

RÈGLE DU JEU



Subito

À vos paquets... Prêts?... Partez ! Jouez vos cartes le plus vite possible ! Mais restez attentifs au milieu de cette agitation et veillez à ce que vos mains n'aillent pas plus vite que votre tête !

8+ 2-4 20+



CONTENU



72 cartes

Chacun(e) des 6 couleurs, valeurs et symboles apparaissent 12 fois dans différentes combinaisons.

8 cartes Objectif double-face

Remarque : Les 8 cartes Objectif noires sont destinées à la version allemande. Vous n'en avez pas besoin.



BUT DU JEU

Marquez plus de points que votre adversaire lors des décomptes de majorité en fin de manche, en associant judicieusement et rapidement vos cartes aux différents objectifs.

Vous trouverez la variante pour 3 à 4 joueurs au dos de cette notice.

MISE EN PLACE

1. Alignez les 8 cartes Objectif entre vous, dans l'ordre croissant du nombre de points qu'elles rapportent, de 2 à 9 (voir Illustration). Pour la première manche, utilisez la face indiquant un nombre noir sur fond blanc, au centre de chaque carte. Lors des manches et parties suivantes, vous pourrez combiner les faces des cartes Objectif comme vous voulez.

2. Mélangez les 72 cartes et distribuez-en le même nombre à chacun de vous. Prenez votre paquet de 36 cartes en main.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se joue en 3 manches. Celui qui totalise le plus de points à l'issue de la 3^e manche remporte la partie.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

Avant de commencer, vérifiez que vous avez bien interprété chaque carte Objectif.

Remarque : Vous trouverez l'explication détaillée de toutes les cartes Objectif au dos de cette notice.

Comptez jusqu'à 3 pour déclencher la partie. Vous jouez en même temps et essayez de poser toutes vos cartes le plus vite possible en les associant correctement aux cartes Objectif sur la table. Les règles à respecter sont les suivantes :

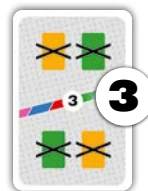
- Vous ne pouvez retourner que la carte supérieure de votre paquet. Vous ne pourrez retourner et poser la suivante qu'après avoir associé la précédente à une carte Objectif.
- Posez les cartes en colonne sous l'objectif choisi en les décalant vers le bas, de manière à voir combien de cartes votre adversaire a déjà posées à cet endroit.
- Une fois posée, une carte ne peut plus être ni déplacée, ni retirée.

Dès que l'un d'entre vous a posé la dernière carte de son paquet sous un objectif, il crie « SUBITO ! » et la manche est immédiatement terminée. Les cartes non encore posées sont mises de côté, puis les joueurs procèdent au décompte des points.

Conseil : Ne vous concentrez pas uniquement sur la pose correcte et rapide de vos cartes, mais gardez également un œil sur votre adversaire !

DÉCOMPTE DE LA MANCHE

Commencez par vérifier si toutes les cartes ont été « correctement » posées. Si une carte posée ne respecte pas les conditions de la carte Objectif, retirez-la, ainsi que toutes les cartes en dessous d'elle dans la colonne.



Additionnez les points de chaque carte Objectif remportée : la carte « 2 » rapporte 2 points ; la carte « 3 », 3 points... Notez vos points, puis préparez la manche suivante (voir MISE EN PLACE). La partie s'arrête à l'issue de la 3^e manche.

FIN DE LA PARTIE

Additionnez les points des 3 manches. Celui qui totalise le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui a marqué le plus de points lors de la 3^e manche. Si vous êtes toujours à égalité, vous vous partagez la victoire. Que diriez-vous d'une revanche... ?

M. Presto n'a pas été assez vif et n'a pas pu poser toutes ses cartes. Il remporte néanmoins les Objectifs 2, 6 (grâce à une valeur totale supérieure) et 9. Il marque ainsi 17 points pour cette manche.



Madame Vif a été plus rapide et a pu poser toutes ses cartes. Elle remporte les Objectifs 3 (grâce à une valeur totale supérieure), 4, 5, 7 et 8. Elle marque ainsi 27 points pour cette manche.

