

# Frantic

## SPIELREGELN



### INHALT

#### 125 SPIELKARTEN (SCHWARZE RÜCKSEITEN)

- 72 Farbkarten**  
18 Karten in den  
4 Farben (je 2x die  
Zahlenwerte von 1-9)
- 9 schwarze  
Zahlenkarten**
- 20 einfarbige  
Spezialkarten**
- 1 „Fuck You“-Karte**
- 23 vierfarbige  
Spezialkarten**
- 
- 
- 

#### 20 EREIGNISKARTEN (WEISSE RÜCKSEITEN)

#### 4 ÜBERSICHTSKARTEN

#### 1 ÜBERSICHTSBLATT EREIGNISSE

### SPIELVORBEREITUNG

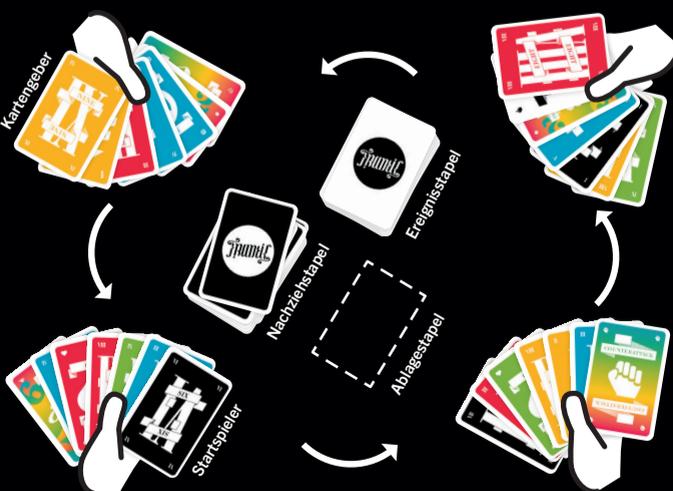
» Mischt die **125 Spielkarten** (schwarze Rückseiten) und teilt an alle Spieler 7 Karten aus. Die restlichen Karten legt ihr als verdeckten Nachziehstapel bereit.

» Mischt die **20 Ereigniskarten** (weiße Rückseiten) und legt sie als separaten, verdeckten Stapel bereit.

**Hinweis:** Bereitet jede Runde aufs Neue wieder so vor.

- » Verteilt die Übersichtskarten.
- » Legt das Übersichtsbblatt Ereignisse bereit.
- » Vereinbart ein Punktemaximum (siehe Spielende).
- » Der Besitzer des Spiels ist Kartengeber in der ersten Runde.

### VORBEREITUNG EINER 4-SPIELER-RUNDE



### DAS GRUNDPRINZIP

Frantic funktioniert im Grunde **wie Mau Mau**.

Das **Spielziel** ist, am Ende die wenigsten Punkte auf dem Konto zu haben, indem man Runde für Runde die Handkarten möglichst als Erster loswird.

Handkarten kann man folgendermaßen auf den Ablagestapel spielen:

- » **Zahl auf Zahl**
- » **Farbe auf Farbe**
- » **Symbol auf Symbol**
- » **Entsprechend eines Farb-/Zahlenwunsches**
- » **Aufgrund eines Ereignisses**

Kann oder will der Spieler, der am Zug ist, keine Karte spielen, muss er eine Karte vom Nachziehstapel ziehen.

**Aber Achtung:** Bei Frantic darf man auch nach dem Ziehen noch spielen – die gerade erst gezogene oder eine andere Karte.

So geht es reihum und „Simsalabim“ schon seid ihr mit den Grundregeln vertraut.

**Hinweis:** Frantic kommt aus der Schweiz – und wird deshalb gegen den Uhrzeigersinn gespielt! Wir sagen auch „der Ohrfeige nach“.

### SPIELABLAUF

Gespielt wird in **mehreren Runden** – es sei denn, ein Spieler versagt auf allen Ebenen. Dann ist es in der Theorie möglich, dass ihm Niederlage, Hohn und Spott schon nach einer einzigen Runde sicher sind. Aber dazu später mehr ...

