



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

Die oberste Karte des Kartenstapels 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 farbneutralen (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 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.

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 Zahlkarten, 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.

1 Teil der Troublemaker Erweiterung

2 Teil der Supercharge Erweiterung

## 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 Farbkarten. 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)

## FARBABHÄNGIGE SPEZIALKARTEN

### 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.

### COLOUR SWAP 1

6 Stück (1 pro Farben-Kombi)

Kann jeweils auf zwei verschiedene Farben gespielt werden. Es wird somit von der einen zur anderen Farbe gewechselt. (Wird z.B. rot-grün «Colour Swap» auf Grün gelegt, dann geht das Spiel mit Rot weiter).

### 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.

### 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.

### RECHARGE 2

(1 pro Farbe)

Wer «Recharge» spielt, darf eine vor sich liegende, aufgedeckte Powerkarte wieder zudecken. Diese Powerkarte kann nun erneut benutzt werden.

Wichtig: Diese Aktion ist nicht für Powerkarten möglich, die im selben Zug aktiviert werden.

### 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.

### THIEF 1

4 Stück (1 pro Farbe)

Wer «Thief» spielt, muss einer beliebigen Person in die Handkarten schauen und dieser zwei Karten stehlen.

### TROUBLEMAKER 1

4 Stück (1 pro Farbe)

Es wird sofort eine Ereignis ausgelöst.

## FARBUNABHÄNGIGE SPEZIALKARTEN

### 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!

### 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 gekonterte Spezialkarte gespielt hat.

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

» Und/oder Farbwünscher!

### EDISON 2

(3 Stück, farbneutral)

Wer «Edison» spielt, darf eine Powerkarte zwischen zwei beliebigen Spieler\*innen austauschen. Beide getauschten Karten werden/bleiben nach dieser Aktion zugeeckt.

» Und/oder Farbwünscher!

### EQUALITY

2 Stück (farbneutral)

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

» Und/oder Farbwünscher!

### INEQUALITY 1

2 Stück (farbneutral)

Wer «Inequality» spielt, kann ein Opfer bestimmen, welches so lange von ihm/ihr verdeckt Karten ziehen muss, bis dieses mehr Karten auf der Hand hält.

» Und/oder Farbwünscher!

### LUCKY BASTARD 1

1 Stück (farbneutral)

Diese Karte kann vor dem Aufdecken einer Ereigniskarte reingeworfen werden. Wer «Lucky Bastard» spielt, ist vor dem Ereignis und seinem Effekt geschützt.

» 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!

### SPECIAL FAVOURS 1

3 Stück (farbneutral)

Wer «Special Favours» spielt, kann alle Spezialkarten (alles ausser Zahlkarten) mit einem beliebigen Opfer tauschen.

» Und/oder Farbwünscher!

### UPDATE 2

(2 Stück, farbneutral)

Wer «Update» spielt, zieht verdeckt eine Karte vom Powerkarten-Stapel und legt sie verdeckt vor sich ab. Man mischt danach eine seiner alten Powerkarten zurück in den Stapel. Dabei spielt es keine Rolle, ob diese Powerkarte bereits aktiviert wurde oder nicht.

» Und/oder Farbwünscher!

## BESONDERE SPEZIALKARTEN



### CURSE 1

1 Stück (farbneutral)

Diese Karte kann nicht gespielt oder abgeworfen werden. Sie darf aber bei jeder Gelegenheit weiterverschenkt oder getauscht werden. Wenn jemand am Ende einer Runde im Besitz von «Curse» ist, so zählt diese Karte 13 Punkte.



### FUCK YOU

1 Stück (farbneutral)

Wer «Fuck You» auf der Hand hält, darf sie nur ablegen, wenn er inkl. der «Fuck You»-Karte exakt 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 Ereigniskarten darf sie weitergegeben oder abgelegt werden.



### MIMICRY 1

1 Stück (farbneutral)

Wer «Mimicry» ausspielt, kann damit jede bestehende Spezialkarte imitieren.

