

Deutsch

Trumps

Das hinterhältige Kartenspiel.

INHALTSVERZEICHNIS

Grundregeln	4
Zahlenkarten	5
Ein- & Zweifarbigе Spezialkarten	6
Wunschfähige Spezialkarten	8
Besondere Spezialkarten	11
Ereigniskarten	12
Powerkarten	18
Regelkarten	21
Spielmaterialien	22



Frantic Pandora's Box © 2020 by Rulefactory, www.rulefactory.ch
Poststrasse 6b, 9500 Wil, Switzerland

Konzept: Fabian Engeler, Pascal Frick, Pierre Lippuner, Stefan Weisskopf
Design: Pierre Lippuner

PANDORA'S BOX

NEUER KARTENTYP UND NOCH MEHR FARBEN!

Endlich ist sie da: Die grosse Frantic Box. Und mit ihr kommt auch ein neuer, unabhängiger (und optionaler) Kartentyp – die Regelkarten. Neben weiteren «Troublemaker»- und «Counterattack»-Karten erhält das Spiel mit Violett eine neue Kartenfarbe.

Die violetten Karten werden wie andere ein- oder zweifarbigen Karten behandelt. Sie werden entweder den Spielkarten als fünfte Farbe beigemischt oder können als Ersatz für eine der bestehenden Farben verwendet werden.

Und als wäre das noch nicht genug, gibt es neu je eine Spezial- und eine Ereigniskarte, bei welchen ihr die Regeln zu Spielbeginn selber bestimmen könnt!

Für Anfänger haben wir neuerdings Übersichtskarten, welche beim Spielen als kleine Stütze dienen können. Im Zweifelsfall empfehlen wir aber dieses Gesamtregelwerk zu konsultieren.

SCHÖN, DASS IHR FRANTIC SPIELT



FABIAN



PASCAL



PIERRE



STEFAN

ZIEL DES SPIELS

Bei Frantic – dem hinterhältigen Kartenspiel – versuchst du in jeder Runde möglichst schnell alle eigenen Handkarten loszuwerden. Denn sobald jemand keine Handkarten mehr hat, ist die Runde beendet und die verbliebenen Handkarten werden als Punkte gewertet – was schlecht ist. Runde für Runde addierst du deine Punkte, bis jemand von euch das zu Spielbeginn festgelegte Punktemaximum überschreitet. Dann endet das Spiel und die Person mit den wenigsten Punkten gewinnt das Spiel.

VORBEREITUNG AUF DAS SPIEL

- » Trennt die Spielkarten (schwarze Rückseite) von den Ereigniskarten (weisse Rückseite).
- » Vereinbart ein Punktelimit. Wir haben folgende Vorschläge:

Spieler*innen	kurz	mittel	lang
2 bis 4	137	154	179
5 bis 8	113	137	154

Ihr könnt auch ein anderes Limit vereinbaren. Generell gilt: Je grösser die Gruppe, desto tiefer das Punktelimit.

- » Mische sowohl den Spielkarten- als auch den Ereigniskarten-Stapel.
- » Teile nun an alle Mitspielenden 7 Spielkarten aus. (Um die Runden zu verkürzen, können auch weniger Karten ausgeteilt werden. Aber nie weniger als 4. Die restlichen Spielkarten bilden den Nachziehstapel.)
- » In der ersten Runde teilt die Person aus, der das Spiel gehört. In den folgenden Runden jeweils die Person, welche die Runde verloren, also die meisten Punkte kassiert hat. Decke nun die oberste Spielkarte vom Nachziehstapel auf und behandle diese, als ob du sie gespielt hättest – mit allen Effekten und Konsequenzen. Diese Karte bildet den Ablagestapel.
- » Das Spiel verläuft im Gegenuhrzeigersinn.

Wird mit der Supercharge Erweiterung gespielt:

- » Mische neben dem Spiel- und Ereigniskarten-Stapel auch die Powerkarten.
- » Teile nun an alle Mitspielenden 2 Powerkarten aus. Diese legen sie verdeckt vor sich ab. Die eigenen Powerkarten können jedoch angeschaut werden. Die restlichen Powerkarten bilden den Powerkarten-Stapel.
- » Die Powerkarten sind keine Handkarten und werden somit nicht auf die Hand genommen. Sie werden nie mit Hand- und Ereigniskarten zusammengemischt.

Wird mit Regelkarten gespielt:

- » Vor jeder Runde wird der Regelkarten-Stapel gemischt und eine beliebige Anzahl Regelkarten aufgedeckt. Die Regeln dieser Runde werden dann entsprechend dem Text auf den Regelkarten modifiziert.

SPIELZUG

- » Während deinem Zug darfst du eine Handkarte spielen.
- » Sofern du keine Karte ausspielen kannst oder willst, ziehst du eine Karte vom Nachziehstapel.
- » Du darfst nach dem Ziehen trotzdem eine Karte spielen.
- » Welche Handkarten ausgespielt werden können, hängt von der obersten Karte auf dem Ablagestapel ab. Genaueres findest du im Beschrieb der einzelnen Kartentypen.

RUNDENENDE & PUNKTEWERTUNG

Die Runde endet, wenn:

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

Alle Spieler*innen, die beim Rundenende noch Karten auf der Hand haben, zählen die Punkte ihrer Handkarten zusammen und addieren diese zu ihrem Punktekonto.

