



# FRANTIC

## ZIEL

Ziel des Spiels ist es, in jeder Spielrunde die eigenen Handkarten so schnell wie möglich abzulegen. Sofern ein Spieler alle Karten abgelegt hat, zählen die verbliebenen Spieler die Punkte auf ihrer Hand zusammen. Hat ein Spieler das vereinbarte Punktelimit erreicht, gewinnt der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl.

## VORBEREITUNG & ABLAUF

Zu Beginn des Spiels werden die Spielkarten gemischt und alle Spieler erhalten sieben Karten. Die restlichen Karten werden verdeckt in die Mitte gelegt und bilden den Kartentapel. Die Ereigniskarten werden ebenfalls gemischt und verdeckt neben den Kartentapel gelegt.

Die oberste Karte des Kartentapels wird aufgedeckt und daneben gelegt, diese bildet den Ablagestapel. Diese Karte startet das Spiel und wird so behandelt, als hätte sie der Kartengeber gespielt. Die Spielrichtung verläuft im Gegenuhrzeigersinn.

Im Spiel darf jeweils Zahl auf Zahl, Farbe auf Farbe, oder auch Symbol auf Symbol gelegt werden (z.B. «Skip» blau auf «Skip» rot). Die farbneutrale (bunten) Karten können auf jede Karte gespielt werden.

Der Spieler, welcher an der Reihe ist, kann entweder eine Karte spielen oder vom Stapel ziehen. Wenn keine Karte gespielt werden kann, muss eine gezogen werden.

Der Spieler hat allerdings die Möglichkeit, eine spielbare Karte nicht zu spielen, dafür muss er eine Karte ziehen. Er darf, wenn möglich, die gezogene Karte – oder auch eine andere spielbare Karte aus seiner Hand – sofort spielen.

## ENDE EINER RUNDE

Die Runde wird sofort beendet, wenn  
- einer der Spieler alle seine Handkarten abgelegt hat  
- der Kartentapel aufgebraucht ist und ein Spieler eine oder mehrere Karten ziehen müsste

Wenn diese Situation während eines Ereignisses stattfindet, wird dieses noch so gut wie möglich zu Ende gespielt. Danach wird die Runde beendet.

Es kann sein, dass durch eine Ereigniskarte mehrere Spieler gleichzeitig die Runde beenden.

Wird die Runde beendet, zählen die Mitspieler ihre verbliebenen Karten zusammen und addieren sie zu den bereits vorhandenen Punkten. (Siehe Punkte)

Der Spieler, welcher in dieser Runde die höchste Punktzahl erreicht hat, mischt und verteilt als Nächstes die Karten. Ein anderer Mitspieler mischt die Ereigniskarten.

## ENDE DES SPIELS

Es werden so viele Runden gespielt, bis ein Spieler das Punktemaximum erreicht:

Empfehlungen	kurz	mittel	lang
2 – 4 Spieler	137 Pt.	154 Pt.	179 Pt.
5 – 8 Spieler	113 Pt.	137 Pt.	154 Pt.

ungefähre Spieldauer ~35 min ~60 min ~90 min

Es kann auch ein anderes Maximum mit den Mitspielern vereinbart werden. Grundsätzlich gilt: Je mehr Spieler, desto tiefer sollte das Maximum gesetzt werden.

Aufgrund der Ereigniskarten kann die Spieldauer stark variieren. Der Spieler, der zu besagtem Zeitpunkt die wenigsten Punkte aufweist, gewinnt.

## PUNKTE

Alle Zahlenkarten, sowohl farbige als auch schwarze zählen ihrer Zahl entsprechend 1 bis 9 Punkte. Die Spezialkarten zählen 7 Punkte. Ausnahme bildet die «Fuck You»-Karte, diese zählt 42 Punkte.

## ZAHLENKARTEN

### FARBENKARTEN

Zahlen von 1 bis 9 (4 Farben, doppelt)

Zahl kann auf Zahl oder Farbe auf Farbe gelegt werden.

### SCHWARZE KARTEN

Zahlen von 1 bis 9

Schwarze Karten sind **keine Farbenkarten**. Sie dürfen nicht aufeinandergelegt werden, sondern können nur auf die gleiche Zahl oder bei Wunsch der entsprechenden Zahl gespielt werden. Schwarz kann nicht als Farbe gewünscht werden.

