

# SUBITO



VAN REINHARD STAUPE

Spelers:	2 - 5	Inhoud:	58 speelkaarten
Leeftijd:	vanaf 6 jaar		12 rode fiches
Duur:	ong. 20 minuten		1 zeshoekig bord
			1 spelregelboekje

## SPELIDEE

Iedere speler bezit kaarten die hij aan de zijden van het zeshoekige spelbord moet aanleggen. Daardoor ontstaan rijen kaarten met een verschillende lengte. Op elke kaart is een voorwerp in een bepaalde kleur afgebeeld. Er zijn acht verschillende voorwerpen en acht verschillende kleuren. De spelers moeten zo snel mogelijk een rij vinden, waar de kaart aangelegd kan worden. Wie als eerste zijn laatste kaart mag omdraaien, heeft gewonnen.

## VOORBEREIDING

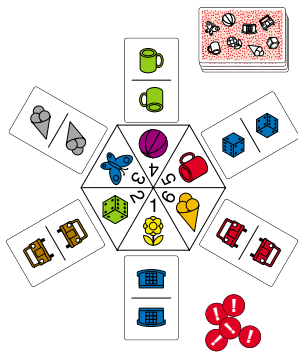
Het zeshoekige spelbord wordt midden op tafel gelegd. Op dit bord staan onder de cijfers de volgende voorwerpen afgebeeld:

- |                  |                      |
|------------------|----------------------|
| ① gele bloem     | ② groene dobbelsteen |
| ③ blauwe vlinder | ④ paarse bal         |
| ⑤ rode beker     | ⑥ oranje ijsje       |



De kaarten worden geschud. Aan elke kant van het spelbord wordt één kaart open aangelegd. Deze kaart vormt samen met het op het spelbord afgebeelde voorwerp het begin van een kaartenreeks.

**Attentie:** voorwerpen en/of kleuren mogen nooit dubbel in één rij voorkomen. Wordt bij het verdelen een kleur of voorwerp dubbel aangelegd, dan wordt de desbetreffende kaart weer geschud en wordt een vervangende kaart aangelegd.



Nu krijgt iedere speler een bepaald aantal kaarten.

- Bij 2 spelers 13 kaarten,
- Bij 3 spelers 9 kaarten,
- Bij 4 spelers 7 kaarten,
- Bij 5 spelers 6 kaarten.

De spelers mogen hun kaarten niet bekijken en moeten ze als dichte stapel voor zich op tafel leggen.

De niet verdeelde kaarten worden dicht als neutrale stapel in de buurt van het spelbord gelegd.

De rode fiches liggen binnen handbereik op tafel.

## SPELVERLOOP

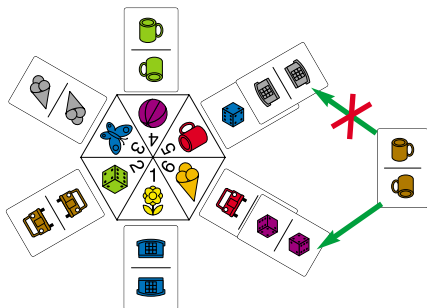
De jongste speler begint. Hij draait de bovenste kaart van de neutrale stapel om. Het omdraaien moet zo geschieden dat alle spelers de kaart goed kunnen zien en een gelijke kans hebben om snel een rij te vinden, waarin ze deze kaart kunnen aanleggen.

**De omgedraaide kaart past alleen dan in een rij van ① tot ⑥ als de kleur en/of het voorwerp nog niet in die rij aanwezig zijn.**

Wie denkt dat hij zo'n rij gevonden heeft, roept snel en duidelijk het cijfer dat bij deze rij hoort, bijvoorbeeld „vijf“. Als daarna ook andere spelers hetzelfde of een ander cijfer roepen, **dan worden deze spelers genegeerd**. Nu wordt gekeken of de omgedraaide kaart in de als **eerste genoemde rij** past.

- De genoemde rij is juist: de kaart wordt aangelegd en de speler mag voor de volgende ronde de bovenste kaart van zijn **eigen** dichte stapel omdraaien. En wel zo, dat ook de medespelers deze kaart goed kunnen zien.

- De genoemde rij is fout: de speler krijgt een rood fiche. Wie drie rode fiches heeft, mag niet meer meespe- len. De omgedraaide kaart wordt onder de neutrale stapel gelegd. Voor de volgende ron- de wordt dan de boven- ste kaart van de **neutrale** stapel omgedraaid door de speler die het fiche heeft ontvangen.



In alle volgende ronden is het spelverloop gelijk: één kaart wordt omgedraaid, van de neutrale stapel of van de stapel van een speler. Alle spelers zoeken tegelijkertijd en zo snel mogelijk een rij waarin de omgedraaide kaart past.

Bij het begin van het spel, als de rijen nog uit weinig kaarten bestaan, past een omgedraaide kaart vaak in meerdere rijen. Het is voldoende als **één** passende rij wordt genoemd.

## PAST NIET

Het is mogelijk dat een omgedraaide kaart in geen van de zes rijen aangelegd kan worden.

- De speler, die dit als eerste onderkent en als eerste „past niet“ roept, mag in de volgende ronde de bovenste kaart van zijn **eigen** stapel omdraaien. De kaart die niet in een rij paste, wordt onder de **neutrale stapel** gelegd.
- De speler die in zo'n geval als eerste een cijfer roept, krijgt een fiche. De kaart die niet in een rij paste, wordt onder de neutrale stapel gelegd. Voor de volgende ronde wordt dan de bovenste kaart van de neutrale stapel omgedraaid.

## DE KAART PAST TOCH

Wie als eerste „past niet“ roept, terwijl de omgedraaide kaart toch in een van de zes rijen past, krijgt een rood fiche. De omgedraaide kaart wordt onder de neutrale stapel gelegd. Voor de volgende ronde wordt dan de bovenste kaart van de neutrale stapel omgedraaid.

## BESLISSINGSRONDE

Als twee of meer spelers zo snel een cijfer of „past niet“ roepen, dat geen van de spelers kan beslissen wie van hen de snelste was, dan komt het tot een beslissingsronde. Daarbij is het niet van belang of de snelste spelers hetzelfde riepen of niet.

De omgedraaide kaart, die de beslissingsronde heeft veroorzaakt, wordt onder de neutrale stapel gelegd. Een speler die niet aan de beslissingsronde deelneemt, draait nu de bovenste kaart van de neutrale stapel om.

De spelers die aan de beslissingsronde deelnemen, moeten zoals gebruikelijk zo snel mogelijk de juiste rij herkennen en noemen. Als het weer niet duidelijk is wie de snelste speler is, dan wordt de beslissingsronde herhaald totdat er een duidelijke uitkomst is. Daarna wordt op de normale wijze verder gespeeld.

## EINDE VAN HET SPEL

Zodra een speler de laatste kaart van zijn eigen stapel mag omdraaien, is het spel afgelopen en heeft hij gewonnen. Deze laatste kaart wordt niet meer uitgespeeld.



**Heeft u nog vragen? Wij helpen u graag:**

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

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