Wichtig: Übernimmt «Mimicry» die Funktion einer farbabhängigen Spezialkarte, so kann diese nur auf die jeweilige Farbe gespielt werden (z.B. rote «Gift»-Karte auf Rot).



### THE END 2

(farbneutral)

Diese Karte kann nur als letzte Handkarte ausgespielt, aber dafür auf jede beliebige Karte gelegt werden. Falls jemand mit «The End» das Spiel beendet, kann «Nice Try» nicht gespielt werden. Ausserdem werden sämtliche aktiven Ereignisse (z.B. Time Bomb, Last Chance etc.) abgebrochen und ignoriert. «The End» darf während einer Spielrunde jederzeit getauscht oder verschenkt werden. Sie zählt am Ende einer Runde 17 Punkte.

Wichtig: «Mimicry» kann diese Karte nicht imitieren. Es können bei dieser Karte keine Powerkarten aktiviert 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.



### BLACK HOLE <sup>1</sup>

Wer das Ereignis ausgelöst hat, erhält alle in den Händen der Mitspieler\*innen vorhandenen Schwarzen Karten.



### BLACK JACK <sup>2</sup>

Der Reihe nach decken die Spieler\*innen jeweils die oberste Karte vom Nachziehstapel auf, legen sie auf einen separaten Stapel und addieren laut die Punkte der aufgedeckten Karten. Die Person, die mit ihrer aufgedeckten Karte den totalen Punktwert von 21 überschreitet, muss sämtliche aufgedeckten Karten auf die Hand nehmen.



### CAPITALISM <sup>1</sup>

Wer hat, dem wird gegeben. Alle Spieler\*innen verdoppeln ihre Handkarten.



### 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.



### CHARGENADO <sup>2</sup>

Alle auf dem Tisch liegenden Powerkarten werden zurück in den Powerkarten-Stapel gemischt. Anschliessend erhalten alle Spieler\*innen zwei neue Powerkarten verdeckt vom Stapel.



### COMMUNISM

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



### CROWDFUNDING <sup>1</sup>

Jeder muss der Person mit den wenigsten Handkarten eine Karte schenken.

**Wichtig:** Bei Kartengleichstand wird allen Spieler\*innen mit den wenigsten Karten je eine geschenkt. Sofern mehrere Spieler\*innen die wenigsten Karten besitzen, müssen sich diese nicht gegenseitig eine Karte schenken.



### DISTRIBUTOR <sup>1</sup>

Alle Spieler\*innen legen ihre Handkarten als Stapel verdeckt vor die Person, welche das Ereignis ausgelöst hat. Diese schaut sich alle Kartendecks an und verteilt sie neu an die Mitspieler\*innen ohne sie zu vermischen. Diese Person darf dabei ihre eigenen Handkarten nicht behalten. (Somit erhält z.B. Spielerin A die Karten von Spieler B, B die von C etc.)



### DOOMSDAY

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



### DOUBLE TAXATION <sup>1</sup>

Alle Spieler\*innen müssen die Punkte ihrer drei höchsten Handkarten zusammenzählen. Diese werden dem Kontostand umgehend angerechnet. Das Spiel geht danach normal weiter.

*» Werden keine Punkte aufgeschrieben: Wer mit den höchsten drei Handkarten die wenigsten Punkte auf der Hand hält, nimmt 1 Karte auf, wer die zweitwenigsten hat, nimmt 2 Karten auf usw. Bei Punktegleichstand müssen die Betroffenen je gleich viele Karten ziehen.*



### EARTHQUAKE

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



### EPIC FAIL <sup>2</sup>

Die Person mit den wenigsten Handkarten erhält sofort die «Fuck You»-Karte, egal wo sich diese gerade befindet. Falls nötig, wird die «Fuck You»-Karte aus dem Nachziehstapel oder dem Ablagestapel herausgesucht. Der Nachziehstapel wird gegebenenfalls neu gemischt.