» Setzt ein Ereignis in Kraft! (siehe Ereigniskarten)

## SPEZIALKARTEN

Die bunten Spezialkarten (*farbneutral*) können auf jede Karte gespielt werden. Die einfarbigen Spezialkarten können nur bei entsprechender Farbe oder Symbol gelegt werden.

Alle Karten, die zusätzlich Farbwünscher sind, können wahlweise auch nur als Farbwünscher eingesetzt werden. Ohne dabei die zusätzliche Wirkung der Spezialkarte zu entfalten.

**Wichtig:** Ein Spieler kann sich nicht selbst bestrafen. (z.B. sich selbst mit «Fantastic Four» zwei Karten ziehen lassen)

### +

**2ND CHANCE**  
4 Stück (1 pro Farbe)

Der Spieler muss auf diese Karte nochmals eine Karte legen. Dabei gelten dieselben Regeln wie im Spiel (Farbe auf Farbe, farbneutrale Spezialkarte, etc.). Sofern der Spieler keine Karte aus seiner Hand legen kann, muss er eine Karte ziehen.

### ⊗

**SKIP**  
4 Stück (1 pro Farbe)

Der Spieler, welcher diese Karte spielt, wählt einen Spieler aus, der beim nächsten Zug aussetzen muss.

**Wichtig:** Ein Spieler kann erst wieder ausgelassen werden, wenn er bereits ausgesetzt hat.

### ♥

**GIFT**  
8 Stück (2 pro Farbe)

Der Urheber dieser Karte gibt einem Mitspieler zwei Karten aus seiner Hand.

**Ausnahme:** Sofern der Urheber nur noch eine Karte auf der Hand hält, kann er auch nur eine Karte weitergeben. Sollte «Gift» als letzte Karte gespielt werden, so muss dennoch ein Ziel definiert werden.

### ↕

**EXCHANGE**  
4 Stück (1 pro Farbe)

Der Urheber dieser Karte gibt einem Spieler seiner Wahl zwei Karten aus seiner Hand und zieht im Gegenzug verdeckt zwei Karten des anderen Spielers.

**Ausnahme:** Wenn der Urheber oder der betreffende Spieler weniger als zwei Karten auf der Hand hält, so werden auch weniger Karten getauscht (z.B. zwei Karten gegen eine). Sollte ein Spieler diese Karte als letzte abwerfen, so muss er trotzdem zwei Karten eines Mitspielers ziehen.

### 👁

**FANTASTIC**  
11 Stück (*farbneutral*)

«Fantastic» kann auf jede Karte gespielt werden. Es kann entweder eine Zahl oder eine Farbe gewünscht werden. → Farb- ODER Zahlenwünscher!

### ✿

**FANTASTIC FOUR**  
5 Stück (*farbneutral*)

Der Urheber dieser Karte bestimmt eine Person, die vier Karten vom Stapel ziehen muss. Er hat aber auch die Möglichkeit, die vier Karten unter mehreren Spielern beliebig aufzuteilen.  
» Farb- ODER Zahlenwünscher!

### ⚖

**EQUALITY**  
2 Stück (*farbneutral*)

Der Urheber bestimmt einen Mitspieler der weniger Karten auf der Hand hält, als er selbst. Dieser muss seine Handkarten auf diese Anzahl ergänzen.

» Und/oder Farbwünscher!

### ✊

**COUNTERATTACK**  
4 Stück (*farbneutral*)

Sobald eine Spezialkarte gegen einen Spieler eingesetzt wird, kann der Betroffene diese Karte reinwerfen. Der Angriff wird annulliert und der Urheber von «Counterattack» kann den entsprechenden Effekt selbst ausführen. Das Ziel ist dabei frei wählbar. Die Spielrunde geht danach bei dem Spieler weiter, der die gekontere Spezialkarte gespielt hat.

**Wichtig:** Es ist auch möglich einen bereits abgewehrten Angriff mit einem weiteren «Counterattack» erneut abzuwehren.

» Und/oder Farbwünscher!

### ♠

**NICE TRY**  
1 Stück (*farbneutral*)

Sobald ein Spieler alle seine Karten aus der Hand losgeworden ist und somit die Spielrunde beendet, kann diese Karte sofort reingeworfen werden. Selbst dann, wenn ein Spieler die Karte gerade erst erhalten hat (bspw. durch «Gift»). Der Spieler, der die Runde beendet hat, muss nun wieder drei Karten ziehen und die Spielrunde geht weiter.

