

# FRANTIC

## FRANTIC – Spielregeln

### SPIELMATERIAL

#### 125 SPIELKARTEN (SCHWARZE RÜCKSEITE)

##### 72 Farbkarten

Je 18 Karten (2x die Zahlenwerte von 1 bis 9) in den 4 Farben blau, rot, grün und gelb

##### 9 schwarze Karten

mit den Zahlenwerten von 1 bis 9

##### 44 Spezialkarten

###### 20 einfarbige Spezialkarten

In den 4 Farben blau, rot, grün und gelb:  
 „Gift“ (2x pro Farbe)  
 „Exchange“  
 „2nd Chance“  
 „Skip“

###### 23 vierfarbige Spezialkarten (Farbwünscher, teils außerdem Zahlenwünscher)

11x „Fantastic“  
 5x „Fantastic Four“  
 4x „Counterattack“  
 2x „Equality“  
 1x „Nice Try“

###### 1x „Fuck You“-Karte

#### 20 EREIGNISKARTEN (WEISSE RÜCKSEITE)

#### 4 ÜBERSICHTSKARTEN

### EINFÜHRUNG & SPIELZIEL

FRANTIC geht über mehrere Runden. In jeder Runde versuchst du, möglichst als Erster alle Handkarten auf einen gemeinsamen Ablagestapel abzulegen. Gelingt es einem anderen Spieler vor dir, solltest du möglichst wenig Karten mit insgesamt möglichst niedrigen Zahlen auf deiner Hand haben – denn alle Zahlen auf deiner Hand zählen als Punkte. Und Punkte sind schlecht. Runde für Runde werden eure Punkte addiert. Überschreitet einer von euch das vor dem Spiel vereinbarte Punktelimit, endet das Spiel und es gewinnt derjenige mit den wenigsten Punkten.

**HINWEIS: FRANTIC kommt aus der Schweiz – und wird deshalb GEGEN den Uhrzeigersinn gespielt! Wir sagen auch „der Ohrfeige nach“ (eine gute Stimmung in dies hinterhältige Spiel).**

### SPIELVORBEREITUNG

» Trennt die Spielkarten (schwarze Rückseiten) von den Ereigniskarten (weiße Rückseiten).

» Vereinbart eine maximale Punktzahl. Wir empfehlen aufgrund jahrelanger Erfahrungen und eines geheimen Algorithmus folgendes **Punktelimit**:

Spieleranzahl	kurz	mittel	lang
2 – 4	137 Punkte	154 Punkte	179 Punkte
5 – 8	113 Punkte	137 Punkte	154 Punkte

Ihr könnt auch ein anderes Limit vereinbaren. Grundsätzlich gilt: Je mehr Spieler, desto tiefer solltet ihr es ansetzen.

» Das Spiel verläuft gegen den Uhrzeigersinn (s.o.).

### RUNDENABLAUF

» Mischt alle Spielkarten und Ereigniskarten jeweils gut durch (ja, beides vor jeder Runde!) und legt sie jeweils als verdeckte Stapel nebeneinander in die Tischmitte.

» Der Kartengeber (1. Runde: zufällig ermittelt) teilt an jeden Spieler 7 Handkarten aus.

Nun deckt der Kartengeber die oberste Karte des Nachziehstapels auf und legt sie daneben. Dies ist der Anfang des Ablagestapels und mit dieser Karte beginnt das Spiel: Sie wird so behandelt, als hätte der Kartengeber sie gespielt – mit allen Effekten und Konsequenzen.

So wünscht sich der Kartengeber z.B. Zahl oder Farbe der nächsten Karte, wenn eine entsprechende Karte aufgedeckt wird. Und im Falle einer schwarzen Karte wird ein Ereignis aufgedeckt und ausgeführt – was im Extremfall zum sofortigen Ende der Runde führen kann!

Beginnend beim Spieler rechts vom Kartengeber sind alle Spieler solange nacheinander am Zug, bis die Runde beendet ist.

### DEIN ZUG

Bist du am Zug, führe eine von zwei möglichen Aktionen aus:

- » 1 Karte spielen
- » 1 Karte ziehen und (wenn du möchtest) anschließend 1 Karte spielen

Du musst **nicht** zwingend eine Karte spielen, nur weil du kannst, sondern darfst auch freiwillig eine ziehen. Wenn du allerdings keine Karte spielen kannst, musst du eine ziehen.