### EVENT MANAGER <sup>1</sup>

Es werden die obersten drei Karten vom Ereigniskarten-Stapel aufgedeckt. Die Person, die das Ereignis ausgelöst hat, wählt eines dieser Ereignisse aus, welches dann ausgeführt wird.



### 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.



### FINISH LINE

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



### 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.



### 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.



### IDENTITY THEFT <sup>1</sup>

Wer die meisten Punkte auf dem Konto hat, tauscht den eigenen Punktestand mit der Person, welche am wenigsten Punkte auf dem Konto hat.

*» Werden keine Punkte aufgeschrieben: Wer die Schwarze Karte gespielt hat, bestimmt zwei Opfer (auch sich selbst möglich), welche ihre Karten verdeckt auf den Tisch legen und ihre Plätze tauschen müssen.*



### LAST CHANCE <sup>1</sup>

Jedes Mal wenn jemand die letzte Handkarte loswird, wird noch ein Ereignis ausgelöst.



### LOOT <sup>2</sup>

Der Reihe nach ziehen alle Spieler\*innen 3 Handkarten verdeckt von der Person rechts von ihnen. Gezogene Karten werden erst nach dem Ereignis auf die Hand genommen.



### 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.



### 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.



### MERRY CHRISTMAS

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



### MEXICAN STANDOFF

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



### PARASITE <sup>2</sup>

Sobald jemand die Runde gewinnt, darf die Person links von ihm/ihr zwei beliebige Handkarten abwerfen, bevor die Punkte gezählt werden.



### PLAGUE <sup>1</sup>

Es werden sofort zwei weitere Ereigniskarten der Reihe nach ausgeführt. Auch wenn die erste Ereigniskarte die Runde beenden sollte oder jemand alle Karten loswird, wird das zweite Ereignis noch so gut wie möglich ausgeführt.



### (n+1) PLUS ONE <sup>1</sup>

Für die aktuelle Runde gilt: Jedes Mal, wenn jemand Karten vom Stapel zieht, muss zusätzlich eine weitere Karte gezogen werden.



### 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.



### REPEAT <sup>1</sup>

Wer die Schwarze Karte gespielt hat, muss ein Ereignis erneut ausführen, welches bereits aufgedeckt wurde.

**Wichtig:** Falls noch keine Ereigniskarte aufgedeckt wurde, ist das Ereignis wirkungslos.



### REWIND <sup>2</sup>

Der Reihe nach zieht jede\*r Spieler\*in die jeweils oberste Karte vom Ablagestapel bis alle total 2 Karten gezogen haben. Anschliessend wird die oberste Karte vom Nachziehstapel aufgedeckt. Auf diese Karte wird nun weitergespielt.

**Wichtig:** Handelt es sich bei der nachträglich aufgedeckten Karte um eine Spezialkarte, kann die Person, die das Ereignis ausgelöst hat, den Effekt ausführen.



### RIOT <sup>2</sup>

Alle Spieler\*innen geben ihre Spezialkarten an die Person rechts von ihnen weiter. Erhaltene Spezialkarten werden erst nach dem Ereignis auf die Hand genommen.



### ROBIN HOOD

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



### RUSSIAN ROULETTE <sup>1</sup>

Alle Spieler\*innen müssen je eine beliebige Karte aus ihrer Hand zusammenlegen. Diese werden gemischt und auf den Kartenstapel gelegt. Das Spiel geht danach normal weiter.



### SEPPUKU <sup>1</sup>

Die Spieler\*innen entscheiden sich der Reihe nach, ob sie Seppuku begehen wollen. Wer dies riskiert, deckt die oberste Karte vom Stapel auf. Ist diese Karte eine Zahlenkarte, werden sogleich 21 Punkte vom Punktekonto abgezogen. Sollte es eine andere Karte sein, werden zusätzliche 42 Punkte abgebürmt. Wer sich dazu entscheidet, es nicht zu riskieren, erhält 21 Punkte.