VARIANTE À 4 JOUEURS

À 4 joueurs, formez 2 équipes, chacune assise d'un côté de la table. Lors de la mise en place, chaque joueur reçoit 18 cartes au lieu de 36. Vous devez poser une carte à tour de rôle. → Vous ne pouvez retourner la carte supérieure de votre paquet qu'après que votre partenaire a posé la sienne dans une colonne. La manche s'arrête immédiatement dès qu'une équipe a posé sa dernière carte.

Toutes les autres règles ne changent pas.

VARIANTE À 3 JOUEURS

À 3 joueurs, chacun de vous joue une manche seul face à l'équipe des 2 autres. À l'issue de chaque manche, chacun marque ses points individuellement. → Les deux joueurs de l'équipe marquent la totalité des points qu'ils ont gagnés. Celui qui totalise le plus de points à l'issue des 3 manches remporte la partie.

En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui a marqué le plus de points lorsqu'il jouait seul. Si des joueurs sont toujours ex æquo, ils se partagent la victoire.

Toutes les autres règles ne changent pas.

LES CARTES OBJECTIF



2 Les deux faces de la carte Objectif « 2 » sont identiques. Vous pouvez poser n'importe quelle carte en dessous, sans contrainte.



3 Vous ne pouvez poser ni carte jaune, ni carte verte.



3 Vous ne pouvez poser que des cartes avec les symboles Burger, Palmier ou Ancre.



4 Vous ne pouvez poser que des cartes de valeurs 2, 4 ou 6.



4 Vous ne pouvez poser que des cartes avec les symboles Fusée ou Paix, en alternant les symboles à chaque carte. Vous pouvez choisir librement par quel symbole vous commencez.



5 Vous pouvez poser n'importe quelle carte, mais face cachée et la valeur totale des cartes de cette colonne ne doit pas dépasser 12.

Attention : Les erreurs pour cette carte Objectif sont traitées différemment : Lorsqu'un joueur dépasse une valeur totale de 12, cette carte Objectif est automatiquement remportée par l'adversaire. Si tous les deux dépassent, les points de cette carte ne sont pas attribués.



5 Vous ne pouvez poser que des cartes de valeurs 5 ou 6.



6 Vous ne pouvez pas poser plus de 2 couleurs différentes de cartes (au choix), en alternant les couleurs à chaque carte. Vous pouvez choisir librement par quelle couleur vous commencez.



6 Vous ne pouvez poser des cartes qu'en alternant valeur paire et valeur impaire. Vous êtes libres de choisir si vous commencez par une valeur paire ou impaire.



7 Chaque nouvelle carte posée doit avoir la même valeur ou le même symbole que la carte précédente dans cette colonne. Le choix de la première carte posée est libre.



7 Vous ne pouvez pas poser plus de 2 symboles différents (au choix), en alternant les symboles à chaque carte. Vous pouvez choisir librement par quel symbole vous commencez.



8 La valeur de chaque nouvelle carte posée doit être supérieure ou inférieure de 1 à la carte précédente dans cette colonne. Le choix de la première carte posée est libre.



8 La couleur de la nouvelle carte posée doit être voisine de la carte précédente (voir bandeau sur la carte Objectif). Le choix de la première carte est libre.

Exemple : Les couleurs voisines de Jaune sont Rose et Vert.

Attention : Bleu foncé et Rouge ne sont pas considérées comme voisines.



9 Les trois caractéristiques (couleur, valeur, symboles) de chaque nouvelle carte posée doivent être différentes de celles de la carte précédente dans cette colonne. Le choix de la première posée est libre.



9 La première carte posée dans cette colonne doit être de valeur 1 ou 6. Les cartes suivantes doivent avoir une valeur consécutive, respectivement croissante ou décroissante. Arrivés à 1 ou 6, le sens s'inverse.

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



Le générique masculin, employé afin d'assurer une meilleure lisibilité de ces règles, intègre tous les genres.

Auteur : Günter Burkhardt
Graphisme : Melanie Friedli
Rédaction : Rico Gadola
Traduction : Éric Bouret
© Game Factory 2025

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

