



# FRANTIC

## SCOPO

Lo scopo del gioco è di sbarazzarsi il più velocemente possibile delle carte tenute in mano ad ogni partita. Non appena un giocatore ha calato tutte le sue carte, gli altri giocatori contano i punti delle carte che hanno ancora in mano. Se uno dei giocatori ha raggiunto il limite di punti stabilito, vince il giocatore con il punteggio inferiore.

## PREPARAZIONE E SVOLGIMENTO

Mescolare le carte prima di cominciare a giocare e distribuire ad ogni giocatore sette carte. Le carte che avanzano devono essere posate coperte al centro e costituiscono il mazzo di gioco. Mescolare anche le carte degli eventi e posarle accanto al mazzo di gioco.

Scoprire la carta superiore del mazzo di gioco e posarla accanto al mazzo: questo sarà il mazzo degli scarti. Questa carta dà avvio al gioco ed è come se fosse stata distribuita da chi ha dato le carte. Il gioco procede in senso antiorario. Le carte possono essere calate numero su numero, colore su colore e anche simbolo su simbolo (es. «Skip» blu su «Skip» rosso). Le carte di colore neutro (multicolore) possono essere posate su ogni carta.

Il giocatore di turno può giocare una carta o prenderne una dal mazzo. Se non può giocare una carta deve prenderne una dal mazzo.

Il giocatore ha tuttavia la possibilità di non tirare una carta, anche se può, decidendo di prenderne una dal mazzo. Può poi giocare subito, per quanto possibile, la carta presa o un'altra carta valida che ha in mano.

## FINE DI UNA PARTITA

La partita termina subito se

- uno dei giocatori ha calato tutte le sue carte
- il mazzo di gioco è finito e un giocatore deve prendere una o più carte

Se questa situazione si verifica durante un evento, questo verrà portato a termine per quanto possibile. La partita sarà poi terminata.

Può succedere che a seguito di una carta evento più giocatori terminino contemporaneamente la partita.

Una volta terminata, i giocatori contano i punti delle carte che hanno in mano e li aggiungono ai punteggi già collezionati. (Vedere Punti)

Il giocatore che in questa partita ha ottenuto il maggior punteggio, mescola e distribuisce le carte per la nuova partita. Un altro giocatore mescola le carte degli eventi.

## FINE DEL GIOCO

Si giocano tante partite quante sono necessarie per permettere a un giocatore di raggiungere il punteggio massimo:

Raccomandazioni	corto	medio	lungo
2 - 4 giocatori	137 pt.	154 pt.	179 pt.
5 - 8 giocatori	113 pt.	137 pt.	154 pt.

**Durata circa del gioco** ~35 min ~60 min ~90 min

I giocatori possono anche stabilire assieme un altro valore massimo. La regola generale è: più sono i giocatori e più basso dovrebbe essere il limite massimo.

La durata del gioco può variare notevolmente in seguito alle carte degli eventi. Il giocatore che alla fine del gioco ha il punteggio più basso vince.

## PUNTI

Tutte le carte numerate, sia colorate che nere, valgono da 1 a 9 punti, in base al numero che riportano. Le carte speciali valgono 7 punti. La carta «Fuck You» è un'eccezione e vale 42 punti.

## CARTE NUMERATE

### CARTE COLORATE

**Numeri da 1 a 9 (4 colori, doppi)**

Si può giocare numero su numero o colore su colore.

### CARTE NERE

**Numeri da 1 a 9**

Le carte nere non sono considerate carte colorate. Non possono essere posate una sull'altra, ma solo giocate sullo stesso numero o sulla cifra che è stata richiesta. Il nero non può essere richiesto come colore.

» Attiva un evento! (vedi Carte degli eventi)

## CARTE SPECIALI

Le carte speciali multicolore (colore neutro) possono essere giocate su ogni carta. Le carte speciali di un colore possono essere posate solo sul colore o sul simbolo corrispondente. Tutte le carte che permettono di richiedere un colore possono essere utilizzate a scelta anche solo come carta di richiesta, senza avvalersi dell'effetto supplementare di carta speciale. **Importante:** un giocatore non può punire se stesso. (p.es. facendosi prendere due carte con «Fantastic Four»)

### CARTE SPECIALI DIPENDENTI DAL COLORE

#### ➕ 2ND CHANCE

**4 carte (1 per colore)**

Il giocatore deve calare su questa carta ancora un'altra carta. Le regole di gioco rimangono le stesse (colore su colore, carta speciale neutra, ecc.). Se il giocatore non può calare nessuna delle carte che ha in mano deve prendere una carta dal mazzo.