Die Punkte zählt ihr wie folgt:

- » Farbige und Schwarze Zahlenkarten: Jeweiliger Zahlenwert
- » Ein-/zweifarbige und wunschfähige Spezialkarten: 7 Punkte
- » Besondere Spezialkarten verfügen über unterschiedliche Punktwerte. Diese sind auf Seite 11 ersichtlich.
- » **Wird mit der Supercharge Erweiterung gespielt:** Powerkarten zählen am Ende einer Runde keine Punkte.

ENDE DES SPIELS

Es werden so viele Runden gespielt, bis jemand das vereinbarte Punktelimit überschreitet. Die Person mit dem niedrigsten Punktestand gewinnt das Spiel.

Unmarkierte Karten sind Teil des Frantic Grundspiels, alle anderen sind wie folgt zu erkennen:

† Teil der Troublemaker Erweiterung

§ Teil der Supercharge Erweiterung

¶ Teil von Pandora's Box

ZAHLENKARTEN

FARBIGE ZAHLENKARTEN

→ Spielbar auf die gleiche Zahl oder gleiche Farbe

→ Spielbar auf einen entsprechenden Farb- oder Zahlenwunsch

SCHWARZE ZAHLENKARTEN

→ Spielbar auf die gleiche Zahl

→ Spielbar auf den entsprechenden Zahlenwunsch

Effekt: Decke sofort das oberste Ereignis auf und führe es aus.

Hinweis: Schwarz ist keine Farbe und kann daher nicht gewünscht oder von einer weiteren schwarzen Karte gedeckt werden! Eine schwarze Karte kann nur von einer gleichen Zahl oder einer wunschfähigen Spezialkarte gedeckt werden.



EIN- & ZWEIFARBIGE SPEZIALKARTEN

→ Spielbar auf das gleiche Symbol oder die gleiche Farbe.

→ Spielbar auf einen entsprechenden Farbwunsch.

Hinweis: Die Effekte dieser Karten müssen ausgeführt werden.





2ND CHANCE

Spiele auf «2nd Chance» eine passende zweite Karte. Kannst du keine passende Karte spielen oder hast du keine zweite Handkarte, musst du eine Karte vom Stapel ziehen.



EXCHANGE

Gib jemandem zwei deiner Handkarten und ziehe von derselben Person verdeckt zwei Karten, bevor sie deine Karten auf die Hand nimmt.

Hinweis: Hast du bzw. dein Opfer nur eine Handkarte, gibt es einen 2 gegen 1, 1 gegen 2 bzw. einen 1 gegen 1 Tausch. Spielst du «Exchange» als letzte Karte, musst du trotzdem bei jemandem zwei Karten ziehen.



GIFT

Schenke jemandem zwei deiner Handkarten.

Hinweis: Hast du nur noch eine Karte, verschenke nur diese. Spielst du «Gift» als deine letzte Karte, wähle trotzdem ein potenzielles Opfer. Der Angriff könnte noch gekontert werden.



RECHARGE^s

Decke eine vor dir liegende, in einem früheren Zug aktivierte Powerkarte wieder zu. Du kannst diese Powerkarte ab deinem nächsten Zug wieder benutzen.



SKIP

Wähle eine Person aus, welche ihren nächsten Zug aussetzen muss.

Hinweis: Du darfst keine Mitspielenden wählen, die noch aussetzen müssen.



THIEF^T von Nico Schaltegger

Schaue jemandem in die Handkarten und nimm zwei davon auf deine Hand.



TROUBLEMAKER^T

Löse sofort ein Ereignis aus.



COLOUR SWAP^T

Du kannst diese Karten nur auf eine der zwei Farben spielen. Danach geht das Spiel mit der jeweils anderen Farbe weiter.

WUNSCHFÄHIGE SPEZIALKARTEN

- Sind auf alle Spielkarten spielbar.
- Diese Spezialkarten haben einen obligatorischen Wunscheffekt und einen Sondereffekt. Dieser Sondereffekt ist – falls nicht anders angegeben – optional.
- Es gibt auch wunschfähige Spezialkarten, welche ausserhalb deines Zuges spielbar sind.





FANTASTIC

Kein Sondereffekt

→ Wünsche dir eine Zahl oder eine Farbe



FANTASTIC FOUR

Wähle zwingend eine*n oder mehrere Mitspielende aus, die insgesamt 4 Karten vom Stapel ziehen müssen. Du bestimmst die Aufteilung der 4 Karten. Wähle zuerst alle Opfer, bevor jemand mit dem Ziehen beginnt.

Hinweis: Dieser Sondereffekt muss ausgeführt werden.

→ Wünsche dir eine Zahl oder eine Farbe



COUNTERATTACK

Ausserhalb deines Spielzuges:

Falls du als Opfer einer Spezialkarte bestimmt wirst, darfst du «Counterattack» sofort reinwerfen. Der Spezialkarten-Effekt wird sofort abgebrochen. Führe den Effekt anschliessend selbst gegen beliebige Mitspieler*innen aus, als hättest du die ursprüngliche Spezialkarte gespielt.

→ Die von dir ausgeführte Attacke kann wieder mit Counterattack abgewehrt werden.

→ Das Reinwerfen von Counterattack zählt nicht als Spielzug. Wünsch dir trotzdem eine Farbe.

