



FRANTIC

BUT DU JEU

Le but du jeu est de se débarrasser le plus rapidement possible de ses cartes lors de chaque manche. Dès qu'un joueur a déposé toutes ses cartes, les autres joueurs additionnent les points des cartes qu'ils ont encore en main. Lorsqu'un joueur a atteint la limite de points convenue préalablement, le joueur ayant le moins de points remporte la partie.

PRÉPARATION ET DÉROULEMENT

Mélanger les cartes avant de commencer et distribuer 7 cartes à chaque joueur. Les cartes restantes sont posées en pile face cachée au milieu de la table – c'est la pioche. Bien mélanger les cartes Événement et les poser également en pile face cachée à côté de la pioche.

Retourner la première carte de la pioche et la poser à côté, c'est la pile de défausse. Cette carte est la première carte de la manche. On joue dans le sens antihoraire.

Règle pour poser les cartes: chiffre sur chiffre, couleur sur couleur, symbole sur symbole (p. ex. «Skip» bleu sur «Skip» rouge). Les cartes de couleur neutre (multicolores) peuvent être posées sur toutes les cartes.

Le joueur dont c'est le tour peut soit jouer une carte soit en tirer une. S'il ne peut pas jouer de carte, il doit en piocher une.

Le joueur a cependant la possibilité de ne pas poser de carte, même s'il le peut, et d'en piocher une. Il peut, si c'est possible, directement jouer la carte piochée, ou une autre carte de sa main.

FIN D'UNE MANCHE

La manche se termine immédiatement – si un joueur n'a plus de cartes en main – si il n'y a plus de cartes dans la pioche et qu'un joueur doit piocher une ou plusieurs cartes

Si cette situation survient pendant un événement, ce dernier est joué jusqu'au bout dans la mesure du possible. Ensuite, la manche est terminée.

Il se peut que plusieurs joueurs terminent une manche en même temps en raison d'une carte Événement.

Lorsqu'une manche est terminée, les joueurs font le décompte des points des cartes qu'ils ont encore en main et les additionnent aux points déjà collectés (cf. points).

Le joueur ayant atteint le plus grand nombre de points pendant cette manche, mélange les cartes et les distribue pour la manche suivante. Un autre joueur mélange les cartes Événement.

FIN DE LA PARTIE

On joue autant de manches que nécessaire jusqu'à ce qu'un joueur atteigne le maximum de points:

Recommandations	court	moyen	long
2 - 4 joueurs	137 pts	154 pts	179 pts
5 - 8 joueurs	113 pts	137 pts	154 pts

durée approximative ~35 min ~60 min ~90 min

Il est bien entendu possible de convenir d'un autre nombre de points maximum. A noter: plus il y a de joueurs, plus le maximum de points à atteindre devrait être bas.

La durée d'une partie peut cependant fortement varier en raison des cartes Événement. Le joueur comptabilisant le moins de points à la fin de la partie est couronné vainqueur.

POINTS

Toutes les cartes numérotées, ainsi que les cartes multicolores et les cartes noires, valent entre 1 et 9 points selon leur valeur. Les cartes spéciales valent 7 points. La carte «Fuck You» est une exception, elle vaut 42 points!

CARTES NUMÉROTÉES

CARTES DE COULEUR

Chiffres de 1 à 9 (4 couleurs, deux fois)

On peut poser un chiffre sur un chiffre et une couleur sur une couleur.

CARTES NOIRES

Chiffres de 1 à 9

Les cartes noires **ne sont pas des cartes de couleur**. Elles ne peuvent pas être posées l'une sur l'autre. Elles ne peuvent être posées que sur le même chiffre ou sur le chiffre qui a été demandé. Le noir ne peut pas être demandé comme couleur.

» Jouez une carte Événement! (Cf. cartes Événement)

CARTES SPÉCIALES

Les cartes spéciales multicolores (couleur neutre) peuvent être posées sur n'importe qu'elle carte. Les cartes spéciales d'une seule couleur ne peuvent être posées que sur la couleur ou le symbole correspondant.

Toutes les cartes spéciales, qui permettent en plus de demander une couleur, peuvent être utilisées pour exiger une couleur uniquement. Et ce sans utiliser l'effet supplémentaire de la carte spéciale.

Important: un joueur ne peut pas se punir lui-même (p. ex.: se faire piocher deux cartes avec «Fantastic Four»)

2ND CHANCE

4 cartes (1 par couleur)

Le joueur doit poser encore une carte sur cette carte. Les mêmes règles de base s'appliquent (couleur sur couleur, carte spéciale multicolore, etc.). Si le joueur ne peut pas jouer une des cartes de sa main, il doit en piocher une.