#### START EINER RUNDE

Die Runde beginnt, indem der Kartengeber die oberste Karte des Nachziehstapels aufdeckt. **Sein rechter Nachbar** muss diese Karte bedienen (indem er eine passende Karte darauf spielt). Handelt es sich bei der ersten, aufgedeckten Karte um eine Spezialkarte oder um eine schwarze Karte, muss sie der **Kartengeber** ausführen. Warum? Weil die Startkarte so gehandhabt wird, als hätte der Kartengeber sie gespielt. Danach wird reihum gespielt bis zum ...

#### ENDE EINER RUNDE

Eine Runde **endet normalerweise, wenn ...**

- » **ein Spieler eine Karte vom Nachziehstapel ziehen muss/will, dieser allerdings aufgebraucht ist.**
- oder
- » **ein Spieler keine Handkarten mehr hat.**

**Hinweis:** Spezial- und Ereigniskarten und eventuell darauffolgende Karten werden ausgeführt. Erst wenn dies geschehen ist, der nächste Spieler regulär am Zug wäre und noch immer mindestens ein Spieler keine Karten mehr hat, ist die Runde beendet.

Es gibt Ereigniskarten, welche die Runde ausnahmsweise auf eine andere Art und Weise beenden.

Am Rundenende zählen alle Spieler, die noch Handkarten haben, ihre (Straf-)Punkte. Diese werden gegebenenfalls mit Punkten aus vorherigen Runden addiert und notiert.

#### Die Punkte ergeben sich folgendermaßen:

Zahlenkarten (farbig oder schwarz): jeweiliger Zahlenwert  
Spezialkarten (ein- oder vierfarbig): 7 Punkte  
„Fuck You“-Karte: 42 Punkte

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

### SPIELENDE

Vereinbart eine maximale Punktzahl. Wir empfehlen aufgrund jahrelanger Erfahrungen folgende Maximalpunktzahlen:

Spieleranzahl	kurz	mittel	lang
2 – 4	137	154	179
5 – 8	113	137	154
Spieldauer in Min. (ca.):	35	60	90

Sobald mindestens ein Spieler die maximale Punktzahl erreicht oder überschreitet, endet das Spiel. Wer dann die wenigsten Punkte hat, gewinnt das Spiel und darf zum triumphalen Freudentanz ansetzen.

### HIN•TER•HÄL•TIG

„Mit einem scheinbar harmlosen Verhalten einen bösen Zweck verfolgend.“

## SPIELKARTEN

### FARBKARTEN

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

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)

**Hinweis:** Schwarz ist keine Farbe und darf daher auch NICHT als Farbe gewünscht werden. Ebenfalls NICHT erlaubt ist es, eine schwarze Karte auf eine andere schwarze Karte abzulegen.

### EINFARBIGE SPEZIALKARTEN

Diverse **obligatorische** Effekte

Spiel-Möglichkeiten:

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



#### **+** 2ND CHANCE – *Noch eine!*

4 × (1 pro Farbe)

**Effekt:** Spiele (zwingend) auf diese Karte noch eine Karte, wobei die bekannten 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!*

4 × (1 pro Farbe)

**Effekt:** Wähle einen Mitspieler für deine Attacke aus. Dieser muss in seinem nächsten Zug aussetzen. Du darfst keinen Spieler auswählen, der in seinem nächsten Zug bereits aussetzen muss.

#### **♥** GIFT – *Von Herzen*

8 × (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, musst du trotzdem einen Mitspieler „attackieren“ (siehe Counterattack).

#### **↕** EXCHANGE – *Wechselbad*

4 × (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“-KARTE

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. Zieht sich ein Mitspieler bei dir die „Fuck You“-Karte, Glück gehabt.

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

## VIERFARBIGE SPEZIALKARTEN



Spiel-Möglichkeiten:

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

### EFFEKTE

Die meisten vierfarbigen Spezialkarten haben 2 Effekte:

- » Einen **Sondereffekt**, der **optional** ist, falls es nicht explizit anders angegeben ist.
- » Einen **obligatorischen Wunsch-Effekt**. Hier nochmals zur Erinnerung: Schwarz ist keine Farbe und darf daher nicht gewünscht werden.

#### **🏆** FANTASTIC (11x) – *Wünsch dir was!*

» **Nur Wunsch-Effekt:**

Wünsche dir eine Zahl oder Farbe.



**FANTASTIC FOUR (5x) – Kartensegen**

» **Sondereffekt:** Bestimme zwingend einen oder mehrere Mitspieler, die insgesamt 4 Karten vom Stapel ziehen müssen. Du bestimmst die Aufteilung und die Reihenfolge. Wähle zuerst alle „Opfer“, bevor jemand mit dem Ziehen beginnt.