In deinem Spielzug:

→ Wünsche dir nur eine Farbe



DO IT YOURSELF^P

Bei dieser Spezialkarte könnt ihr den Effekt selber bestimmen.

Vorschlag: Wird «Do It Yourself» gespielt, decke sofort eine zusätzliche Regelkarte auf. Die Spielregeln werden entsprechend modifiziert.

Hinweis: Bestimmt den Effekt vor dem Start des Spiels.

Weitere Vorschläge für alternative Ereignis- oder Spezialkarten-Effekte findest du unter: www.rulefactory.ch/rules



EDISON^S

Wähle zwei Personen (evtl. auch dich selbst) und tausche zwischen diesen eine Powerkarte aus. Beide getauschten Powerkarten werden anschliessend zugeeckt.

→ Wünsche dir eine Farbe



EQUALITY

Wähle eine Person mit weniger Karten als du selbst. Diese muss nun so lange Karten vom Nachziehstapel ziehen, bis ihr gleich viele Karten auf der Hand habt.

→ Wünsche dir eine Farbe



INEQUALITY^T

Wähle jemanden mit weniger oder gleich vielen Handkarten. Diese Person muss nun so lange verdeckt Karten von dir ziehen, bis sie mehr Karten auf der Hand hat als du.

→ Wünsch dir eine Farbe



LUCKY BASTARD[†]

von Raphael Reichert und Virginia Hart

Ausserhalb deines Spielzuges:

Du darfst diese Karte ausserhalb deines Zuges reinwerfen, sobald ein Ereignis ausgelöst wird, aber noch bevor dieses Ereignis aufgedeckt wurde.

→ Du bist vom Effekt des Ereignisses ausgeschlossen.

→ Beendet das Ereignis das Spiel, schreibst du keine Punkte auf.

→ Löst das Ereignis ein weiteres Ereignis aus, bist du vor diesem nicht geschützt.

→ Das Reinwerfen von «Lucky Bastard» zählt nicht als Spielzug. Wünsche dir trotzdem eine Farbe.

In deinem Spielzug:

→ Wünsche dir nur eine Farbe



NICE TRY

Ausserhalb deines Spielzuges:

Nachdem ein*e oder mehrere Mitspielende keine Handkarten mehr haben und alle Sondereffekte und Ereignisse des aktuellen Zuges abgeschlossen sind, kannst du «Nice Try» reinwerfen.

→ Alle Mitspielenden, die ihre Karten soeben losgeworden sind, müssen dann anschliessend 3 Karten vom Stapel ziehen. Die Spielrunde geht an der zuvor unterbrochenen Stelle weiter.

→ Das Reinwerfen von Nice Try zählt nicht als Spielzug. Wünsch dir trotzdem eine Farbe.

Hinweis: Haben mehrere Spieler*innen ihre letzte Handkarte abgelegt, müssen alle von ihnen 3 Karten ziehen.

In deinem Spielzug:

→ Wünsch dir nur eine Farbe



SPECIAL FAVOURS[†]

Wähle eine Person. Tauscht nun alle eure Spezialkarten (alles ausser Zahlenkarten) – unabhängig von der Anzahl – miteinander.

Hinweis: Die «Fuck You»-Karte darfst du nur tauschen, wenn du Special Favours nicht selbst ausgespielt hast.

→ Wünsch dir eine Farbe

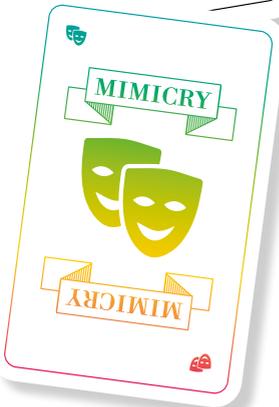


UPDATE[§]

Ziehe verdeckt eine Karte vom Powerkarten-Stapel und lege sie verdeckt vor dir ab. Mische danach eine deiner anderen Powerkarten zurück in den Stapel. Es spielt dabei keine Rolle, ob diese bereits aktiviert wurde oder nicht.

→ Wünsch dir eine Farbe

BESONDERE SPEZIALKARTEN



CURSE †

Du kannst diese Karte nicht ausspielen. Du darfst sie aber wie jede andere Spielkarte verschenken, tauschen oder bei entsprechenden Ereignissen abwerfen.

→ Diese Karte zählt am Ende einer Runde 13 Punkte.



FUCK YOU

Du darfst diese Karte nur spielen, wenn du exakt 10 Karten auf der Hand hast (inkl. «Fuck You»). Spielst du diese Karte, schiebst du sie unter die oberste Karte des Ablagestapels. Das Spiel geht mit dieser obersten Karte weiter.

Hinweis: Du darfst die «Fuck You»-Karte nicht durch Spezialkarten-Effekte (z.B. «Gift» / «Exchange») gezielt an die Mitspielenden weitergeben. Wird sie jedoch von dir gezogen, darfst du sie weggeben. Bei Ereignissen wird «Fuck You» wie jede andere Spielkarte behandelt (abwerfen, weitergeben etc. erlaubt).

→ Diese Karte zählt am Ende einer Runde 42 Punkte.



MIMICRY †

Diese Karte kann jede andere Spezialkarte (ausser besonderen Spezialkarten) imitieren. Bestimme den Effekt von «Mimicry», sobald du sie ausspielst.