SKIP

4 cartes (1 par couleur)

Le joueur qui pose cette carte désigne un joueur qui devra passer son tour au prochain tour.

Important: un joueur ne peut passer son tour que s'il a pu jouer une fois entre-deux, c'est-à-dire qu'il ne peut pas passer son tour deux fois de suite.

GIFT

8 cartes (2 par couleur)

Le détenteur de cette carte donne deux de ses cartes à un autre joueur de son choix.

Exception: si le détenteur de cette carte n'a plus qu'une seule carte en main, il ne peut en donner qu'une seule. Si «Gift» est la dernière carte jouée, il faut quand même définir un joueur cible.

EXCHANGE

4 cartes (1 par couleur)

Le détenteur de cette carte donne deux cartes de sa main à un joueur de son choix et, en contrepartie, il tire deux cartes de la main de ce même joueur (sans les regarder bien entendu).

Exception: si le détenteur de cette carte ou le joueur concerné par l'échange a moins de deux cartes en main, alors on échange moins de cartes (p. ex.: deux cartes contre une). Si un joueur joue cette carte en dernier, alors il doit quand même tirer deux cartes chez un autre joueur.

FANTASTIC

11 cartes (multicolore)

La carte «Fantastic» peut être jouée sur n'importe qu'elle carte. On peut demander un chiffre ou une couleur. » Demander une couleur OU un chiffre!

FANTASTIC FOUR

5 cartes (multicolore)

Le détenteur de cette carte désigne une personne qui doit tirer quatre cartes de la pioche. Il peut aussi répartir ces quatre cartes entre plusieurs joueurs.

» Demander une couleur OU un chiffre!

EQUALITY

2 cartes (multicolore)

Le détenteur de cette carte désigne un joueur ayant moins de cartes en main que lui-même. Celui-ci doit alors tirer autant de cartes que nécessaire pour arriver au même nombre de cartes.

» Et/ou demander une couleur!

COUNTERATTACK

4 cartes (multicolore)

Dès qu'une carte spéciale est mise en jeu contre un joueur, le joueur concerné peut utiliser cette carte pour contre-attaquer. L'attaque est alors annulée et le détenteur de la carte «Counterattack» peut lui-même exécuter l'attaque de l'adversaire. A lui de choisir sa cible.

La partie se poursuit avec le joueur ayant joué la carte spéciale.

Important: il est possible de se défendre une nouvelle fois avec une autre carte «Counterattack», c'est-à-dire que l'on contre la contre-attaque!

» Et/ou demander une couleur!

NICE TRY

1 cartes (multicolore)

Dès qu'un joueur s'est débarrassé de toutes ses cartes, et que la manche est donc terminée, cette carte peut être immédiatement jouée. Et ce même si un joueur vient de tirer cette carte (p. ex.: avec une carte «Gift»). Le joueur ayant terminé la manche doit alors tirer trois nouvelles cartes et la manche se poursuit.

Important: si un ou plusieurs joueurs se débarrassent en même temps de toutes leurs cartes en raison d'une carte Événement (p. ex.: avec une carte «Recession»), alors tous les joueurs n'ayant plus de cartes en main doivent en tirer trois lorsque la carte «Nice Try» est jouée.

» Et/ou demander une couleur!

FUCK YOU

1 carte (couleur neutre)

Le joueur ayant la carte «Fuck You» en main ne peut la poser que si, en plus de la carte «Fuck You», il a très exactement dix cartes en main. La manche se poursuit avec la carte jouée avant la carte «Fuck You».

Important: la carte «Fuck You» ne peut être acquise par l'adversaire que de manière cachée et elle ne peut pas être remise volontairement à un autre joueur.

Exception: elle peut être transmise ou posée avec quelques cartes Événement particulières.

CARTES ÉVÉNEMENT

Les cartes Événement sont activées lorsqu'une carte noire est jouée. Dès que c'est le cas, on retourne la première carte de la pile de cartes Événement et on exécute l'action. La première personne concernée est toujours celle assise à droite du joueur ayant joué la carte noire.

Si plusieurs personnes sont concernées, alors l'action concerne la personne se trouvant le plus près dans le sens du jeu du joueur ayant joué la carte noire. Sauf si mention contraire.

Important: le tour de jeu n'est terminé que lorsque l'événement a été entièrement exécuté. Si un joueur parvient à se débarrasser de toutes ses cartes grâce à une carte Événement, la carte «Nice Try» peut quand même être jouée.

TORNADO

Toutes les cartes des joueurs sont collectées, mélangées et redistribuées à parts égales par le joueur ayant tiré la carte Tornado.

EARTHQUAKE

Chaque joueur donne ses cartes à son voisin de droite.

FINISH LINE

La manche est immédiatement terminée et tous les joueurs font le décompte de leurs points.