» **Wunsch-Effekt:**

Wünsche dir eine Zahl oder eine Farbe.

**Hinweis:** Diesen Sondereffekt musst du ausführen, auch wenn es sich bei „Fantastic Four“ um deine letzte Karte handelte. Du darfst dich nicht selbst als „Opfer“ auswählen.



**EQUALITY (2x) – Ausgleichende Gerechtigkeit**

» **Sondereffekt:** Wähle einen Mitspieler mit weniger Karten als du selbst. Dieser muss nun so lange Karten vom Nachziehstapel ziehen, bis ihr gleich viele Karten auf der Hand habt.

» **Wunsch-Effekt:** Wünsche dir eine Farbe.



**COUNTERATTACK (4x) – Gegenschlag**

» **Außerhalb deines Spielzuges:**

Falls du mit einer Spezialkarte direkt angegriffen wirst, darfst du „Counterattack“ SOFORT spielen. Der Spezialkarten-Effekt wird sofort abgebrochen. Stattdessen darfst du diesen **Sondereffekt** nun ausführen. Dein „Opfer“ muss nicht unbedingt derjenige sein, der dich angegriffen hat (so als hättest du die ursprüngliche Spezialkarte gespielt).

Die nun von dir ausgeführte Attacke kann wieder mit Counterattack abgewehrt werden. Die Spielrunde geht an der zuvor unterbrochenen Stelle weiter.

**Wunsch-Effekt:** Wünsche dir eine Farbe.

» **In deinem Spielzug:**

**Nur Wunsch-Effekt:** Wünsche dir eine Farbe.



**NICE TRY (1x) – Hinterhalt**

» **Außerhalb deines Spielzuges:** Wenn ein/mehrere Mitspieler alle Handkarten los wird/werden und alle Sondereffekte und Ereignisse des aktuellen Zuges abgeschlossen sind, kannst du „Nice Try“ SOFORT spielen.

**Sondereffekt:** Alle Mitspieler, die alle ihre Karten soeben losgeworden sind, müssen 3 Karten vom Stapel ziehen. Die Spielrunde geht an der zuvor unterbrochenen Stelle weiter.

**Wunsch-Effekt:** Wünsche dir eine Farbe.

» **In deinem Spielzug:**

**Nur Wunsch-Effekt:** Wünsche dir eine Farbe.

**Hinweis:** Spielst du „Nice Try“ als deine letzte Karte, musst du keine drei Karten ziehen.

## EREIGNISKARTEN

Jeweils 1x



» Wenn eine schwarze Karte gespielt wird, muss die oberste Karte des Ereigniskartenstapels aufgedeckt und deren Effekt ausgeführt werden.

» Ein Ereigniskarten-Effekt wird immer in Spielreihenfolge ausgeführt, beginnend mit der Person rechts des Ereignis-Auslösers. Kommen mehrere Spieler für einen Effekt in Frage, betrifft es jeweils den ersten in Spielreihenfolge.

» Legt ihr Karten durch ein Ereignis ab, so schiebt ihr diese unter die zuletzt gespielte Karte.

» Hat eine Ereigniskarte einen über die gesamte Runde anhaltenden Effekt, bleibt dieser auch dann noch aktiv, wenn weitere Ereignisse ausgelöst werden.

**Hinweis:** Die einzelnen Ereigniskarten sind auf dem separaten Blatt **ÜBERSICHTSBLATT EREIGNISSE** erklärt. Ihr müsst die Effekte der einzelnen Karten erst lesen, wenn sie im Spiel aufgedeckt werden.

Noch Fragen?  
Hier geht's zum FAQ.



Redaktion: Rico Gadola

Autoren: Fabian Engeler, Pascal Frick,

Stefan Weisskopf, Pierre Lippuner

Grafik/Illustration: Pierre Lippuner

Layout: Paco Alborghetti

Game Factory Version: © 2021 Game Factory

**RULE  
FACTORY**

© 2020 Rulefactory

www.rulefactory.ch

Exclusive Distribution:

Carletto Deutschland GmbH

Kressengartenstraße 2

D-90402 Nürnberg

www.carletto.de

www.gamefactory-spiele.com