Hinweis: Spielst du «Mimicry» als einfarbige Spezialkarte (z.B. als «Gift»), so übernimmt die Karte auch die bereits liegende Farbe und kann somit weder auf Schwarz noch auf einen Zahlenwunsch gespielt werden.

→ Diese Karte zählt am Ende einer Runde 7 Punkte.

fin.

THE END §

Du kannst diese Karte nur als deine letzte Handkarte ausspielen. Du kannst sie in diesem Fall aber auf jede beliebige Karte spielen. Du darfst «The End» aber wie jede andere Spielkarte verschenken, tauschen oder bei entsprechenden Ereignissen abwerfen.

→ Spielst du «The End» als deine letzte Karte aus, ist die Runde bedingungslos zu Ende. «Nice Try» kann nicht mehr gespielt werden und sämtliche aktiven Ereignisse (z.B. Time Bomb, Last Chance etc.) werden ignoriert.

→ Diese Karte zählt am Ende einer Runde 17 Punkte.

Hinweis: Zu «The End» können keine Powerkarten aktiviert werden.

EREIGNISKARTEN

- Jedes Mal wenn du eine schwarze Zahlenkarte spielst, wird eine Ereigniskarte aktiviert. Decke dazu die oberste Ereigniskarte vom Stapel auf und führe deren Effekt aus.
- Ein Ereigniskarten-Effekt wird immer in Spielreihenfolge ausgeführt, beginnend mit der Person rechts von dir.
- Kommen mehrere Spieler*innen für einen Effekt in Frage, betrifft es jeweils die erste Person in Spielreihenfolge.
- Müsst ihr durch ein Ereignis Handkarten abwerfen, so schiebt ihr diese unter die zuletzt gespielte Karte.
- Wird durch ein Ereignis jemand oder mehrere von euch alle Handkarten los, ist die Runde erst zu Ende, nachdem der Effekt vollständig oder zumindest so gut wie möglich ausgeführt wurde.
- Hat eine Ereigniskarte einen über die gesamte Runde anhaltenden Effekt, bleibt dieser auch dann noch aktiv, wenn weitere Ereignisse ausgelöst werden.

Hinweis: Lest die einzelnen Ereignisse erst durch, wenn sie im Spiel aufgedeckt werden. Das spart Zeit.





BLACK HOLE ^T von Dani Hitz

Wenn du das Ereignis ausgelöst hast, erhältst du alle Schwarzen Karten, die deine Mitspieler*innen auf den Händen halten.



BLACK JACK ^S

Der Reihe nach deckt ihr jeweils die oberste Karte vom Nachziehstapel auf, legt sie auf einen separaten Stapel und addiert laut die Punkte der aufgedeckten Karten. Die Person, deren aufgedeckte Karte das Punktetotal von 21 überschreitet, muss sämtliche Karten dieses separaten Stapels auf die Hand nehmen.



CAPITALISM ^T

von Joschka Reischmann und Angelina Vicini

Wer hat, dem wird gegeben. Alle ziehen der Reihe nach so viele Karten nach, wie sie bereits auf der Hand haben.



CHARITY

Sucht die Person mit den meisten Karten auf der Hand. Alle anderen ziehen nun von dieser Person verdeckt eine Karte.

Hinweis: Kommen mehrere Spieler*innen in Frage, müsst ihr von allen Personen mit den meisten Karten jeweils eine Karte ziehen (die mit den meisten Karten ziehen jedoch keine Karten voneinander). Haben alle gleich viele Karten, passiert nichts.



CHARGENADO ^S

Wer das Ereignis ausgelöst hat, mischt alle auf dem Tisch liegenden Powerkarten zurück in den Powerkarten-Stapel und teilt anschliessend jeder Person zwei neue Powerkarten verdeckt aus.



COMMUNISM

Zieht jeweils so viele Karten vom Nachziehstapel, bis ihr alle gleich viele Karten habt, wie die Person mit den meisten Handkarten.



CROWDFUNDING ^T

Sucht die Person mit den wenigsten Handkarten. Nun müssen alle dieser Person eine beliebige Karte aus ihrer Hand schenken.

Hinweis: Kommen mehrere Spieler*innen in Frage, müsst ihr allen Personen mit den wenigsten Karten eine eurer Handkarten geben (die mit den wenigsten Karten geben sich jedoch gegenseitig keine Karten). Haben alle gleich viele Karten, passiert nichts.



DISTRIBUTOR ^T von Eveline Lüthi

Jeder von euch legt die Handkarten als verdeckter Stapel vor sich ab. Wer das Ereignis ausgelöst hat, schaut sich alle Handkarten-Stapel an und verteilt diese beliebig neu, ohne die Stapel zu vermischen. Wer die Stapel verteilt, muss sich selbst zwingend andere Handkarten geben als zuvor, für alle anderen gilt diese Regel nicht.



DOOMSDAY

Die Runde ist sofort beendet. Alle erhalten 50 Punkte. Die Punkte eurer Handkarten werden nicht gewertet.



DOUBLE TAXATION †

Wenn ihr Punkte aufschreibt:

Jeder von euch zählt die Punkte der drei höchsten Handkarten (Zahlen- & Spezialkarten) zusammen. Dieser Wert wird sofort dem Punktekonto angerechnet.