Farbkarte



Schwarze Karte



„Fuck You“-Karte



Vierfarbige Spezialkarte



Einfarbige Spezialkarte



Ereigniskarte

**WICHTIG:** Anders als in vielen Spielen üblich, darfst du auch, nachdem du eine Karte gezogen hast, noch eine Karte spielen, bevor der nächste Spieler am Zug ist! Das darf die gerade erst gezogene, aber auch eine andere Karte sein.

### REGELN ZUM SPIELEN EINER KARTE

Ob du eine Karte spielen darfst, hängt meist von der davor zuletzt gespielten, bzw. abgelegten Karte ab. Hier die Regeln zu den einzelnen Kartensorten:

#### FARBKARTE

- » Zahl auf gleiche Zahl oder Farbe auf gleiche Farbe
- » Entsprechend eines Farb- oder Zahlenwunsches

#### EINFARBIGE SPEZIALKARTEN

- » Farbe auf gleiche Farbe
- » Symbol auf gleiches Symbol
- » Entsprechend eines Farbwunsches

#### VIERFARBIGE SPEZIALKARTEN UND „FUCK YOU“

- » Auf jede Karte
- » Wenn angegeben, sofort in besonderen Situationen

#### SCHWARZE KARTEN

**Achtung:** Schwarz ist **KEINE** Farbe und kann **nicht** als Farbe gewünscht werden

- » Zahl auf gleiche Zahl
- » Entsprechend eines Zahlenwunsches (s.u.)

Wird eine schwarze Karte gespielt, deckt das oberste Ereignis vom Ereignisstapel auf und handelt es ab.

Mehr zu den Ereigniskarten auf der Rückseite der Spielregel.

Spezialkarten haben einen oder mehrere Effekte.

Mehr zu den einzelnen Karten auf der Rückseite der Spielregel.

### RUNDENENDE

Die Runde endet, wenn:

- » Einer von euch keine Handkarten mehr hat.
- » Einer von euch eine Karte ziehen müsste, der Nachziehstapel aber aufgebraucht ist.

Handelt ihr gerade einen Karteneffekt oder ein Ereignis ab, so führt ihr dies soweit wie möglich noch zu Ende. Die Runde ist beendet, wenn danach immer noch eine der Bedingungen für das Rundenende erfüllt ist.

Es kann sein, dass durch ein Ereignis mehrere Spieler gleichzeitig die Runde beenden.

Nun zählt ihr alle eure Punkte aufgrund eurer verbliebenen Handkarten zusammen und addiert sie zu den bereits vorhandenen Punkten aus vorherigen Runden.

Jeweiliger Punktwert:

- » **Farbkarte oder schwarze Karte: der jeweilige Zahlenwert**
- » **Spezialkarte (ein- oder vierfarbig): 7 Punkte**
- » **„Fuck You“-Karte: 42 Punkte**

Der Spieler, welcher in dieser Runde die höchste Punktzahl erreicht hat, wird Kartengeber der nächsten Runde.

### ENDE DES SPIELS

Es werden so viele Runden gespielt, bis ein Spieler das vereinbarte Punktelimit erreicht oder überschreitet.

Der Spieler, der dann die wenigsten Punkte hat, gewinnt.

### START EINER 4-SPIELER-RUNDE





# FRANTIC – Die Karten

## ZAHLENKARTEN

### FARBKARTEN

**Zahlenwerte von 1 bis 9 (4 Farben, je 2x)**

Spiel-Möglichkeiten:

- » Zahl auf Zahl oder Farbe auf Farbe
- » Entsprechend eines Zahlen- oder Farbwunsches



### SCHWARZE KARTEN

**Zahlenwerte von 1 bis 9**

Spiel-Möglichkeiten:

- » Zahl auf Zahl
- » Entsprechend eines Zahlenwunsches

**EFFEKT:** Ereignis aufdecken! (siehe Ereigniskarten)



## SPEZIALKARTEN

### EINFARBIGE SPEZIALKARTEN

Diverse Effekte

Spiel-Möglichkeiten:

- » Farbe auf Farbe
- » Symbol auf Symbol (auf die gleiche Spezialkarte)
- » Entsprechend eines Farbwunsches



### VIERFARBIGE SPEZIALKARTEN

Spiel-Möglichkeiten:

- » Auf jede Karte, wenn du am Zug bist
- » Wenn angegeben, sofort – außerhalb deines Zuges – in besonderen Situationen



#### + 2ND CHANCE – *Noch eine!*

**4x (1 pro Farbe)**

**EFFEKT:** Spiele (zwingend) auf diese Karte noch eine Karte, wobei die normalen Lege-Regeln gelten. Kannst du keine zweite Karte spielen, musst du eine Karte ziehen – auch, wenn „2nd Chance“ deine letzte Karte war.