#### ● COLOUR SWAP \*

**6 carte (1 per ogni combinazione di colore)**

Si può giocare rispettivamente su due colori diversi. Si passa così da un colore all'altro. (se per es. la carta «Colour Swap» rosso-verde viene posata sul verde il gioco procede con il rosso).

#### ↕ EXCHANGE

**4 carte (1 per colore)**

Il possessore di questa carta dà ad un giocatore a scelta due delle sue carte e prende in cambio due carte coperte dell'altro giocatore.

**Eccezione:** se il possessore o il giocatore interessato ha meno di due carte in mano, è possibile scambiare anche meno carte (p. es. due carte con una). Se un giocatore tira questa carta per ultima, deve comunque prendere due carte da un giocatore.

#### ♥ GIFT

**8 carte (1 per colore)**

Il possessore di questa carta regala ad un altro giocatore due delle carte che ha in mano.

**Eccezione:** se il possessore ha solo una carta in mano, può passare anche solo una carta. Se «Gift» viene giocata come ultima carta, il giocatore deve comunque stabilire un obiettivo.

#### ⊗ SKIP

**4 carte (1 per colore)**

Il giocatore che tira questa carta determina quale giocatore deve saltare il prossimo turno.

**Importante:** un giocatore può essere saltato solo se è già rimasto fermo per un turno.

#### 👤 THIEF \*

**4 carte (1 per colore)**

Chi gioca la carta «Thief» deve guardare le carte che tiene in mano una persona a scelta e rubargliene due.

#### ⚡ TROUBLEMAKER \*

**4 carte (1 per colore)**

Viene subito attivato un evento.

## CARTE SPECIALI INDIPENDENTI DAL COLORE



### FANTASTIC

**11 carte (colore neutro)**

«Fantastic» può essere giocata su qualsiasi carta. È possibile richiedere un numero o un colore.

» Permette di richiedere un colore OPPURE un numero!



### FANTASTIC FOUR

**5 carte (colore neutro)**

Il possessore di questa carta decide quale persona debba prendere quattro carte dal mazzo. Ha però anche la possibilità di dividere le quattro carte tra diversi giocatori.

» Permette di richiedere un colore OPPURE un numero!



### COUNTERATTACK

**4 carte (colore neutro)**

Non appena viene utilizzata una carta speciale contro un giocatore, l'interessato può lanciare questa carta come contrattacco. L'attacco viene annullato e chi ha tirato la carta «Counterattack» può eseguire lui stesso l'attacco a un avversario. La «vittima» può essere scelta a piacere.

La partita riprende poi dal giocatore che ha tirato la carta speciale di contrattacco.

**Importante:** è possibile difendersi nuovamente da un attacco già respinto con un'altra carta «Counterattack».

» Può essere usata per richiedere un colore e/o come effetto carta speciale!



### EQUALITY

**2 carte (colore neutro)**

Il possessore di questa carta sceglie un giocatore che ha meno carte di lui in mano. Questo deve prendere tante carte quante sono necessarie per arrivare allo stesso numero.

» Può essere usata per richiedere un colore e/o come effetto carta speciale!



### INEQUALITY \*

**2 carte (colore neutro)**

Chi gioca la carta «Inequality» può puntare il dito contro una «vittima» che dovrà prendere da lui tante carte, senza guardarle, fino ad averne un numero maggiore in mano.

» Può essere usata per richiedere un colore e/o come effetto carta speciale!



### LUCKY BASTARD \*

**1 carta (colore neutro)**

Questa carta può essere tirata prima di scoprire una carta evento. Chi gioca la carta «Lucky Bastard» è protetto dall'evento e dal suo effetto.

» Può essere usata per richiedere un colore e/o come effetto carta speciale!



### NICE TRY

**1 carta (colore neutro)**

Non appena un giocatore ha calato tutte le carte che ha in mano e ha quindi terminato una partita, è possibile giocare immediatamente questa carta. Anche se un giocatore l'ha appena ricevuta (p. es. tramite «Gift»). Il giocatore che ha terminato la partita deve quindi prendere di nuovo tre carte e la partita riprende.

**Importante:** se uno o più giocatori si sono liberati contemporaneamente delle loro carte a seguito di una carta evento (per es. «Recession»), tutti quelli a mani vuote devono prendere di nuovo tre carte al lancio della carta «Nice Try».

» Può essere usata per richiedere un colore e/o come effetto carta speciale!



### SPECIAL FAVOURS \*

**3 carte (colore neutro)**

Chi gioca «Special Favours» può scambiare tutte le carte speciali (tutte tranne le carte numerate) con un giocatore a piacere.

» Può essere usata per richiedere un colore e/o come effetto carta speciale!

## CARTE SPECIALI UNICHE



### CURSE \*

**1 carta (colore neutro)**

Questa carta non può essere giocata o scartata. Può essere però regalata o scambiata ad ogni occasione. Se qualcuno alla fine di una partita tiene in mano la carta «Curse», questa vale 13 punti.