Wenn ihr die Punkte nicht aufschreibt:

Jeder von euch zählt die Punkte der drei höchsten Handkarten (Zahlen- & Spezialkarten) zusammen. Wer mit den höchsten drei Karten am wenigsten Punkte hat, zieht eine Karte vom Stapel. Wer die zweitniedrigste Punktzahl hat, zieht zwei usw. Bei Punktegleichstand müssen die Betroffenen je gleich viele Karten ziehen.



EARTHQUAKE

Gebt eure Handkarten nach rechts weiter.



EPIC FAIL ^s

Die Person mit den wenigsten Handkarten erhält sofort die «Fuck You»-Karte auf die Hand. Falls nötig, sucht ihr die «Fuck You»-Karte aus dem Nachziehstapel oder dem Ablagestapel heraus. Der Nachziehstapel wird gegebenenfalls neu gemischt.



EVENT MANAGER †

Deckt die obersten drei Karten vom Ereigniskarten-Stapel auf. Wer das Ereignis ausgelöst hat, wählt eines dieser drei Ereignisse aus, welches dann ausgeführt wird.



EXPANSION

Der Reihe nach zieht ihr Karten vom Nachziehstapel: Die erste Person zieht eine Karte, die zweite zieht zwei, die dritte drei usw.



FINISH LINE

Die Spielrunde ist sofort beendet. Zählt die Punkte eurer Handkarten zusammen.



FRIDAY THE 13TH

Es ist Freitag, der Dreizehnte. Ein Massenmörder mit Hockeymaske geht um ... Aber nur im Film. Es ist ein normaler Tag wie jeder andere auch. Nichts geschieht und die Runde geht normal weiter.



GAMBLING MAN

Legt eine beliebige Handkarte verdeckt vor euch ab. Deckt die Karten anschließend gleichzeitig auf. Die Person, dessen Karte den zweitniedrigsten Punktwert aufweist, muss nun sämtliche abgelegten Karten auf die Hand nehmen. Bei Gleichstand trifft es die erste Person in Spielreihenfolge.

Hinweis: Wer keine Handkarten zum Ablegen hat, muss automatisch die abgelegten Karten aufnehmen.

Kommen mehrere Personen in Frage, trifft es jeweils die erste Person in Spielrichtung.



IDENTITY THEFT †

Wenn ihr Punkte aufschreibt:

Die Person mit dem höchsten Punktestand tauscht diesen mit der Person, die den niedrigsten Punktestand hat.

Wenn ihr die Punkte nicht aufschreibt:

Wer das Ereignis ausgelöst hat, wählt zwei Mitspieler*innen, die die Karten auf den Tisch legen und die Plätze tauschen.

Hinweis: Wenn ihr Frantic zu zweit spielt, tauscht ihr die Plätze.



LAST CHANCE †

→ Gilt bis zum Rundenende

Wird eine Person – nicht durch den Effekt eines Ereignisses – ihre letzte Handkarte los, wird sofort ein Ereignis ausgelöst und ausgeführt. Gegebenenfalls kann das auch mehrmals passieren, bis die Runde endgültig beendet ist.



LOOT §

Ihr zieht alle der Reihe nach verdeckt drei Handkarten von der Person rechts von euch. Gezogene Karten nehmt ihr erst auf eure Hand, sobald alle ihre Karten gezogen haben.

Hat eine Person drei oder weniger Karten, werden alle ihre Handkarten gezogen.



MARKET

Deckt für alle Mitspielenden je eine Karte vom Stapel auf. Der Reihe nach nimmt sich nun jede*r eine dieser Karten auf die Hand.



MATING SEASON

Werft alle Zahlenkarten ab, deren Zahlenwert ihr mehrfach auf der Hand habt. Dies gilt auch für schwarze Zahlenkarten.



MERRY CHRISTMAS

Verteilt der Reihe nach alle eure Handkarten verdeckt an beliebige Mitspieler*innen. Die Aufteilung bleibt euch selbst überlassen. Haben alle ihre Spielkarten verteilt, nehmt ihr die von den Mitspielenden erhaltenen Karten als eure neuen Handkarten auf.



MEXICAN STANDOFF

Werft alle eure Handkarten ab und zieht der Reihe nach drei neue Karten vom Stapel.



PANDORA'S BOX ¶

Bei dieser Ereigniskarte könnt ihr den Effekt selber bestimmen.

Vorschlag: Wird Pandora's Box ausgelöst, mische die aktiven Regelkarten in den Regelkarten-Stapel zurück und decke dafür gleich viele wie vorher auf. Die Spielregeln werden entsprechend den Karten modifiziert.

Hinweis: Bestimmt den Effekt vor dem Start des Spiels.

Weitere Vorschläge für alternative Ereignis- oder Spezialkarten-Effekte findest du unter: www.rulefactory.ch/rules



PARASITE §

Sobald jemand die Runde beendet, darf die Person zur Linken zwei beliebige Handkarten abwerfen, bevor sie die Punkte zählt.

Gibt es durch ein Ereignis mehrere Gewinner*innen, dürfen alle links von ihnen zwei Karten abwerfen.



PLAGUE †

Deckt nacheinander zwei weitere Ereigniskarten auf und führt diese der Reihe nach aus. Auch wenn das erste Ereignis die Runde beendet oder jemand alle Karten loswirft, führt ihr das zweite Ereignis noch so gut wie möglich aus.