*» Werden keine Punkte aufgeschrieben: Falls eine Zahlenkarte gezogen wird, können zwei beliebige Karten abgeworfen werden. Sollte es eine andere Karte sein, müssen vier Karten vom Stapel gezogen werden. Wer sich dazu entscheidet, es nicht zu riskieren, muss zwei Karten vom Stapel ziehen.*



### SUPERCHARGE <sup>2</sup>

Alle Mitspielenden erhalten verdeckt eine zusätzliche Powerkarte.



### SURPRISE PARTY

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



### 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.



### THIRD TIME LUCKY

Alle Spieler ziehen drei Karten.



### 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.



### TORNADO

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



### TRUST FALL <sup>1</sup>

Die Spieler\*innen wählen der Reihe nach eine beliebige Person, die ihnen zwei Karten schenken muss.



### TSUNAMI <sup>2</sup>

Die erste Person in Spielrichtung legt eine beliebige Karte offen vor sich ab. Die nächste Person muss nun eine beliebige Karte mit einem gleich hohen oder höheren Punktwert vor sich ablegen. Dieser Vorgang wird so lange wiederholt, bis jemand keine passende Karte mehr spielen kann. Diese Person muss alle abgelegten Karten auf die Hand nehmen.



### 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.

<sup>1</sup> Teil der Troublemaker Erweiterung

<sup>2</sup> Teil der Supercharge Erweiterung



# RULE FACTORY

Regelblätter und Erklärvideos auf [www.rulefactory.ch/rules](http://www.rulefactory.ch/rules)



## SUPERCHARGE POWERKARTEN <sup>2</sup>

Vor dem Spiel werden neben den Handkarten (schwarze Rückseite) und Ereigniskarten (weisse Rückseite) die Powerkarten (gelb-schwarze Rückseite) voneinander getrennt und gemischt. Vor jeder Runde erhalten alle Mitspielenden 2 Powerkarten. Diese legen sie verdeckt vor sich ab. Die eigenen Powerkarten können jedoch angeschaut werden.

Die Powerkarten sind keine Handkarten und werden somit nicht auf die Hand genommen. Sie werden nie mit Hand- und Ereigniskarten zusammengemischt.

## PUNKTE

Am Ende einer Runde geben Powerkarten keine Punkte.

## GRUNDSÄTZLICHES

Powerkarten werden nicht gespielt, sondern durch Aufdecken aktiviert. Aktivieren kann man sie nur, wenn man in seinem Zug eine Handkarte ausspielt. Mit den Powerkarten können die Spielerinnen und Spieler ihre gespielte Handkarte einmalig mit einem Effekt aufladen. Dieser Effekt kann nicht durch Spezialkarten abgewehrt werden.

### POWERKARTEN AKTIVIEREN

- » Man kann eine Powerkarte aktivieren, wenn man am Zug ist und eine Handkarte ausspielt.
- » Wird eine Spezialkarte während des Zuges einer anderen Person reingeworfen (z.B. Counterattack), kann zu dieser keine Powerkarte aktiviert werden.
- » Pro Spielzug darf nur eine Powerkarte aktiviert werden.
- » Um eine Powerkarte zu aktivieren, deckt man diese direkt nach dem Spielen der Handkarte auf.
- » Aktivierte Powerkarten bleiben aufgedeckt vor den Spieler\*innen liegen und können nicht erneut eingesetzt werden.

## REIHENFOLGE DER EFFEKTE BEI SPEZIALKARTEN

Aktiviert man eine Powerkarte nachdem man eine Spezialkarte gespielt hat, werden sowohl der Spezialkarten-Effekt als auch der Powerkarten-Effekt ausgeführt. In welcher Reihenfolge diese Effekte ausgeführt werden, bestimmen die Ecksymbole der Powerkarten:

- » **1<sup>st</sup>** Der Powerkarten-Effekt wird zuerst ausgeführt.
- » **2<sup>nd</sup>** Der Powerkarten-Effekt wird nach dem Spezialkarten-Effekt ausgeführt.