#### ⊗ SKIP – *Mach mal Pause!*

**4x (1 pro Farbe)**

**EFFEKT:** Wähle einen Mitspieler für deine Attacke aus. Dieser muss bei seinem nächsten Zug aussetzen.

**Wichtig:** Du darfst keinen Spieler auswählen, der bei seinem nächsten Zug bereits aussetzt.

#### ♥ GIFT – *Von Herzen*

**8x (2 pro Farbe)**

**EFFEKT:** Wähle einen Mitspieler für deine Attacke aus. Gib ihm zwei deiner Handkarten.

» Hast du nur eine Handkarte, gib ihm diese.

» Spielst du „Gift“ als letzte Karte, attackiere trotzdem einen Mitspieler (ergibt Sinn, glaub uns einfach).

#### ↕ EXCHANGE – *Wechselbad*

**4x (1 pro Farbe)**

**EFFEKT:** Wähle einen Mitspieler für deine Attacke aus. Gib ihm zwei deiner Handkarten und ziehe „blind“ zwei seiner Handkarten, bevor er deine auf die Hand nimmt.

» Hast du und/oder der Mitspieler nur eine Handkarte, erhält der andere nur diese.

» Spielst du „Exchange“ als letzte Karte, attackiere trotzdem einen Mitspieler und ziehe zwei Handkarten.

### „FUCK YOU“-SPEZIALKARTE

Spiel-Möglichkeiten:

- » Auf jede Karte



#### FUCK YOU (1x) – *Arschkarte*

Darfst du nur dann spielen, wenn du exakt 10 Karten auf der Hand hast (inkl. „Fuck You“).

Diese Karte gilt quasi als „unsichtbar“ – das Spiel geht mit der vor der „Fuck You“-Karte gespielten Karte weiter.

**Wichtig:** Du darfst die „Fuck You“-Karte nicht durch Spezialkarten-Effekte („Exchange“/„Gift“) gezielt an Mitspieler weitergeben.

**Allerdings darfst du sie aufgrund von Ereignissen weitergeben oder ablegen!**

## EREIGNISKARTEN

Jeweils 1x

Wenn eine schwarze Karte gespielt wird, wird die oberste Karte vom Ereigniskartenstapel aufgedeckt und der Effekt ausgeführt.

Betrifft ein Effekt mehrere Spieler, oder kommen mehrere Spieler in Frage, wird der Effekt der Spielreihenfolge nach ausgeführt, beginnend rechts von dem Spieler, der die schwarze Karte gespielt hat. Legt ihr Karten aufgrund eines Ereignisses ab, schiebt diese unter den Ablagestapel.

**Wichtig:** Wird durch ein Ereignis einer oder mehrere von euch alle Handkarten los, ist die Runde erst zu Ende, nachdem der Effekt vollständig ausgeführt wurde.



**HINWEIS:** Die einzelnen Effekte braucht ihr erst zu lesen, wenn sie im Spiel aufgedeckt werden.

#### \$ CHARITY – *Spendenheld*

Stellt zunächst fest, welcher Mitspieler die meisten Handkarten hat (das können mehrere Spieler sein). Alle anderen Spieler ziehen von diesem Spieler eine Karte (bei mehreren von jedem dieser Spieler).

#### ⚡ COMMUNISM – *Planwirtschaft*

Jeder von euch zieht Karten vom Nachziehstapel, bis er so viele hat wie der Spieler mit den meisten Handkarten.

#### ☠ DOOMSDAY – *Das Jüngste Gericht*

Die Runde ist **sofort** beendet. Jeder von euch erhält 50 Punkte. Die Handkarten werden nicht gewertet.

#### 🏠 EARTHQUAKE – *Kartenbeben*

Jeder von euch gibt seine Handkarten an den nächsten in Spielreihenfolge weiter.

#### ⬆ EXPANSION – *Aufschwung*

Jeder von euch zieht einmal in Spielreihenfolge Karten vom Nachziehstapel: Der erste Spieler eine Karte, der zweite zwei Karten, der dritte drei und so weiter.