**Wichtig:** Wenn einer oder mehrere Spieler alle ihre Karten gleichzeitig aufgrund einer Ereigniskarte loswerden (bspw. «Recession»), so müssen bei Ausspielen der «Nice Try»-Karte alle Spieler, die keine Handkarten mehr haben, drei Karten ziehen.  
» Und/oder Farbwünscher!

### 👉

**FUCK YOU**  
1 Stück (*farbneutral*)

Wer «Fuck You» auf der Hand hält, darf sie erst ablegen, wenn er inkl. der «Fuck You»-Karte genau zehn Karten auf der Hand hat. Die Runde geht mit der vor der «Fuck You»-Karte gespielten Karte weiter.

**Wichtig:** Die «Fuck You»-Karte darf durch Spezialkarten nur vom Gegner verdeckt ergattert und nicht bewusst an einen Mitspieler weitergegeben werden.

**Ausnahme:** Bei gewissen Ereigniskarten darf sie weitergegeben oder abgelegt werden.

## EREIGNISKARTEN

Ereigniskarten werden immer dann aktiv, wenn eine Schwarze Karte gespielt wird. Sobald dies geschieht, wird die oberste Karte vom Ereigniskarten-Stapel aufgedeckt und ausgeführt. Die erstbetroffene Person ist immer der Spieler rechts vom Urheber der Schwarzen Karte.

Sofern als Zielperson mehrere Mitspieler in Frage kommen, so betrifft es jene Person, die in der Spielrichtung näher am Urheber der Schwarzen Karte sitzt. Ausser es ist speziell deklariert.

**Wichtig:** Die Spielrunde ist erst zu Ende, nachdem das Ereignis komplett ausgeführt wurde. Wenn jemand durch ein Ereignis alle seine Handkarten loswird, kann «Nice Try» trotzdem eingesetzt werden.

### 🌀

**TORNADO**

Die Handkarten aller Spieler werden zusammengelegt, neu gemischt und vom Urheber möglichst gleichmässig der Reihe nach neu verteilt.

### 🏠

**EARTHQUAKE**

Jeder Spieler gibt seine Handkarten dem Spieler rechts von ihm weiter.

### 🏁

**FINISH LINE**

Die Spielrunde ist sofort beendet und die Spieler zählen die Punkte, die sie auf der Hand halten.

### 🗑

**VANDALISM**

Alle Spieler müssen von der zuletzt gespielten Farbenkarte alle gleichfarbigen Handkarten abwerfen (sowohl Zahl- als auch Spezialkarten).

**Ausnahme:** Sofern noch keine Farbe gespielt wurde, ist das Ereignis wirkungslos.

### 👁

**DOOMSDAY**

Die Spielrunde ist sofort beendet. Alle Spieler erhalten 50 Punkte.

### 🎈

**MATING SEASON**

Alle Spieler müssen sämtliche Zahlenkarten-Kombinationen, die sie auf der Hand halten, abwerfen. Als Kombinationen gelten Paare, Drillinge, Vierlinge usw. Die Farbe der Karten spielt dabei keine Rolle.

### 🏹

**ROBIN HOOD**

Der Spieler mit den wenigsten Karten muss seine Handkarten mit dem Spieler mit den meisten Karten tauschen.

### 🍸

**SURPRISE PARTY**

Jeder Spieler muss einer Person seiner Wahl eine Karte aus seiner Hand schenken.

### 🎰

**GAMBLING MAN**

Alle Spieler müssen von der zuletzt gespielten Farbe eine möglichst tiefe Zahlenkarte verdeckt auf den Tisch legen. Alle Karten werden gleichzeitig aufgedeckt. Der Spieler, welcher die höchste Zahl gespielt hat, muss alle Karten in seine Hand aufnehmen. Spieler, welche keine Zahlenkarte dieser Farbe auf der Hand halten, müssen zur Strafe zwei Karten ziehen.

**Ausnahme:** Sofern noch keine Farbe gespielt wurde, ist das Ereignis wirkungslos.

### 🕒

**TIME BOMB**

Nur noch drei Züge pro Spieler. Die Runde wird sofort beendet, sobald ein Spieler zum vierten Mal an die Reihe kommen würde.

Sollte ein Spieler vor Ablauf dieser Zeit alle Karten loswerden, so bekommt er zehn Punkte abgezogen. Alle anderen kassieren eine Strafe von zehn Punkten, zusätzlich zu den Karten auf der Hand.