### FUCK YOU

**1 carta (colore neutro)**

La carta «Fuck You» può essere calata solo se si hanno in mano esattamente dieci carte, carta «Fuck You» compresa. La partita continua con la carta giocata prima di «Fuck You».

**Importante:** la carta «Fuck You» può essere presa dall'avversario solo coperta e non può essere passata apposta a un altro giocatore.

**Eccezione:** può essere passata o calata a seguito di determinate carte degli eventi.



### MIMICRY \*

**1 carta (colore neutro)**

Chi tira «Mimicry» può imitare una qualsiasi carta speciale esistente.

**Importante:** se «Mimicry» assume la funzione di una carta speciale dipendente dal colore, può essere giocata solo sul rispettivo colore (p. es. carta «Gift» rossa sul rosso).



## CARTE DEGLI EVENTI

Le carte degli eventi diventano attive solo se viene giocata una carta nera. In questo caso si scopre la carta superiore del mazzo eventi e si esegue l'azione. La prima persona colpita è sempre il giocatore a destra del possessore della carta nera. Qualora le persone bersaglio siano di più, l'evento colpirà la persona più vicina al possessore della carta nera nel senso di gioco. A meno che non sia dichiarato diversamente.

**Importante:** la partita finisce solo quando l'evento è stato eseguito completamente. Se qualcuno si sbarazza di tutte le sue carte grazie a una carta evento, può essere comunque utilizzata la carta «Nice Try».



### BLACK HOLE \*

Chi ha scatenato l'evento, riceve tutte le carte nere tenute in mano dagli altri giocatori.



### CAPITALISM \*

Chi più ha, più riceve. Tutti i giocatori raddoppiano le loro carte.



### CHARITY

Ogni giocatore prende una carta da quello con il maggior numero di carte in mano.

**Importante:** in caso di equità di carte, si deve prendere una carta da ogni giocatore con il maggior numero di carte. Se sono più giocatori ad avere il maggior numero di carte, questi non devono prendersi reciprocamente una carta.



### COMMUNISM

Tutti i giocatori devono prendere tante carte quante sono necessarie per essere al paro del giocatore con il maggior numero di carte.



### CROWDFUNDING \*

Ognuno deve regalare una carta alla persona con meno carte in mano.

**Importante:** in caso di parità di carte, viene regalata una carta ad ognuno dei giocatori con meno carte. Se sono più giocatori ad avere il minor numero di carte, questi non devono regalarsi reciprocamente una carta.



### DISTRIBUTOR \*

Tutti i giocatori posano le carte che hanno in mano in un mazzo davanti alla persona che ha innescato l'evento. Questo si guarda tutti i mazzi di carte e li distribuisce di nuovo a giocatori diversi senza mescolarle. Questa persona non può continuare a tenere le proprie carte in mano. (in questo modo il giocatore A riceve le carte del giocatore B, il giocatore B quelle di C ecc.)



### DOOMSDAY

La partita termina subito. Tutti i giocatori ottengono 50 punti.



### DOUBLE TAXATION

Tutti i giocatori devono contare il punteggio delle tre carte più alte che tengono in mano. I punti vengono aggiunti subito al conto. Il gioco prosegue poi normalmente.

*» Se si sceglie di non contare i punti: chi con le tre carte più alte ottiene il punteggio più basso, prende 1 carta, chi ottiene il secondo punteggio più basso prende 2 carte ecc. Se il punteggio è lo stesso gli interessati devono prendere ciascuno quattro carte.*



### EARTHQUAKE

Ogni giocatore dà le carte che tiene in mano al giocatore alla sua destra.



### EVENT MANAGER \*

Si scoprono le tre carte superiori del mazzo degli eventi. La persona che ha provocato l'evento sceglie uno degli eventi da eseguire.



### EXPANSION

A turno i giocatori prendo carte dal mazzo di gioco. Il primo giocatore prende una carta, il secondo due carte, il terzo tre carte e così via.



### FINISH LINE

La partita termina immediatamente e ogni giocatore conta i punti delle carte che tiene in mano.



### FRIDAY THE 13TH

È venerdì tredici. Un pluriomicida con una maschera da Hockey si sta aggirando... Ma solo nel film, perché è un normalissimo venerdì in cui non succede niente di eccezionale. La partita prosegue normalmente.



### GAMBLING MAN

Tutti i giocatori devono posare sul tavolo una carta numerata coperta nel colore della carta giocata in precedenza con il valore più basso possibile. Tutte le carte vengono scoperte contemporaneamente. Il giocatore che ha giocato il numero più alto deve prendersi tutte le carte.

