

SPIELREGEL



Subito

Auf die Stapel, fertig, los: Karten spielen – und zwar SUBITO! Doch behalte im Trubel die Übersicht und pass auf, dass deine Hände nicht schneller arbeiten als dein Kopf!

8+ 2-4 20+



INHALT



72 Spielkarten

Jede der 6 Farben, Zahlen und Symbole sind in unterschiedlichen Kombinationen 12 mal enthalten.

8 doppelseitige, schwarze Aufgabenkarten

Hinweis: Die 8 weißen Aufgabenkarten sind für die französische Version. Ihr benötigt sie nicht.



SPIELZIEL

Sammele in der Mehrheiten-Wertung am Ende der 3 Durchgänge mehr Punkte als dein Gegner, indem du deine Karten schnell und clever den verschiedenen Aufgabenkarten zuordnest.

Varianten für das Spiel mit 3 und 4 Personen findest du auf der Rückseite dieser Regel.

SPIELVORBEREITUNG

1. Legt die 8 Aufgabenkarten mit den Punktewerten 2-9 der Reihe nach zwischen euch (siehe Abbildung). Nutzt für den ersten Durchgang die Seite der Aufgabenkarten, auf der die mittige Zahl schwarz auf weiß abgebildet ist. In weiteren Durchgängen und Partien könnt ihr die Seiten der Aufgabenkarten beliebig kombinieren.

2. Mischt die 72 Spielkarten und verteilt sie gleichmäßig an euch beide. Diese 36 Spielkarten nehmt ihr als verdeckte Stapel in die Hand.



SPIELABLAUF

Ihr spielt über 3 Durchgänge. Wer nach dem 3. Durchgang mehr Punkte hat, gewinnt.

ABLAUF EINES DURCHGANGS

Bevor ihr loslegt, klärt, ob alle ausliegenden Aufgabenkarten verstanden sind.

Hinweis: Eine detaillierte Erklärung aller Aufgabenkarten findet ihr auf der Rückseite dieser Regel.

Auf ein gemeinsames Signal „SU-BI-TO!“ geht der Durchgang los. Ihr spielt gleichzeitig und versucht, alle Spielkarten so schnell wie möglich korrekt an die ausliegenden Aufgabenkarten anzulegen. Dabei müsst ihr folgende Regeln beachten:

- Ihr dürft immer nur die oberste Karte des Stapels aufdecken. Erst wenn ihr diese an eine Aufgabenkarte gelegt habt, dürft ihr die nächste Karte vom Stapel aufdecken und anlegen ...
- Legt die Karten dachziegelartig an, sodass ihr sehen könnt, wie viele Karten jeder Spieler bereits an die jeweiligen Aufgabenkarten angelegt hat.
- Einmal angelegte Karten dürfen nicht umgelegt oder entfernt werden.

Sobald jemand von euch die letzte Karte des Stapels an eine Aufgabenkarte angelegt hat, ruft derjenige „FERTIG!“ und der Durchgang endet sofort! Noch nicht angelegte Karten werden beiseitegelegt und es kommt zur Durchgangswertung.

Tip: Achte nicht nur auf das korrekte und schnelle Anlegen, sondern behalte unbedingt auch dein Gegenüber im Auge!

DURCHGANGSWERTUNG

Kontrolliert zuerst zusammen, ob alle Karten „richtig“ angelegt wurden. Sollte eine angelegte Karte nicht den Regeln der jeweiligen Aufgabenkarte entsprechen, wird nicht nur die falsch angelegte Karte, sondern auch alle danach an diese Aufgabenkarte angelegten Karten entfernt.



SPIELENDE

Zählt die Punkte aus den 3 Durchgängen zusammen. Der Spieler, der mehr Punkte erzielt hat, gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt, wer im 3. Durchgang mehr Punkte erzielt hat. Bei einem weiteren Gleichstand habt ihr beide gewonnen – wir schlagen eine Revanche vor ...

Danach verteilt ihr, beginnend mit der Aufgabenkarte „2“, nacheinander alle Aufgabenkarten. Die Aufgabenkarte geht immer an denjenigen von euch, der mehr Karten daran angelegt hat. Wenn ihr gleich viele Karten angelegt habt, gewinnt, wer die höhere Summe (Zahlenwerte auf Karten zusammenzählen) angelegt hat. Bei einem weiteren Gleichstand wird die Aufgabenkarte nicht verteilt.

Zählt dann die Summe eurer gewonnenen Aufgabenkarten zusammen – die Aufgabenkarte „2“ gibt 2 Punkte, die Aufgabenkarte „3“ gibt 3 Punkte, usw. Notiert eure Punktzahl und bereitet den nächsten Durchgang vor (siehe SPIELVORBEREITUNG). Nach dem 3. Durchgang endet das Spiel.

Herr Schnell war nicht flink genug und konnte nicht alle Karten anlegen. Er gewinnt immerhin die Aufgabenkarten 2, 6 (dank größerer Summe) und 9. Er notiert sich in diesem Durchgang dementsprechend **17 Punkte**.



