

# SUBITO



DI REINHARD STAUPE

Giocatori:	da 2 a 5	Contenuto:	58 carte
Età:	a partire da 6 anni		12 gettoni rossi
Durata:	circa 20 minuti		1 piano esagonale
			1 foglio di istruzioni

## SCOPO DEL GIOCO

Ciascun giocatore possiede delle carte che deve porre ai lati del piano di gioco esagonale. Ad ogni lato dell'esagono si formeranno delle file di carte di diversa lunghezza. Su ciascuna carta è raffigurato un oggetto di un determinato colore. Ci sono otto oggetti diversi e otto colori diversi. I giocatori devono trovare il più velocemente possibile una fila in cui poter porre la carta. Vince chi per primo scopre l'ultima carta.

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

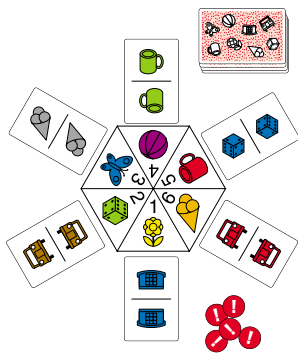
Porre il piano esagonale al centro del tavolo. Sul piano sono raffigurati i seguenti oggetti con il rispettivo numero:

- |                |                            |
|----------------|----------------------------|
| ① Fiore giallo | ② Dado verde               |
| ③ Farfalla blu | ④ Palla viola              |
| ⑤ Tazza rossa  | ⑥ Cono di gelato arancione |



Mescolare le carte. Porre una carta scoperta ad ogni lato del piano di gioco. Questa carta e l'oggetto in essa raffigurato sul piano di gioco danno inizio ad una fila di carte.

**Attenzione:** nessun oggetto e nessun colore può comparire due volte in una fila. Se durante la disposizione, un colore o un oggetto vengono posti due volte, la carta in questione viene nuovamente mescolata e viene posta una carta sostitutiva.



A questo punto, ciascun giocatore riceve un determinato numero di carte coperte.

- 13 carte per 2 giocatori
- 9 carte per 3 giocatori
- 7 carte per 4 giocatori
- 6 carte per 5 giocatori.

I giocatori non possono guardare le loro carte. Il mazzo di carte deve essere posto coperto sul tavolo davanti a loro.

Le carte non distribuite vengono raggruppate coperte in un mazzo neutrale, accanto al piano di gioco.

I gettoni rossi si trovano sul tavolo a disposizione dei giocatori.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Inizia il giocatore più giovane che scopre la prima carta del mazzo neutrale. Quando il giocatore scopre la carta, essa deve essere ben visibile anche a tutti gli altri giocatori, i quali devono avere la stessa possibilità di trovare velocemente una fila in cui poter porre tale carta.

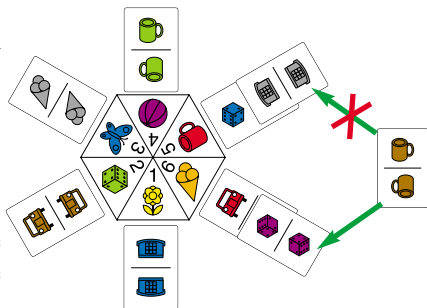
**La carta scoperta può essere adatta ad una fila da ① a ⑥, se né il colore né l'oggetto sono già contenuti nella fila.**

Colui che pensa di aver scoperto tale fila, chiama velocemente e chiaramente il numero appartenente alla fila in questione, ad esempio „cinque“. Se, successivamente altri giocatori chiamano gli stessi numeri o altri numeri, **le chiamate non vengono considerate**. A questo punto si controlla se la carta scoperta può essere posta nel **numero di fila chiamato per primo**.

- Se il numero di fila chiamato è corretto: la carta viene posta sul tavolo e il giocatore può scoprire, al prossimo giro, la prima carta

ancora coperta del **proprio** mazzo, in modo da essere ben visibile anche agli altri giocatori.

- Se il numero di fila chiamato è errato: il giocatore riceve un gettone rosso. **Colui che riceve tre gettoni rossi viene eliminato dal gioco.** La



La carta scoperta viene messa sotto il mazzo neutrale. Nel giro successivo, la prima carta del mazzo **neutrale** viene scoperta dal giocatore che ha ricevuto il gettone.

Per ogni giro successivo, lo svolgimento è lo stesso: viene scoperta una carta dal mazzo neutrale o dal mazzo di un giocatore. Tutti i giocatori cercano contemporaneamente e il più velocemente possibile una fila adeguata alla carta scoperta.

Proprio all'inizio del gioco, quando le file sono composte ancora da poche carte, una carta scoperta può adattarsi a più file. È sufficiente chiamare un numero di fila adeguato.

## CARTA NON VALIDA

Può succedere che non sia possibile porre una carta scoperta in nessuna delle sei file.

- Un giocatore che riconosce tale condizione e che per primo pronuncia "Carta non valida", può scoprire, al prossimo giro, la prima carta del **proprio** mazzo. La carta non valida viene posta sotto il mazzo **neutrale**.
- Un giocatore che in questo caso chiama per primo un numero, riceve un gettone. La carta non valida viene posta sotto il mazzo neutrale e viene scoperta la prima carta per il prossimo giro.

## CARTA VALIDA

Chi per primo chiama „Carta non valida“ e invece la carta scoperta si adatta ad una delle sei file, riceve un gettone rosso. La carta scoperta viene posta sotto il mazzo neutrale e la prima carta viene scoperta per il prossimo giro.

## SPAREGGIO

Se due o più giocatori chiamano un numero o „Carta non valida“ così velocemente che nessuno dei altri giocatori è in grado di decidere chi è sia stato il più veloce, si giunge ad uno spareggio. In questo caso, non è importante se le chiamate dei giocatori più veloci erano identiche o meno.

La carta scoperta che ha causato lo spareggio, viene posta sotto il mazzo neutrale. Un giocatore che non partecipa allo spareggio scopre la prima carta del mazzo neutrale.

Solo i giocatori che hanno partecipato allo spareggio devono riconoscere e chiamare il più velocemente possibile la fila giusta. Se, anche in questo caso non è chiaramente riconoscibile il giocatore più veloce, lo spareggio viene ripetuto fino a quando non si ottiene un risultato chiaro. A questo punto, il gioco riprende normalmente.

## CONCLUSIONE DEL GIOCO

Quando un giocatore può scoprire l'ultima carta del proprio mazzo, il gioco termina e il giocatore vince. L'ultima carta non viene più giocata.



**Desiderate altre informazioni? Contattaci al seguente indirizzo:**

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

E-mail: [Redaktion@Amigo-Spiele.de](mailto:Redaktion@Amigo-Spiele.de)