

SUBITO



DE REINHARD STAUPE

Pour 2-5 joueurs

dès 6 ans

Durée 20 minutes env.

Contenu: 58 cartes à jouer

12 jetons rouges

1 hexagone

1 règle de jeu

BUT DU JEU

Chaque joueur a des cartes qu'il doit réussir à poser à la suite d'un des côtés de l'hexagone. De ce fait, il peut se former des suites plus ou moins longues. Un objet d'une certaine couleur est représenté sur chaque carte. Il y a 8 objets et 8 différentes couleurs qui sont représentés. Les joueurs doivent trouver, aussi vite que possible, à la suite de quelle rangée la carte retournée peut être posée. Le premier qui arrive à retourner sa dernière carte est déclaré vainqueur.

PRÉPARATION DU JEU

L'hexagone est posé au centre de la table. Celui-ci est délimité en 6 parties numérotées. Un objet est représenté sous chaque numéro.

① Fleur jaune

② Dé vert

③ Papillon bleu

④ Balle violette

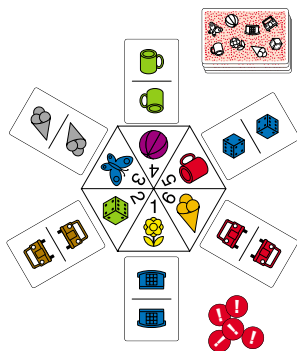
⑤ Tasse rouge

⑥ Cône glacé orange



Les cartes sont bien mélangées. On pose une carte, face visible, à la suite de chaque côté de l'hexagone. La carte ainsi que l'objet représenté forment le début d'une rangée.

Attention: Aucun objet et aucune couleur ne peuvent se retrouver deux fois dans la même rangée! Si, au moment de la distribution des 6 premières cartes qui formeront le début des rangées, un objet ou une couleur se retrouve à double, on remettra la carte en question dans le paquet, on mélange à nouveau les cartes et on retourne une nouvelle carte.



Ensuite, chaque joueur reçoit un certain nombre de cartes

- si il y a 2 joueurs, chacun reçoit 13 cartes
- si il y a 3 joueurs, chacun reçoit 9 cartes
- si il y a 4 joueurs, chacun reçoit 7 cartes
- si il y a 5 joueurs, chacun reçoit 6 cartes

Les joueurs n'ont pas le droit de regarder leur cartes. Ils les posent devant eux, en pile, face cachée.

Les cartes qui n'ont pas été utilisées sont posées, en pile, face cachée, à proximité du jeu.

Les jetons rouges sont posés à portée de main.

DÉROULEMENT DU JEU

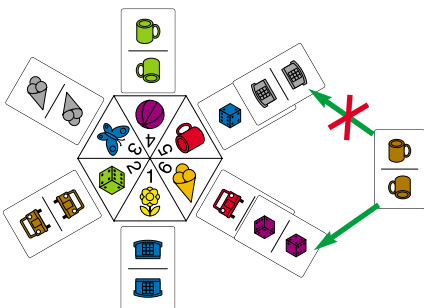
Le joueur le plus jeune commence. Il retourne la première carte de la pile de cartes neutres. Lorsqu'il découvre une carte, le joueur doit le faire de telle façon que la carte soit bien visible de tous les joueurs afin que tous aient les mêmes chances de trouver rapidement à la suite de quelle rangée la carte peut être posée.

La carte découverte pourra correspondre à une des rangées allant de ① à ⑥ de l'hexagone, pour autant que ni un objet ni une couleur n'y soient déjà représentés.

Celui qui pense avoir trouvé la rangée correspondante, crie le numéro correspondant à celle-ci: par exemple „cinq“. Si des joueurs crient, juste après, le même ou un autre numéro, **celui-ci ne sera pas pris en compte**. On vérifie donc si la carte peut effectivement être posée dans la rangée qui a été annoncée **en premier**.

- La rangée annoncée est juste: la carte est posée à la suite de la rangée et le joueur a le droit de retourner une carte de sa propre

pile. Il la retourne de la même façon que s'il s'agissait d'une carte de la pile neutre: tous les joueurs doivent pouvoir la voir en même temps.



- La rangée annoncée est fausse: le joueur qui s'est trompé reçoit un jeton rouge. **Le joueur qui totalise 3 jetons rouges sera éliminé.** La carte découverte est remplacée sous la pile neutre. Au tour suivant, c'est le joueur qui a reçu le jeton rouge, qui découvre une carte de la **pile neutre**.

A tous les tours suivants le déroulement du jeu se fait de la même façon: une carte, soit de la pile neutre, soit de la pile d'un joueur, est découverte. Les joueurs essaient, en même temps, d'annoncer dans quelle rangée la carte peut être posée.

Au début du jeu, une carte peut aller dans plusieurs rangées. Il suffit d'annoncer une des rangées possibles.

IMPOSSIBLE

Cela peut arriver qu'une carte découverte ne passe dans aucune des six rangées.

- Un joueur, qui le premier, se rend compte que la carte ne peut aller dans aucune rangée, crie „IMPOSSIBLE“. Au tour suivant, ce joueur peut découvrir une carte de **sa** pile. La carte qui n'allait dans aucune rangée est placée sous la **pile neutre**.
- Dans le cas où il n'est pas possible de poser la carte, le premier joueur qui a crié un numéro, reçoit un jeton rouge. La carte est placée sous la pile neutre et au tour suivant ce joueur retourne une carte de la pile neutre.

SI C'EST POSSIBLE DE POSER LA CARTE

Le joueur qui a crié en premier „IMPOSSIBLE“ et que la carte peut être posée dans une rangée, ce joueur reçoit un jeton rouge. La carte est placée sous la pile neutre et au tour suivant, il retourne la première carte de cette pile.

DÉPARTAGER

Lorsqu'un ou plusieurs joueurs crient en même temps, soit un numéro de rangée, soit „IMPOSSIBLE“ et que les joueurs n'arrivent pas à savoir qui a crié en premier, il faut les départager. Peu importe qu'ils aient crié la même chose ou pas.

On place la carte qui a été la conséquence de cette égalité sous la pile neutre. Un joueur qui ne doit pas être départagé, découvre la première carte de la pile neutre. Seuls les joueurs qui doivent être départagés essaieront de découvrir dans quelle rangée peut aller la carte. Si, par hasard, les joueurs crient à nouveau en même temps, on recommence jusqu'à ce qu'un joueur l'emporte. Ensuite on continue à jouer normalement.

FIN DU JEU

Dès qu'un joueur peut découvrir la dernière carte de sa pile, il est déclaré vainqueur. Cette dernière carte n'a pas besoin d'être placée dans une rangée.

Si vous avez des questions à propos de ce jeu, nous vous aiderons volontiers.



AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach

E-mail: Redaktion@Amigo-Spiele.de