VANDALISM

Tous les joueurs doivent se débarrasser de toutes leurs cartes étant de la même couleur que la dernière carte jouée (cartes numérotées et cartes spéciales).

Important: si aucune couleur n'a encore été jouée, cette carte Événement n'a aucun effet.

DOOMSDAY

La manche est immédiatement terminée. Tous les joueurs obtiennent 50 points.

MATING SEASON

Tous les joueurs doivent se débarrasser de toutes les combinaisons de cartes numérotées qu'ils ont en main. Sont considérés comme des combinaisons: des paires, des triplés, quatre cartes identiques, etc. La couleur des cartes ne joue aucun rôle.

ROBIN HOOD

Le joueur ayant le moins de cartes doit échanger ses cartes avec le joueur ayant le plus de cartes.

SURPRISE PARTY

Chaque joueur donne une carte de son choix à un joueur de son choix.

GAMBLING MAN

Tous les joueurs doivent poser sur la table, face cachée, une carte numérotée la plus faible possible de la même couleur que la dernière carte jouée. Toutes les cartes sont ensuite retournées en même temps. Le joueur ayant joué la carte avec la valeur la plus élevée récupère toutes les autres cartes retournées.

Les joueurs n'ayant pas de carte de cette couleur sont pénalisés et doivent en piocher deux!

Exception: si aucune couleur n'a encore été jouée, cette carte Événement n'a aucun effet.

TIME BOMB

Plus que trois tours par joueur! La manche est immédiatement terminée lorsqu'un joueur devrait jouer son quatrième tour.

Si un joueur parvient à se débarrasser de toutes ses cartes avant cette échéance, il peut déduire 10 points de son score final. Tous les autres joueurs reçoivent 10 points supplémentaires de pénalité, et ce en plus des points des cartes qu'ils ont en main. Si aucun joueur ne peut se débarrasser de toutes ses cartes avant l'échéance, alors tous les points comptent double.

COMMUNISM

Tous les joueurs doivent piocher autant de cartes que nécessaire pour en avoir autant que le joueur ayant le plus de cartes.

CHARITY

Chaque joueur tire une carte du jeu du joueur ayant le plus de cartes.

Important: en cas d'égalité de cartes, les joueurs tirent une carte chez tous les joueurs ayant le plus de cartes. Si plusieurs joueurs ont le plus grand nombre de cartes en main, ils ne tirent pas de carte entre eux.

FRIDAY THE 13TH

C'est vendredi 13!!! Un tueur en série portant un masque de hockey est en liberté... Mais on n'est pas au cinéma!!! Et oui, c'est un vendredi comme un autre et il ne se passe rien de spécial. Le tour se poursuit normalement.

EXPANSION

Chaque joueur pioche des cartes. Le premier joueur en pioche une, le deuxième deux, le troisième trois et ainsi de suite.

RECESSION

Chaque joueur peut se débarrasser de cartes. Le premier joueur se débarrasse d'une carte, le deuxième de deux, le troisième de trois et ainsi de suite.

THE ALL-SEEING EYE

Tous les joueurs doivent poser leurs cartes, face visible, sur la table. Les cartes restent visibles de tous jusqu'à ce que tous les joueurs soient d'accord de les reprendre en main et de poursuivre la partie.

MEXICAN STANDOFF

Tous les joueurs se débarrassent de leurs cartes et en piochent trois nouvelles (dans le sens du jeu).

MARKET

On retourne autant de cartes de la pioche qu'il y a de joueurs. Ensuite, chaque joueur prend une de ces cartes (dans le sens du jeu).

3 THIRD TIME LUCKY

Tous les joueurs tirent trois cartes.

MERRY CHRISTMAS

Tous les joueurs doivent offrir toutes leurs cartes en main aux autres joueurs. Les cartes peuvent être réparties selon l'envie.

CONTENU

125 CARTES À JOUER (DOS NOIR):

- 18 cartes bleues (1 à 9)
- 18 cartes rouges (1 à 9)
- 18 cartes vertes (1 à 9)
- 18 cartes jaunes (1 à 9)
- 9 cartes noires (1 à 9)
- 8 cartes «Gift» (2 par couleur)
- 4 cartes «Exchange» (1 par couleur)
- 4 cartes «2nd Chance» (1 par couleur)
- 4 cartes «Skip» (1 par couleur)
- 11 cartes «Fantastic»
- 5 cartes «Fantastic Four»
- 4 cartes «Counterattack»
- 2 cartes «Equality»
- 1 carte «Nice Try»
- 1 carte «Fuck You»

& 20 CARTES ÉVÉNEMENT (DOS BLANC)



Règles et tutoriels sur www.rulefactory.ch/rules