(n+1)

PLUS ONE ^T von Dom Atlas

→ Gilt bis zum Rundenende

Jedes Mal, wenn jemand eine oder mehrere Karten vom Nachziehstapel zieht, muss eine zusätzliche Karte gezogen werden.



RECESSION

Der Reihe nach werft ihr beliebige Handkarten ab: Die erste Person verwirft eine Karte, die zweite verwirft zwei, die dritte drei usw.



REPEAT ^T von Eveline Lüthi

Wer das Ereignis ausgelöst hat, muss ein in dieser Runde bereits aufgedecktes Ereignis auswählen und erneut ausführen.

Hinweis: Wurden in dieser Runde noch keine Ereignisse aufgedeckt, ist «Repeat» wirkungslos.



REWIND ^S

Ihr nehmt alle der Reihe nach jeweils die oberste Karte vom Ablagestapel auf die Hand, bis alle von euch zwei Karten gezogen haben. Deckt anschliessend die oberste Karte vom Nachziehstapel auf. Auf diese wird nun weitergespielt.

Hinweis: Handelt es sich bei der aufgedeckten Karte um eine Spezialkarte, kann die Person, die das Ereignis ausgelöst hat, den Effekt ausführen.



RIOT ^S

Jeder von euch gibt der Reihe nach alle eigenen Spezialkarten nach rechts weiter. Ihr nehmt alle erhaltenen Karten erst auf die Hand, sobald alle ihre Spezialkarten weitergegeben haben.



ROBIN HOOD

Sucht die Person mit den meisten und diejenige mit den wenigsten Karten auf der Hand. Diese beiden müssen nun ihre Handkarten tauschen.

Hinweis: Kommen mehrere Personen in Frage, trifft es jeweils die erste Person in Spielrichtung.



RUSSIAN ROULETTE ^T

Jede Person legt eine Handkarte ihrer Wahl verdeckt vor sich ab. Wer das Ereignis ausgelöst hat, nimmt alle diese Karten zusammen, mischt sie und legt sie dann verdeckt auf den Nachziehstapel.



SEPPUKU ^T von D'Sinead Conception

Wenn ihr Punkte aufschreibt:

Alle Mitspielenden entscheiden sich der Reihe nach, ob sie Seppuku begehen wollen. Dazu deckt ihr die oberste Karte vom Nachziehstapel auf. Ist diese eine Zahlenkarte, werden sofort 21 Punkte vom Kontostand abgezogen. Ist es eine andere Karte, werden 42 zusätzliche Punkte angerechnet. Wer es nicht riskiert, erhält 21 Punkte.

Hinweis: Die durch Seppuku aufgedeckten Karten kommen unter die oberste Karte des Ablagestapels.

Wenn ihr die Punkte nicht aufschreibt:

Auch hier müsst ihr euch entscheiden, ob ihr Seppuku begehen wollt und eine Karte vom Nachziehstapel aufdeckt. Wird eine Zahlenkarte gezogen, musst du zwei beliebige Karten aus der eigenen Hand abwerfen. Ist es eine andere Karte, musst du vier Karten vom Nachziehstapel ziehen. Wer es nicht riskiert, zieht zwei Karten vom Nachziehstapel.



SUPERCHARGE ^s

Wer das Ereignis ausgelöst hat, teilt allen eine zusätzliche Powerkarte vom Powerkarten-Stapel aus.



SURPRISE PARTY

Verschenkt der Reihe nach eine Handkarte an eine beliebige Person.

Hinweis: Erhaltene Karten werden erst nach dem Ereignis auf die Hand genommen.



THE ALL-SEEING EYE

Legt alle eure Handkarten vor euch offen auf den Tisch. Wenn alle die Karten zufriedenstellend beäugt haben, nehmt ihr die Karten wieder auf die Hand und spielt weiter.

3

THIRD TIME LUCKY

Zieht der Reihe nach jeweils drei Karten vom Stapel.



TIME BOMB

Alle haben jetzt noch drei Züge, spätestens danach endet die Runde.

Beendet jemand zuvor die Runde, werden zehn Punkte vom jeweiligen Konto abgezogen und die anderen zählen zehn Punkte zu ihren Handkarten-Punkten dazu.

Schafft es niemand, die Runde in drei Zügen zu beenden, zählen die Punkte aller Spieler*innen doppelt.

Hinweis: Aussetzen zählt auch als Spielzug.



TORNADO

Legt alle eure Handkarten zusammen. Mischt die Karten und teilt sie verdeckt – Karte um Karte – reihum neu aus, bis alle verteilt sind.



TRUST FALL ^t

Alle Mitspielenden wählen der Reihe nach eine Person aus, von der sie zwei Handkarten erhalten. Hat die gewählte Person weniger als zwei Karten auf der Hand, gibt diese entsprechend nur eine bzw. keine Karte weiter.

Hinweis: Erhaltene Karten werden erst nach dem Ereignis auf die Hand genommen.



TSUNAMI ^s von Fabio Nanni

Der Reihe nach legen alle Spieler*innen eine beliebige Karte offen vor sich ab. Die Person rechts davon muss stets eine Karte mit gleich hohem oder höherem Wert vor sich ablegen.