#### 🚩 FINISH LINE – *Ende Gelände*

Die Spielrunde ist **sofort** beendet (auch „NICE TRY“ kann nicht mehr gespielt werden) – zählt eure Punkte.

#### 🐾 FRIDAY THE 13TH – *Freitag der 13te*

Es ist Freitag der Dreizehnte. Eine schwarze Katze kreuzt deinen Weg. Von links! Und auch den aller deiner Mitspieler! Was aber völlig egal ist. Nichts geschieht.

#### 🎰 GAMBLING MAN – *Unter Zockern*

Jeder von euch legt eine beliebige Handkarte verdeckt vor sich ab. Anschließend deckt ihr die Karten auf. Derjenige von euch, dessen Karte den zweitniedrigsten Punktwert hat, muss sämtliche abgelegten Karten auf die Hand nehmen. Kann ein Spieler keine Karte ablegen, weil er keine mehr hat, muss er sämtliche abgelegten Karten auf die Hand nehmen. Erinnerung: Bei Gleichstand Spielreihenfolge beachten. Du darfst auch eine Spezialkarte (= 7 Punkte) oder „Fuck You“ (= 42 Punkte) einsetzen.

#### % MARKET – *Börse*

Deckt so viele Karten auf, wie Spieler mitspielen. In Spielreihenfolge nimmt jeder Spieler eine dieser Karten auf die Hand.

#### 👫 MATING SEASON – *Paarungszeit*

Jeder von euch legt alle Zahlenkarten ab, deren Zahlenwert er öfter als einmal auf der Hand hat.

#### ❄ MERRY CHRISTMAS – *Schöne Bescherung*

Jeder von euch legt verdeckt alle seine Handkarten vor beliebige Mitspieler. Die Aufteilung bleibt jedem selbst überlassen. Anschließend nimmt jeder die vor ihm liegenden Karten als neue Handkarten auf.

#### 📖 MEXICAN STANDOFF – *Nachladen*

Jeder von euch legt alle seine Handkarten ab und zieht in Spielreihenfolge drei Karten vom Zugstapel.

#### ⬇ RECESSION – *Rezession*

Jeder von euch legt einmal in Spielreihenfolge beliebige Karten ab: Der erste eine Karte, der zweite zwei Karten, der dritte drei und so weiter. Hast du weniger Handkarten, als du ablegen darfst, lege alle ab.

#### 🏹 ROBIN HOOD

Derjenige von euch mit den wenigsten (auch null) und derjenige mit den meisten Handkarten tauschen ihre Kartenhand miteinander. (Erinnerung: Bei mehreren in Frage kommenden Spielern Spielreihenfolge beachten.)

#### 🍷 SURPRISE PARTY – *Überraschung*

Jeder von euch wählt einen Mitspieler und gibt ihm eine seiner Handkarten.

#### 👁 THE ALL-SEEING EYE – *Vorsehung*

Jeder von euch legt alle Handkarten offen vor sich auf den Tisch. Erst, wenn sich alle einig sind, dass es weitergehen soll, nehmt ihr die Karten wieder auf die Hand und spielt weiter.

#### 3 THIRD TIME LUCKY – *Aller guten Dinge sind drei*

Jeder Spieler zieht drei Karten.

#### 🕒 TIME BOMB – *„Tick-Tack...“*

Jeder von euch hat jetzt noch maximal drei Züge. Spätestens danach endet die Runde.

Sollte einer von euch vor Ablauf dieser Zeit alle Karten loswerden und die Runde beenden, bekommt er zehn Punkte abgezogen. Alle anderen erhalten zusätzliche zehn Punkte. Kann kein Spieler bis Ablauf dieser Zeit die Runde beenden, zählen die Punkte aller Spieler doppelt.

#### 🌀 TORNADO – *Wirbelsturm*

Legt alle Handkarten verdeckt vor euch ab. Der Spieler der schwarzen Karte sammelt sie ein, mischt sie und teilt sie verdeckt Karte für Karte reihum in Spielreihenfolge neu aus, bis alle verteilt sind.

#### 🗑 VANDALISM – *Farbwahn*

Jeder von euch muss alle Handkarten in der zuletzt gespielten Farbe ablegen (die entsprechende Karte kann auch etwas weiter unten im Ablagestapel zu finden sein). Wurde noch keine Farbkarte gespielt, ist der Effekt wirkungslos.

