

RÈGLE DU JEU

Subito

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



CONTENU



72 cartes

Il existe 6 couleurs, 6 valeurs et 6 symboles.

Ces trois caractéristiques apparaissent 12 fois chacune sur les cartes, dans différentes combinaisons.

8 cartes Objectif recto-verso



BUT DU JEU

À chaque manche, associez le plus rapidement possible vos cartes aux différents objectifs pour gagner plus de points que votre adversaire.

Vous trouverez la variante pour jouer à 3 ou 4 au dos de cette règle.

MISE EN PLACE

1. Alignez les 8 cartes Objectif entre vous, dans l'ordre croissant, de 2 à 9.

Pour la première manche, utilisez la face indiquant un nombre noir sur fond blanc au centre de chaque carte. Lors des manches et des parties suivantes, vous pourrez combiner les faces des cartes Objectif comme vous voulez.



- 2.** Mélangez les 72 cartes et distribuez-en 36 à chacun. Prenez votre paquet de cartes en main, face cachée.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE



Une partie se joue en 3 manches. La personne 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 lu chaque carte Objectif.

Remarque : Vous trouverez l'explication détaillée des cartes Objectif au dos de cette règle.

Comptez jusqu'à 3 pour commencer la manche. Vous jouez en même temps et essayez de poser vos cartes le plus vite possible en les associant correctement aux cartes Objectif sur la table.





Vous devez respecter les règles suivantes :

- Révélez la première carte sur le dessus de votre paquet. Associez cette carte à un objectif avant de jouer la carte suivante.
- Posez les cartes en colonne sous l'objectif choisi en les décalant vers le bas, pour que vous et votre adversaire puissiez toujours compter le nombre de cartes jouées.
- Une fois posée, une carte ne peut plus être ni déplacée, ni retirée.

Dès qu'une personne a posé la dernière carte de son paquet sous un objectif, elle crie « SUBITO ! » et la manche se termine immédiatement. Mettez de côté les cartes qui n'ont pas été posées, et faites le décompte des points.

Conseil : Ne vous concentrez pas uniquement sur vos cartes, gardez aussi votre adversaire à l'œil !

DÉCOMPTE DE LA MANCHE

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





Attribuez ensuite les points de chaque carte Objectif, en commençant par la carte « 2 ».

La personne qui a placé le plus de cartes sous cette carte Objectif remporte les points associés. Si vous y avez placé le même nombre de cartes, calculez la valeur totale des cartes posées par chaque personne dans cette colonne : la plus élevée l'emporte. En cas de nouvelle égalité, personne ne marque les points attribués par cette carte Objectif.



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*).

FIN DE LA PARTIE

Additionnez les points des 3 manches. La personne qui totalise le plus de points remporte la partie.

En cas d'égalité, la personne qui a gagné le plus de points lors de la 3ème manche remporte la partie. Si vous êtes toujours à égalité, vous vous partagez la victoire. Que diriez-vous d'une revanche... ?



Matthieu n'a pas été assez vif et n'a pas pu poser toutes ses cartes. Il remporte néanmoins les Objectifs 2, 6 (grâce à la somme de ses cartes) et 9. Il marque donc **17 points** pour cette manche.



Elena a été plus rapide et a pu poser toutes ses cartes. Elle remporte les Objectifs 3 (grâce à la somme de ses cartes), 4, 5, 7 et 8. Elle marque donc **27 points** pour cette manche.



VARIANTE À 4

Pour jouer à 4, formez 2 équipes, chacune assise d'un côté de la table. Lors de la mise en place, recevez 18 cartes chacun.

Vous devez **poser une carte à tour de rôle**. → Vous ne pouvez retourner la carte du dessus 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 restent identiques.



VARIANTE À 3

Pour jouer à 3, chaque personne joue une manche seule face à l'équipe des 2 autres.

À l'issue de chaque manche, marquez vos points individuellement. → Les deux personnes de l'équipe marquent **la totalité** des points qu'elles ont gagnés.

La personne qui totalise le plus de points à l'issue des 3 manches remporte la partie.

En cas d'égalité, la personne qui a marqué le plus de points lorsqu'elle jouait seule remporte la partie. S'il y a encore une égalité, partagez la victoire !

Toutes les autres règles restent identiques.



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. La valeur totale des cartes de cette colonne ne doit pas dépasser 12.

Attention : Les erreurs pour cette carte *Objectif* sont traitées différemment : Si l'un de vous 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 pouvez 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 le 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, symbole) de chaque nouvelle carte posée doivent être différentes de celles de la carte précédente dans cette colonne. Le choix de la première carte 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, croissante ou décroissante. Une fois à 1 ou 6, le sens s'inverse.

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

Nos autres jeux de cartes :



Auteur : Günter Burkhardt

Graphisme : Melanie Friedli

Rédaction : Rico Gadola

Adaptation France : Anouk GIRARD-DAGNAS, Matthieu CLAMOT,
Elena GIUDICI, Hervé PLAS.

© Game Factory 2025

Distribué par :

Blackrock Games
ZA du Pra de Serre
63960 Veyre-Monton, France
www.blackrockgames.fr



Édité par :

Carletto Deutschland GmbH
Kressengartenstr. 2 | D-90402 Nuremberg
www.carletto.de
www.gamefactory-games.com