Sobald jemand nicht mehr gleich hoch oder höher ausspielen kann (oder will) nimmt diese Person alle abgelegten Karten auf die Hand.

Hinweis: Wer keine Handkarten zum Ablegen hat, muss automatisch die abgelegten Karten aufnehmen.



VANDALISM

Ermittelt die zuletzt ausgespielte Farbe (ausser schwarz). Alle Spieler*innen müssen nun sämtliche Handkarten dieser Farbe abwerfen.

Hinweis: Wurde noch keine Farbe gespielt, ist das Ereignis wirkungslos.

POWERKARTEN ^S

Powerkarten werden nicht gespielt, sondern durch Aufdecken aktiviert. Aktivieren kann man sie nur, wenn man im eigenen Zug eine Handkarte ausspielt. Mit den Powerkarten können die Spieler*innen ihre gespielte Handkarte mit einem (zusätzlichen) Effekt aufladen. Dieser Powerkarten-Effekt kann nicht durch «Counterattack» beeinflusst werden.

POWERKARTEN AKTIVIEREN

- Du kannst eine Powerkarte aktivieren, wenn du am Zug bist und eine Handkarte ausspielst.
- Wirfst du eine Spezialkarte während des Zuges einer anderen Person rein (z.B. «Counterattack»), kannst du keine Powerkarte aktivieren.
- Pro Spielzug darfst du nur eine Powerkarte aktivieren.
- Um eine Powerkarte zu aktivieren, deckst du diese direkt nach dem Spielen der Handkarte auf.
- Aktivierte Powerkarten bleiben aufgedeckt vor dir liegen und können nicht erneut eingesetzt werden.

POWERKARTEN UND SPEZIALKARTEN

Aktivierst du eine Powerkarte nachdem du eine Spezialkarte gespielt hast, werden sowohl der Effekt der Spezialkarte als auch der Effekt der Powerkarte ausgeführt. In welcher Reihenfolge diese Effekte ausgeführt werden, bestimmt das Ecksymbol der Powerkarte:

1st

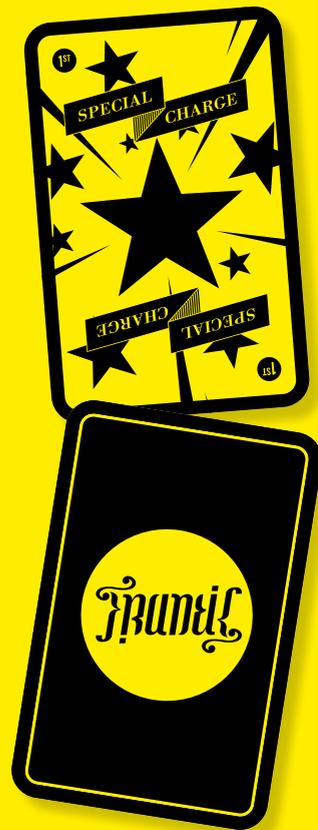
Der Powerkarten-Effekt wird zuerst ausgeführt.

2nd

Der Powerkarten-Effekt wird nach dem Spezialkarten-Effekt ausgeführt.

IMMUNITÄT DER POWERKARTEN

Spezialkarten und Ereignisse, deren Effekt sich nicht explizit auf Powerkarten beziehen, haben auf diese auch keinen Einfluss.



+1

ALL DRAW ONE

1ST wird vor dem Handkarten-Effekt ausgeführt
Deine Mitspieler*innen müssen eine Karte vom Nachziehstapel ziehen.

Hinweis: Die Person, die «All Draw One» aktiviert hat, ist von diesem Effekt nicht betroffen.



ANTI COUNTER

1ST wird vor dem Handkarten-Effekt ausgeführt
Hast du soeben eine Spezialkarte gespielt, kann diese nicht mit «Counter-attack» abgewehrt werden.



BLACK WISH

2ND wird nach dem Handkarten-Effekt ausgeführt
Du wünschst dir Schwarz als Farbe. Deine gespielte Karte kann somit nur mit einer beliebigen Schwarzen Karte oder einer wunschfähigen Spezialkarte gedeckt werden.

Hinweis: Aktivierst du die Karte zusammen mit einer anderen Wunschkarte, verfällt deren Wunscheffekt. Sobald die nächste Karte in der Runde gespielt wird, geht das Spiel mit dieser Karte weiter.



COLOUR BLOCKADE

2ND wird nach dem Handkarten-Effekt ausgeführt
Wähle eine Farbe. Diese Farbe darf nun so lange nicht mehr bedient werden, bis du deinen nächsten Zug beendet hast.

Hinweis: In deinem nächsten Zug bist du somit auch noch von der Blockade betroffen. Aussetzen zählt auch als Zug.



LOOPING

2ND wird nach dem Handkarten-Effekt ausgeführt
Nach deinem Zug geht das Spiel in die entgegengesetzte Richtung weiter. Sobald du deinen nächsten Zug beendet hast, wechselt die Richtung abermals.

Hinweis: Aussetzen zählt auch als Zug.



NUMBER WISH

2ND wird nach dem Handkarten-Effekt ausgeführt
Wünsche dir am Ende deines Zuges eine Zahl.

Hinweis: Aktivierst du die Karte zusammen mit einer anderen Wunschkarte, verfällt deren Wunscheffekt.



