



FRANTIC

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 blaue, rote, grüne und gelbe)
- 4 «Exchange» Karten (je 1 blaue, rote, grüne und gelbe)
- 4 «2nd Chance» Karten (je 1 blaue, rote, grüne und gelbe)
- 4 «Skip» Karten (je 1 blaue, rote, grüne und gelbe)
- 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)

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.

Es kann auch eine andere Anzahl gewählt werden. Vier Karten sollten aber nicht unterschritten werden.

Die restlichen Karten werden verdeckt in die Mitte gelegt und bilden den Kartenstapel. Die oberste Karte wird aufgedeckt und daneben gelegt. Diese Karte startet das Spiel und wird so behandelt, als hätte sie der Kartengeber gespielt. Die Spielrichtung verläuft im Gegenuhreigersinn.

Die Ereigniskarten werden ebenfalls gemischt und verdeckt neben den Kartenstapel gelegt.

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 legen. Dafür muss er eine Karte ziehen. Er darf die gezogene Karte – oder auch eine andere aus der Hand – sofort legen, sofern diese spielbar ist.

ENDE EINER RUNDE

Die Runde wird sofort beendet, wenn

- einer der Spieler alle seine Handkarten abgelegt hat
- der Kartenstapel 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.

Wenn ein Spieler alle seine Handkarten losgeworden ist, 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 Punkte-maximum erreicht:

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

Je nach Belieben kann natürlich auch ein anderes Maximum mit den Mitspielern vereinbart werden. Je mehr Spieler mitspielen, desto tiefer sollte das Maximum gesetzt werden.

SPIELDAUER

kurz	20 – 50 Minuten
mittel	40 – 80 Minuten
lang	60 – 120 Minuten

(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

Die Zahlenkarten sind die Grundausstattung des Spiels. Mit Zahlen von 1 bis 9 machen sie auch einen ansprechenden Teil des Spieldecks aus.

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 eine Ereigniskarte in Kraft!

SPEZIALKARTEN

Die Spezialkarten sind das Salz in der Suppe des Vergnügens. Die meisten Spezialkarten können unabhängig von der liegenden Farbe gespielt werden – deklariert mit farbneutral. Die farbigen Spezialkarten können nur bei entsprechender Farbe gelegt werden.

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

Man kann sich nicht selbst bestrafen: Bspw. sich selbst beim Ausspielen von «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. 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 man nur noch eine Karte auf der Hand hält, kann man 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 (zum Beispiel 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 Spieler, welcher diese Karte spielt, bestimmt einen Mitspieler der weniger Karten auf der Hand hält, als er selbst. Dieser muss seine Handkarten auf dieselbe Anzahl ergänzen.

» *Und/oder Farbwünscher!*

👊 COUNTERATTACK

4 Stück (farbneutral)

Sobald eine Spezialkarte gegen einen Spieler eingesetzt wird, kann der Betroffene diese Karte spielen. Der Angriff wird annulliert und der Urheber von «Counterattack» kann den entsprechenden Effekt selbst ausführen.

Das Ziel ist dabei frei wählbar.

Das Spiel geht danach bei dem Spieler weiter, der die gekonterte 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. «Gift»). Der Spieler, der das Spiel beendet hat, muss nun wieder drei Karten aufnehmen und das Spiel geht weiter. 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.

Das Spiel geht mit der vor der «Fuck You»-Karte zuletzt gespielten Karte weiter. Diese Karte darf durch Spezialkarten nur vom Gegner verdeckt ergattert und nicht bewusst an einen Mitspieler weitergegeben werden.

Ausnahme: Bei Ereigniskarten darf sie weitergegeben oder abgelegt werden.

EREIGNISKARTEN

Diese Karten geben dem Spiel eine unvergleichliche Unberechenbarkeit.

Ereigniskarten werden immer dann aktiv, wenn eine Schwarze Karte gespielt wird. Sobald dies geschieht, wird die oberste Karte aus dem 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.

Müssen Karten abgeworfen werden, so werden diese aus dem Spiel entfernt.

Die Spielrunde ist erst zu Ende, nachdem das Ereignis komplett ausgeführt wurde.

Auch wenn jemand durch ein Ereignis alle seine Handkarten loswird, kann «Nice Try» eingesetzt werden.

🌀 TORNADO

Alle Karten, die die Spieler in den Händen halten, 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

Das Spiel 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). Sofern noch keine Farbe gespielt wurde, ist das Ereignis wirkungslos.