I giocatori che non hanno una carta numerata di questo colore devono prendere per punizione due carte dal mazzo.

**Eccezione:** se non è stato giocato ancora alcun colore, l'evento non ha nessun effetto.



### IDENTITY THEFT \*

Chi ha il maggior numero di punti sul suo conto, scambia il suo punteggio con quello del giocatore che ha il punteggio minore.

*» Se si sceglie di non contare i punti: chi ha giocato la carta nera designa due vittime (è possibile designare anche se stesso), che posano le loro carte coperte sul tavolo e si scambiano di posto.*



### LAST CHANCE \*

Ogni volta che qualcuno si è sbarazzato della sua ultima carta, viene attivato un evento.



### MARKET

Si devono scoprire dal mazzo tante carte quanti sono i giocatori presenti. I giocatori devono poi prendere a turno una di queste carte.



### MATING SEASON

Tutti i giocatori devono sbarazzarsi di tutte le combinazioni di carte numeriche che tengono in mano. Sono considerate combinazioni le coppie, le carte triple, quadruple ecc. Il colore delle carte non gioca alcun ruolo.



### MERRY CHRISTMAS

Tutti i giocatori devono regalare tutte le carte che hanno in mano agli altri. Le carte possono essere suddivise a piacere.



### MEXICAN STANDOFF

Tutti i giocatori calano le carte che hanno in mano e prendono a turno tre carte dal mazzo.



### PLAGUE \*

Vengono eseguite subito due carte evento una dopo l'altra. Anche se la prima carta evento dovesse terminare la partita oppure qualcuno dovesse sbarazzarsi di tutte le carte, anche il secondo evento sarà eseguito nel possibile.



### (n+1) PLUS ONE \*

Per la partita attuale vale quanto segue: ogni volta che qualcuno prende una carta dal mazzo, deve prenderne un'altra in aggiunta.



### RECESSION

I giocatori tirano a turno le carte che hanno in mano. Il primo giocatore tira una carta, il secondo due carte, il terzo tre carte e così via.



### REPEAT \*

Chi ha giocato la carta nera, deve eseguire di nuovo un evento che è già stato scoperto.

**Importante:** se non è stata ancora girata una carta evento, questa carta non ha alcun effetto.



### ROBIN HOOD

Il giocatore con il minor numero di carte deve scambiarle con il giocatore che ha il maggior numero di carte in mano.



### RUSSIAN ROULETTE \*

Tutti i giocatori devono calare insieme una carta a piacere tra quelle tenute in mano. Le carte vengono mescolate e posate sul mazzo di gioco. Il gioco prosegue poi normalmente.



### SEPPUKU \*

I giocatori decidono a turno se vogliono inoltrarsi nel Seppuku. Chi decide di rischiare, scopre la prima carta del mazzo. Se è una carta numerata, gli vengono sottratti subito 21 punti dal suo conto. Se si tratta di una carta diversa, gli vengono appioppati 42 punti. Chi decide di non rischiare, riceve 21 punti.

*» Se si sceglie di non contare i punti: se viene presa una carta numerata, possono essere scartate due carte a piacere. Se la carta è un'altra, devono essere prese quattro carte dal mazzo. Chi decide di non rischiare, deve prendere due carte dal mazzo.*



### SURPRISE PARTY

Ogni giocatore deve regalare a una persona a sua scelta una delle sue carte.



### THE ALL-SEEING EYE

Tutti i giocatori devono scoprire le loro carte. Le carte restano scoperte fino a quando tutti i giocatori sono d'accordo per riprenderle in mano e continuare a giocare.



### 3 THIRD TIME LUCKY

Tutti i giocatori pescano tre carte.



### TIME BOMB

Rimangono solo tre mosse per ogni giocatore. La partita viene interrotta immediatamente non appena un giocatore dovrebbe raggiungere il suo quarto turno.

Se un giocatore dovesse sbarazzarsi di tutte le sue carte prima dello scadere del tempo, gli vengono sottratti dieci punti. Tutti gli altri ricevono una multa di dieci punti da aggiungere a quelli delle carte che hanno in mano.

Se però nessuno riesce a terminare la partita entro questo termine, tutti i punti valgono il doppio.



### TORNADO

Il giocatore che ha tirato questa carta raccoglie le carte di tutti i giocatori, le mescola e le ridistribuisce a rotazione nel modo più equo possibile.



### TRUST FALL \*

I giocatori scelgono a turno una persona a piacere che deve regalarli due carte.



### VANDALISM

Tutti i giocatori devono calare tutte le carte che hanno lo stesso colore della carta giocata per ultima (sia carte numerate che carte speciali).

**Eccezione:** se non è stato giocato ancora alcun colore, l'evento non ha nessun effetto.