OPEN HANDS

1ST wird vor dem Handkarten-Effekt ausgeführt
Deine Mitspieler*innen müssen ihre Handkarten offen vor sich ablegen und so lange mit offenen Karten spielen, bis du wieder an die Reihe kommst.

Hinweis: Aussetzen zählt auch als Zug.



RANDOM CHANCE

2ND wird nach dem Handkarten-Effekt ausgeführt
Spiele eine weitere beliebige Handkarte aus. Diese muss nicht auf die zuletzt gespielte Karte passen. Das Spiel geht dann mit dieser Karte weiter.

Hinweis: «Curse» darf nicht gespielt werden. «Fuck You» und «The End» dürfen nur gespielt werden, wenn sie ihre Bedingungen gemäss Regeln erfüllen.



RECYCLING von Daniel Bucher

2ND wird nach dem Handkarten-Effekt ausgeführt
Deine soeben gespielte Handkarte muss wieder auf die Hand genommen werden. Du bestimmst wer (auch du selbst) sie aufnehmen muss. Das Spiel geht weiter, als ob die Handkarte nicht gespielt wurde.
Hinweis: Wünsche bleiben jedoch bestehen.



SPECIAL CHARGE

1ST wird vor dem Handkarten-Effekt ausgeführt

Wähle eine Person aus, welche für jede Spezialkarte auf der Hand (alles ausser Zahlenkarten) eine zusätzliche Karte vom Stapel ziehen muss.



SPECIAL SEAL

1ST wird vor dem Handkarten-Effekt ausgeführt

Es dürfen so lange keine Spezialkarten mehr gespielt werden, bis die Person, die «Special Seal» aktiviert hat, wieder zum Zug kommt. Aussetzen zählt auch als Spielzug.

Hinweis: Da der Effekt dieser Powerkarte vor dem Handkarten-Effekt ausgeführt wird, kann sie nicht zusammen mit einer Spezialkarte aktiviert werden.



TROUBLECHARGER

2ND wird nach dem Handkarten-Effekt ausgeführt

Wer «Troublecharger» aktiviert, löst am Ende des eigenen Spielzuges ein Ereignis aus.

Hinweis: Wenn diese Karte in Kombination mit «Troublemaker» oder einer Schwarzen Karte aktiviert wird, werden der Reihe nach 2 Ereignisse ausgelöst.

REGELKARTEN ^P

- Regelkarten können – müssen aber nicht – ins Spiel integriert werden.
- Vor jeder Runde wird der Regelkarten-Stapel gemischt und eine beliebige Anzahl Regelkarten aufgedeckt.
Die Regeln dieser Runde werden dann entsprechend dem Text auf den Regelkarten modifiziert.



SPIELMATERIALIEN

FRANTIC GRUNDSPIEL

125 Spielkarten

(schwarze Rückseite)

81 Zahlenkarten

- 18 blaue Karten (1 bis 9)
- 18 rote Karten (1 bis 9)
- 18 grüne Karten (1 bis 9)
- 18 gelbe Karten (1 bis 9)
- 9 schwarze Karten (1 bis 9)

44 Spezialkarten

- 8 «Gift» Karten (2 pro Farbe)
- 4 «Exchange» Karten (1 pro Farbe)
- 4 «2nd Chance» Karten (1 pro Farbe)
- 4 «Skip» Karten (1 pro Farbe)
- 11 «Fantastic» Karten
- 5 «Fantastic Four» Karten
- 4 «Counterattack» Karten
- 2 «Equality» Karten
- 1 «Nice Try» Karte
- 1 «Fuck You» Karte

+ 20 einzigartige Ereigniskarten (weisse Rückseite)

FRANTIC TROUBLEMAKER

22 Spielkarten

(schwarze Rückseite)

- 6 «Colour Swap» Karten (1 pro Farben-Kombi)
- 4 «Troublemaker» Karten (1 pro Farbe)
- 4 «Thief» Karten (1 pro Farbe)
- 3 «Special Favours» Karten
- 2 «Inequality» Karten
- 1 «Lucky Bastard» Karte
- 1 «Mimicry» Karte
- 1 «Curse» Karte

+ 14 originelle Ereigniskarten (weisse Rückseite)

FRANTIC SUPERCHARGE

15 Spielkarten

(schwarze Rückseite)

5 Zahlenkarten

- Zahl 10 (1 pro Farbe & in Schwarz)

10 Spezialkarten

- 4 «Recharge» Karten (1 pro Farbe)
- 3 «Edison» Karten
- 2 «Update» Karten
- 1 «The End» Karte

+ 24 Powerkarten (gelb-schwarze Rückseite)

+ 9 brandneue Ereigniskarten (weisse Rückseite)

FRANTIC PANDORA'S BOX

40 Spielkarten

(schwarze Rückseite)

32 violette Karten

- 19 Zahlenkarten (1 bis 10)
- 4 «Colour Swap» (1 pro Farben-Kombi)
- 2 «Gift», «Troublemaker»
- 1 «Recharge», «Second Chance», «Skip», «Exchange», «Thief»

7 Spezialkarten

- 4 «Troublemaker» Karten (1 pro Grundfarbe)
- 2 «Counterattack» Karten
- 1 «Do It Yourself» Karte

+ 15 Regelkarten (grau-schwarze Rückseite)

+ 1 nie dagewesene Ereigniskarten (weisse Rückseite)