💀 DOOMSDAY

Das Spiel 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. Dabei spielt es keine Rolle, ob die Zahlen dieselbe oder unterschiedliche Farben aufweisen.

🏹 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 derselben Farbe 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 die Farbe nicht auf der Hand halten, müssen zur Strafe zwei Karten ziehen. Sofern noch keine Farbe gespielt wurde, ist das Ereignis wirkungslos.

🕒 TIME BOMB

Das Spiel dauert noch drei Runden. Es 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 das Spiel beenden kann, zählen alle Punkte doppelt.

🏹 COMMUNISM

Alle Spieler ergänzen ihre Handkarten auf die gleiche Anzahl wie der Spieler, der die meisten Karten auf der Hand hält.

💰 CHARITY

Jeder Spieler zieht vom Mitspieler mit den meisten Karten auf der Hand eine Karte. 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. Das Spiel geht normal weiter.

⚡ EXPANSION

Der Reihe nach ziehen die Spieler Karten vom Kartenstapel. 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 damit einverstanden sind, 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 Kartenstapel 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.



weitere Infos auf www.rulefactory.ch



FRANTIC

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 each in blue, red, green and yellow)
- 4 "Exchange" cards (1 each in blue, red, green and yellow)
- 4 "2nd Chance" cards (1 each in blue, red, green and yellow)
- 4 "Skip" cards (1 each in blue, red, green and yellow)
- 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)

OBJECT OF THE GAME

The object of the game is – in every round – 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 number of cards can be chosen differently, but should always be at least four.

The rest of the cards lay face down in the middle and form the card deck. The card on top of the deck gets flipped over and laid beside the deck. 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.

The Event Cards get shuffled as well and are laid beside the card deck.

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. In this case, they have to draw one from the deck instead. It is possible to then play the drawn card – or any other from the player's hand – if it's a valid card.

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 Card, it will be played out as well as possible. After that the round is over.

It is possible for multiple players to end the game simultaneously due to an Event Card.

If a player gets rid of all the cards in his hand, the fellow players have to count their cards together 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.

Of course, the players can set a different amount for the maximum score. The more players, the lower the maximum should be.

DURATION

short	20 to 50 minutes
medium	40 to 80 minutes
long	60 to 120 minutes

(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

The Numeral Cards are the basic equipment of the game. With numbers from 1 to 9 they account for half of the whole deck.

COLOURED CARDS

Numbers of 1 to 9 (4 colours, twice)

Number can be put 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 Card!

SPECIAL CARDS

The Special Cards give a certain spice to the game. Most Special Cards can be played independently from the current colour – marked with colourless. The coloured Special Cards can only be played on said colour.

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.

You cannot punish yourself: e.g. skip yourself or let yourself 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.

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 one 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 hold 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)

The "Fantastic" card can be played on every other 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 played instantly by the victim. The effect is cancelled and the player of "Counterattack" can redirect it to another player. The target of the freshly obtained effect is freely choosable.

The game 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 continues. 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 game continues with the card played before "Fuck You". This card can only be blindly obtained by an opponent and not be willingly given.

Exception: During Event Cards it can be thrown away or passed on.

EVENT CARDS

These cards are responsible for the game's incomparable unpredictability.

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 player 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.

The current round will not be over, until the event has been executed completely.

If cards have to be discarded, they will be removed from the game. Even if a player loses all of his hand cards due to an event "Nice Try" can be played.

🌀 TORNADO

All cards in the hands of the 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 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. If no colour has been played so far, the event is ineffective.

💀 DOOMSDAY

The game 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. It doesn't matter if the cards have the same or different colours.

🏹 ROBIN HOOD

The player who holds the least amount of cards in his hand 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 Numeral Card of the last played colour face down near the deck. 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. If no colour has been played so far, the event is ineffective.

🕒 TIME BOMB

There are only three rounds left. The game ends when a player would reach his fourth turn.

If a player can dispose of all his cards before the fourth round, he gets credited ten points. The other players get a penalty of ten points.

If no one is able to diffuse the bomb, the game is over and the points in this round get doubled.

📉 COMMUNISM

Everyone has to draw as many cards to equal the person, who holds the most cards in his hand.

💰 CHARITY

Every player has to pick one card from the player with the most hand cards. 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 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 for the game 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.