Wenn aber keiner während dieser Frist die Runde beenden kann, zählen alle Punkte doppelt.

### 🏴‍☠️

**COMMUNISM**

Alle Spieler müssen ihre Handkarten auf die gleiche Anzahl wie der Spieler mit meisten Handkarten ergänzen.

### 💰

**CHARITY**

Jeder Spieler zieht vom Mitspieler mit den meisten Karten auf der Hand eine Karte.

**Wichtig:** Bei Kartengleichstand wird von allen Spielern mit den meisten Karten je eine gezogen. Sofern mehrere Spieler die meisten Karten besitzen, müssen diese nicht voneinander eine Karte ziehen.

### 🎭

**FRIDAY THE 13TH**

Es ist Freitag der Dreizehnte. Ein Massenmörder mit Hockey-Maske geht um... Aber nur im Film, denn es ist ein ganz normaler Freitag an dem nichts Aussergewöhnliches geschieht. Die Runde geht normal weiter.

### ⚡

**EXPANSION**

Der Reihe nach ziehen die Spieler Karten vom Kartentapel. Der erste Spieler zieht eine Karte, der zweite Spieler zieht zwei Karten, der Dritte drei und so weiter.

### ⚡

**RECESSION**

Der Reihe nach werfen die Spieler Karten aus ihrer Hand. Der erste Spieler verwirft eine Karte, der zweite Spieler verwirft zwei Karten, der Dritte drei und so weiter.

### 👁

**THE ALL-SEEING EYE**

Alle Spieler müssen ihre Karten offen auslegen. Die Karten bleiben so lange aufgedeckt, bis alle Spieler ihr O.K. geben, sie wieder aufzunehmen und weiter zu spielen.

### 🇲🇽

**MEXICAN STANDOFF**

Alle Spieler werfen ihre Handkarten und ziehen der Reihe nach drei Karten vom Stapel.

### %

**MARKET**

Es werden so viele Karten, wie Spieler anwesend sind, vom Kartentapel aufgedeckt. Dann müssen die Spieler der Reihe nach eine dieser Karten auf die Hand nehmen.

### 3

**THIRD TIME LUCKY**

Alle Spieler ziehen drei Karten.

### 🎄

**MERRY CHRISTMAS**

Alle Spieler müssen sämtliche Handkarten unter den Mitspielern verschenken. Die Karten können beliebig aufgeteilt werden.

## INHALT

- 125 SPIELKARTEN (SCHWARZE RÜCKSEITE)
- 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)
- 8 «Gift» Karten (je 2 pro Farbe)
- 4 «Exchange» Karten (je 1 pro Farbe)
- 4 «2nd Chance» Karten (je 1 pro Farbe)
- 4 «Skip» Karten (je 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 EREIGNISKARTEN (WEISSE RÜCKSEITE)





# FRANTIC

## OBJECT OF THE GAME

The object of the game is to get rid of your cards as fast as possible. If a player has discarded all his cards, the remaining players count the points in their hand. When a player reaches the agreed maximum score, the player with the lowest score wins.

## SETUP & PROCESS

To start the game the playing cards are shuffled and seven cards are dealt to the players. The rest of the cards lay face down in the middle and form the card deck. The Event Cards get shuffled as well and are laid beside the card deck.

The card on top of the deck gets flipped over and laid beside the deck, forming the discard pile. This card starts the game, and is looked at as if it was played by the dealer of the cards. The direction of the game is counter-clockwise.

During the game you can play number on number, colour on colour, or symbol on symbol (e.g. blue "Skip" on red "Skip"). The colourful Special Cards (colourless) can be played on any card. The player who is in turn, can either play a card or draw one from the deck. If no card can be played, a card has to be drawn from the deck.

However, the players have the opportunity to not play a valid card, but in return draw one from the deck instead. It is possible to then play the drawn card – or any other valid card from the player's hand.

## END OF THE ROUND

The game round is over as soon as - a player gets rid of all his hand cards - the card deck is used up and a player would have to draw one or more cards

If this situation takes place during the execution of an Event, it will be played out as well as possible before ending the round. It is possible for multiple players to end the round simultaneously due to an Event Card.

If the round is over, the fellow players have to count their cards and add them to their existing score. (See Scoring) The player who achieved the most points in this round shuffles and deals out the cards for the next round. Another player shuffles the Event Cards.