Frau Flink war schneller und konnte alle ihre Karten anlegen. Sie gewinnt die Aufgabenkarten 3 (dank größerer Summe), 4, 5, 7 und 8. Sie notiert sich in diesem Durchgang dementsprechend **27 Punkte**.

SPIEL ZU VIERT

Wenn ihr zu viert seid, bildet ihr 2er Teams und setzt euch im Team auf jeweils eine Seite des Tisches. In der Spielvorbereitung erhaltet ihr dann pro Spieler 18 statt 36 Spielkarten. Beim Kartenanlegen müsst ihr dann abwechselnd immer eine Karte anlegen → ihr dürft die oberste Karte eures Stapels erst dann aufdecken, wenn der Teampartner seine aktuelle Karte an eine Aufgabenkarte angelegt hat. Der Durchgang endet sofort, wenn die letzte Karte eines Teams angelegt wurde.

Alle anderen Regeln bleiben unverändert.

SPIEL ZU DRITT

Wenn ihr zu dritt seid, spielt jeder von euch einen Durchgang allein und zwei im Team (siehe SPIEL ZU VIERT). Punkte notiert ihr aber nach jedem Durchgang für euch allein → beide Spieler des Teams erhalten jeweils die volle Punktzahl gutgeschrieben. Wer nach 3 Durchgängen die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt, wer in seinem Durchgang als Einzelspieler mehr Punkte erreicht hat. Bei einem weiteren Gleichstand teilen sich die daran beteiligten Spieler den Sieg.

Alle anderen Regeln bleiben unverändert.

DIE AUFGABENKARTEN



2 Bei der Aufgabenkarte „2“ sind beide Seiten identisch. Es darf jede Karte ohne Einschränkungen angelegt werden.



3 Es dürfen keine Karten angelegt werden, die gelb oder grün sind.



3 Es dürfen nur Karten mit Burger-, Palmen- oder Ankersymbol angelegt werden.



4 Es dürfen nur Karten mit Wert 2, 4 oder 6 angelegt werden.

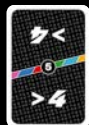


4 Es dürfen nur Karten mit Raketen- oder Peacesymbol angelegt werden. Dabei müssen sich die beiden Symbole von Karte zu Karte abwechseln. Der Spieler darf frei wählen, mit welchem der beiden Symbole er beginnt.



5 Es dürfen grundsätzlich alle Karten angelegt werden. Sie müssen jedoch verdeckt gelegt werden und die Summe aller angelegten Karten darf pro Seite 12 nicht überschreiten.

Achtung: Fehler werden bei dieser Aufgabenkarten anders behandelt. Wenn ein Spieler die Summe von 12 überschreitet, geht die Aufgabenkarte automatisch an den anderen Spieler. Überschreiten beide Spieler die Summe 12, wird die Aufgabenkarte nicht verteilt.



5 Es dürfen nur Karten mit den Werten 5 und 6 angelegt werden.



6 Es dürfen pro Seite nicht mehr als zwei verschiedene Farben (freie Wahl) angelegt werden. Dabei müssen sich die beiden Farben von Karte zu Karte abwechseln. Die erste Karte ist frei wählbar.



6 Es dürfen nur Karten mit abwechselnd geraden und ungeraden Werten angelegt werden. Der Spieler darf frei wählen, ob er mit einem geraden oder einem ungeraden Wert beginnt.



7 Jede neu angelegte Karte muss denselben Wert oder dasselbe Symbol wie die zuvor angelegte Karte aufweisen. Die erste Karte ist frei wählbar.



7 Es dürfen pro Seite nicht mehr als zwei verschiedene Symbole (freie Wahl) angelegt werden. Dabei müssen sich die beiden Symbole von Karte zu Karte abwechseln. Die erste Karte ist frei wählbar.



8 Jede neu angelegte Karte muss einen um genau Eins höheren oder einen um genau Eins tieferen Wert aufweisen wie die zuvor gelegte Karte. Die erste Karte ist frei wählbar.



8 Die Farbe der neu angelegten Karte muss zu der Farbe der zuvor angelegten Karten benachbart sein (siehe Farbbalken auf der Aufgabenkarte). Die erste Karte ist frei wählbar.

Beispiel: Die Nachbarfarben von Gelb sind Pink und Grün.

Achtung: Dunkelblau und Rot gelten nicht als benachbart.



9 Jede neu angelegte Karte muss sich in allen drei Eigenschaften (Farbe, Wert, Symbol) von der zuvor angelegten Karte unterscheiden. Die erste Karte ist frei wählbar.



9 Die erste angelegte Karte muss eine 1 oder eine 6 sein. Danach müssen Karten mit den Werten auf- oder absteigend angelegt werden. Bei 1, respektive 6 angekommen wechselt es wieder zu aufsteigend, respektive absteigend.

Beispiel: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 5, ...

Weitere spannende Spiele findest du hier:
gamefactory-games.com



Nur aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die geschlechtsneutral gemeint ist.

Autor: Günter Burkhardt
Design: Melanie Friedli
Redaktion: Rico Gadola
© Game Factory 2025

Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH
Kressengartenstr. 2 | D-90402 Nürnberg
www.carletto.de | info@carletto.de
www.gamefactory-games.com

