



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 - s'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»)

CARTES SPÉCIALES DÉPENDANTES DE LA COULEUR

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.

COLOUR SWAP *

6 cartes, 1 par combinaison de couleurs

Peut être posée sur deux couleurs différentes. Cette carte permet de changer d'une couleur à l'autre. (si la carte «Colour Swap» rouge-vert est posée sur du vert, alors la partie se poursuit avec du rouge).

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.

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.

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.

THIEF *

4 cartes (1 par couleur)

Qui joue une carte «Thief», doit regarder les cartes d'un joueur de son choix et lui en prendre deux.

TROUBLEMAKER *

4 cartes (1 par couleur)

Cette carte déclenche immédiatement un événement.

CARTES SPÉCIALES INDÉPENDANTES DE LA COULEUR

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!

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!

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!

INEQUALITY *

2 cartes (multicolore)

Qui joue une carte «Inequality», peut désigner une victime qui doit tirer autant de cartes (sans les regarder) chez le joueur ayant joué la carte «Inequality» jusqu'à ce que la victime ait plus de cartes que le joueur.

» Et/ou demander une couleur!

LUCKY BASTARD *

1 carte (multicolore)

Cette carte peut être jouée avant qu'une carte Événement soit retournée. Qui joue une carte «Lucky Bastard», est protégé de l'événement et de son effet.

» Et/ou demander une couleur!

NICE TRY

1 carte (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!

SPECIAL FAVOURS *

3 cartes (multicolore)

Qui joue une carte «Special Favours», peut échanger toutes les cartes spéciales (tout sauf les cartes Chiffre) avec une victime de son choix.

» Et/ou demander une couleur!

CARTES SPÉCIALES UNIQUES



CURSE *

1 carte (couleur neutre)

Cette carte ne peut pas être jouée ou défaussée. Toutefois, elle peut être donnée ou échangée à tout moment. Si un joueur est en possession d'une carte «Curse» à la fin d'une manche, cette carte compte 13 points.



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.



MIMICRY *

1 carte (couleur neutre)

Qui joue une carte «Mimicry», peut imiter toutes les cartes spéciales existantes.

Important: si la carte «Mimicry» reprend la fonction d'une carte spéciale qui dépend d'une couleur, alors elle ne peut être posée que sur une carte de la couleur correspondante (p. ex. carte rouge «poison» sur une carte rouge).



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.

BLACK HOLE *
Le joueur ayant déclenché l'événement, reçoit toutes les cartes noires que les autres joueurs ont en main.

CAPITALISM *
Celui qui a quelque chose, en aura encore plus! Tous les joueurs doublent le nombre de cartes qu'ils ont en main.

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.

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

CROWDFUNDING *
Chaque joueur doit donner une carte à la personne ayant le moins de cartes à la main.
Important: en cas d'égalité, tous les joueurs ayant le moins de cartes reçoivent une carte. Si plusieurs joueurs possèdent le moins de cartes, ils ne doivent pas s'offrir de carte entre eux.

DISTRIBUTOR *
Tous les joueurs posent les cartes qu'ils ont en main, face cachée, devant le joueur ayant déclenché l'événement. Celui-ci jette un coup d'œil à toutes les cartes et les redistribue aux autres joueurs, sans les mélanger. Ce faisant, ce joueur ne peut pas conserver ses propres cartes. (Ainsi, le joueur A reçoit par exemple les cartes du joueur B, le joueur B du joueur C et ainsi de suite).

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

DOUBLE TAXATION
Tous les joueurs doivent additionner les points de leurs trois cartes à la valeur la plus élevée. Celles-ci seront immédiatement additionnées aux points de chaque joueur. Le jeu se poursuit normalement.
> Si les points ne sont pas notés: le joueur ayant le total le moins élevé en additionnant ses trois cartes avec la valeur la plus élevée, pioche 1 carte. Le Joueur ayant le total le deuxième moins élevé en pioche 2 et ainsi de suite. En cas d'égalité, chaque joueur concerné doit tirer le même nombre de cartes.

EARTHQUAKE
Chaque joueur donne ses cartes à son voisin de droite.

EVENT MANAGER *
Les trois premières cartes de la pile de cartes Événement sont retournées. La personne qui a déclenché l'événement sélectionne l'un de ces événements, qui est ensuite exécuté.

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

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

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.

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.

IDENTITY THEFT *
Le joueur ayant le plus grand nombre de points sur son compte, échange son état de compte avec le joueur ayant le moins de points sur son compte.
> Si les points ne sont pas notés: le joueur ayant joué la carte noire, désigne deux victimes (lui-même s'il le souhaite) qui doivent poser leurs cartes faces cachées sur la table et échanger leurs places.

LAST CHANCE *
A chaque fois qu'un joueur se débarrasse de sa dernière carte en main, un événement est déclenché.

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).

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.

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

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

PLAGUE *
Deux autres cartes Événements sont immédiatement exécutées l'une après l'autre. Même si la première carte événement termine le tour ou si un joueur se débarrasse de toutes les cartes, le second événement est exécuté dans la mesure du possible.

(n+1) PLUS ONE *
A appliquer pour le tour en cours: à chaque fois qu'un joueur tire des cartes de la pioche, une carte supplémentaire doit être tirée.

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.

REPEAT *
Le joueur ayant joué la carte noire, doit exécuter une nouvelle fois un événement qui a déjà été retourné auparavant.
Important: si aucune carte Événement n'a été retournée jusqu'à présent, l'événement n'a aucun effet.

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

RUSSIAN ROULETTE *
Tous les joueurs doivent prendre n'importe quelle carte de leur main. Celles-ci sont mélangées et placées sur la pile de cartes. La partie se poursuit normalement.

SEPPUKU *
Les joueurs décident l'un après l'autre, s'ils veulent commettre le Seppuku. Celui qui prend ce risque retourne la première carte de la pile. S'il s'agit d'une carte avec un chiffre, 21 points sont immédiatement déduits du compte de points. S'il s'agit d'une autre carte, 42 points supplémentaires seront ajoutés. Celui qui décide de ne pas prendre le risque de commettre le Seppuku obtient 21 points.

> Si les points ne sont pas notés: si une carte portant un chiffre est tirée, deux cartes quelconques peuvent être défaussées. S'il s'agit d'une autre carte, quatre cartes doivent être tirées de la pile. Celui qui décide de ne pas prendre de risque doit tirer deux cartes.

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

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.

3 THIRD TIME LUCKY
Tous les joueurs tirent trois cartes.

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.

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

TRUST FALL *
Les joueurs choisissent chacun leur tour un autre joueur de leur choix qui doit leur offrir deux cartes.

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.