## END OF THE GAME

There are going to be as many rounds, until a player reaches the maximum score:

Recommendations	short	medium	long
2 to 4 players	137 Pt.	154 Pt.	179 Pt.
5 to 8 players	113 Pt.	137 Pt.	154 Pt.

approx. game duration ~35 min ~60 min ~90 min

Of course, the players can set a different amount for the maximum score. General rule of thumb: The more players, the lower the maximum should be.

Thanks to the Event Cards, the duration can strongly vary. The player with the lowest score, at the time of another player reaching the maximum, wins.

## SCORING

All Numeral Cards, both coloured and black, result in 1 to 9 points, according to their number. The Special Cards count as 7 points. With the exception of the "Fuck You" card, it counts as 42 points.

## NUMERAL CARDS

### COLOURED CARDS

Numbers of 1 to 9 (4 colours, twice)  
Number can be played on number and colour on colour.

### BLACK CARDS

Numbers of 1 to 9  
Black Cards are not Coloured Cards. Black Cards cannot be played on each other. They can only be played on the same number or if said number has been wished for. Black cannot be wished for as a colour.  
» Activates an Event! (see Event Cards)

## SPECIAL CARDS

The colourful Special Cards (colourless) can be played on any card. The coloured Special Cards can only be played on said colour or symbol.  
All cards that have an additional colour wish function, can just be played as a colour wish, without unfolding the actual effect of the Special Card.  
**Important:** A player cannot punish himself. (e.g. let himself draw two cards when playing "Fantastic Four")

**+** **2ND CHANCE**  
4 pieces (1 per colour)  
The player has to play another card on top of "2nd Chance". The same game rules apply (colour on colour, colourless Special Cards etc.). If he cannot play a card from his hand, he has to draw one from the deck.

**⊗** **SKIP**  
4 pieces (1 per colour)  
The player of this card chooses a fellow player, who is suspended for one turn.  
**Important:** A player can only be skipped again, after he already suspended his last turn.

**♥** **GIFT**  
8 pieces (2 per colour)  
The player of this card gives two cards from his hand to another player.  
**Exception:** If you only hold one card in your hand, you're only able to give away one card.  
If "Gift" is played as the last card the player still has to choose a target.

**↕** **EXCHANGE**  
4 pieces (1 per colour)  
The player of this card gives another player two cards of his choice from his hand and in exchange has to blindly draw two cards from his opponent.  
**Exception:** If the player of this card or his opponent holds less than two cards in their hands, then less cards are being exchanged (e.g. two cards against one). Should someone play this card as his last, he still has to draw two cards from an opponent.

**👁** **FANTASTIC**  
11 pieces (colourless)  
"Fantastic" can be played on any card. You can choose a number or a colour. → Colour OR number wish!

**🌸** **FANTASTIC FOUR**  
5 pieces (colourless)  
The player of this card chooses a person, who in return has to draw four cards from the deck. It is also possible to determine multiple players and divide the four cards between them.  
» Colour OR number wish!

**⚖** **EQUALITY**  
2 pieces (colourless)  
The player of this card chooses a fellow player who holds fewer cards than himself in his hands. This player has to draw as many cards until their number of cards is equal.  
» And/or colour wish!

**👊** **COUNTERATTACK**  
4 pieces (colourless)  
As soon as a Special Card is played against a player, this card can be thrown in instantly by the victim. The effect is cancelled and the player of "Counter-attack" can redirect it to another player. The target of the freshly obtained effect is freely choosable. The game round continues with the player of the initial Special Card.  
**Important:** It is also possible to forward or counter an attack that has already been redirected.  
» And/or colour wish!

**👉** **NICE TRY**  
1 piece (colourless)  
As soon as a player got rid of all his hand cards and therefore ends the current round, this card can be thrown in immediately. Even if a player has just received this card (e.g. "Gift"). The player who ended the round then needs to draw three cards and the game round continues.  
**Important:** If multiple players finish off their cards (e.g. Event Card "Recession") and "Nice Try" is played, every player who finished has to draw three cards.  
» And/or colour wish!

**👎** **FUCK YOU**  
1 piece (colourless)  
You can only dismiss the "Fuck You" card, when you have exactly ten cards in your hand, including "Fuck You". The round continues with the card played before "Fuck You".  
**Important:** The "Fuck You" card can only be blindly obtained by an opponent and not be willingly given.  
**Exception:** During certain Event Cards it can be thrown away or passed on.

## EVENT CARDS

Event Cards are always activated when a Black Card is played. When that happens, the top card of the Event Card deck is revealed and gets executed. The first person to be affected is always the person on the right hand side of the player of the Black Card. If more than one player are the potential subject of the Event Card, it affects the first person who is in counter-clockwise direction closest to the player of the Black Card. Unless it is declared otherwise.  
**Important:** The current round will not be over, until the event has been executed completely. And even if a player loses all of his hand cards due to an event, "Nice Try" can be played.

**🌀** **TORNADO**  
The hand cards of all players are put together, shuffled and one at a time newly distributed by the player of the Black Card.

**🏠** **EARTHQUAKE**  
Every player gives his cards to the player to his right.

**🚩** **FINISH LINE**  
The game round is immediately over and the players count their points according to their hand cards.

**🗑** **VANDALISM**  
Every player has to dispose of every card (Numeral and Special Cards) of the last played colour.  
**Important:** If no colour has been played so far, the event is ineffective.

**👤** **DOOMSDAY**  
The game round is immediately over. Every player receives 50 points.

**🎈** **MATING SEASON**  
Every combination that can be achieved with Numeral Cards have to be disposed of. Combinations would be pairs, three of a kind, four of a kind and so on. The colour of the cards doesn't matter.

**🏹** **ROBIN HOOD**  
The player with the smallest amount of hand cards swaps his cards with the player who holds the most.

**🍸** **SURPRISE PARTY**  
Every player must give one of their cards to a player of their choosing.

**🎰** **GAMBLING MAN**  
Every player has to place a preferably low Numeral Card of the last played colour face down. All cards are simultaneously turned around. The player with the highest digit has to take the other cards in. Players without Numeral Cards of said colour have to draw two cards as penalty.  
**Important:** If no colour has been played so far, the event is ineffective.

**🕒** **TIME BOMB**  
Every player has only three turns left. The round ends when a player would reach his fourth turn. If a player can dispose of all his cards before the fourth turn, he gets credited ten points. The other players get a penalty of ten points.  
If no one is able to diffuse the bomb, the round is over and the points in this round get doubled.

**♠** **COMMUNISM**  
Everyone has to draw as many cards to equal the player, who holds the most cards in his hand.

**\$** **CHARITY**  
Every player has to pick one card from the player with the most hand cards.  
**Important:** If two or more players have an equal amount of most cards, cards are picked from all of them. These players don't have to draw cards from each other.

**👤** **FRIDAY THE 13TH**  
It's Friday, the Thirteenth. A hook-handed murderer is among us!  
But just in the movies, it's a totally boring, normal Friday, nothing weird happens. The game round continues without further ado.

**⚡** **EXPANSION**  
The players have to draw cards from the deck accordingly: The 1st player draws one card, the 2nd draws two, the 3rd three and so on.

**⚡** **RECESSION**  
The players have to dispose of cards from their hands accordingly: The 1st player has to dispose of one card, the 2nd disposes of two, the 3rd of three and so on.

**👁** **THE ALL-SEEING EYE**  
Every player has to show their cards. The cards are exposed until every player gives his OK to continue.

**🗑** **MEXICAN STANDOFF**  
All players dispose of their cards and draw in turn three new cards from the deck.

**%** **MARKET**  
As many cards as there are players, the top cards from the deck are turned face up in front of the players. The players then pick in turn one card to take in their hands.

**3** **THIRD TIME LUCKY**  
Every player has to draw three cards.

**❄** **MERRY CHRISTMAS**  
Every player has to give all of their hand cards to other players. They can divide them as they please.

## CONTENT

- 125 PLAYING CARDS (BLACK BACK SIDE):**  
 18 blue cards (1 to 9)  
 18 red cards (1 to 9)  
 18 green cards (1 to 9)  
 18 yellow cards (1 to 9)  
 9 Black Cards (1 to 9)  
 8 "Gift" cards (2 per colour)  
 4 "Exchange" cards (1 per colour)  
 4 "2nd Chance" cards (1 per colour)  
 4 "Skip" cards (1 per colour)  
 11 "Fantastic" cards  
 5 "Fantastic Four" cards  
 4 "Counterattack" cards  
 2 "Equality" cards  
 1 "Nice Try" card  
 1 "Fuck You" card

**& 20 EVENT CARDS (WHITE BACK SIDE)**