**Wichtig:** Spezialkarten und Ereignisse, die sich nicht spezifisch auf Powerkarten beziehen, haben auf diese keinen Einfluss. Somit können Powerkarten-Effekte auch nicht mit Counterattack abgewehrt werden.

**+1 ALL DRAW ONE <sup>2</sup>**  
**1<sup>st</sup>** wird vor dem Handkarten-Effekt ausgeführt  
 Alle Mitspielenden müssen eine Karte vom Nachziehstapel ziehen.  
**Wichtig:** Die Person, die «All Draw One» aktiviert hat, ist von diesem Effekt nicht betroffen.

**ANTI COUNTER <sup>2</sup>**  
**1<sup>st</sup>** wird vor dem Handkarten-Effekt ausgeführt  
 Der Effekt einer Spezialkarte, die zusammen mit «Anti Counter» gespielt wird, kann nicht mit «Counterattack» abgewehrt werden.

**BLACK WISH <sup>2</sup>**  
**2<sup>nd</sup>** wird nach dem Handkarten-Effekt ausgeführt  
 Es wird Schwarz als Farbe gewünscht. Die gespielte Handkarte kann nur von einer beliebigen Schwarzen Karte gedeckt oder mit einem anderen Farb- oder Zahlenwunsch überschrieben werden.  
**Wichtig:** Sobald die Karte gedeckt oder überschrieben wurde, gelten wieder die normalen Spielregeln.

**COLOUR BLOCKADE <sup>2</sup>**  
**2<sup>nd</sup>** wird nach dem Handkarten-Effekt ausgeführt  
 Wer «Colour Blockade» aktiviert, wählt eine Farbe. Diese darf nun so lange nicht mehr bedient werden, bis die Person, die «Colour Blockade» aktiviert hat, ihren nächsten Zug beendet hat. Aussetzen zählt auch als Spielzug.  
**Wichtig:** Dieser Effekt gilt für alle. Somit darf die Person, welche diese Powerkarte aktiviert hat, die blockierte Farbe in ihrem nächsten Zug ebenfalls nicht bedienen.

**LOOPING <sup>2</sup>**  
**2<sup>nd</sup>** wird nach dem Handkarten-Effekt ausgeführt  
 Sobald die Person, die «Looping» aktiviert hat, ihren Zug beendet, geht es in die andere Spielrichtung weiter. Sobald die Person, die «Looping» aktiviert hat, ihren nächsten Spielzug beendet hat, dreht die Spielrichtung erneut.  
**Wichtig:** Aussetzen zählt auch als Spielzug.

**NUMBER WISH <sup>2</sup>**  
**2<sup>nd</sup>** wird nach dem Handkarten-Effekt ausgeführt  
 Wer «Number Wish» aktiviert, wünscht sich eine Zahl.  
**Wichtig:** «Number Wish» überschreibt bestehende Farb- oder Zahlenwünsche.

**OPEN HANDS <sup>2</sup>**  
**1<sup>st</sup>** wird vor dem Handkarten-Effekt ausgeführt  
 Alle Mitspielenden müssen so lange mit offenen Handkarten spielen, bis die Person, die «Open Hands» aktiviert hat, wieder zum Zug kommt. Aussetzen zählt auch als Spielzug.  
**Wichtig:** Die Person, die «Open Hands» aktiviert hat, ist von diesem Effekt nicht betroffen.

**+? RANDOM CHANCE <sup>2</sup>**  
**2<sup>nd</sup>** wird nach dem Handkarten-Effekt ausgeführt  
 Wer «Random Chance» aktiviert, spielt eine zusätzliche Handkarte. Die zusätzliche Karte kann beliebig gewählt werden und muss nicht auf die bereits liegende Karte passen. Das Spiel geht mit dieser zusätzlichen Karte weiter.  
**Wichtig:** «Curse» darf nicht gespielt werden. «Fuck You» und «The End» dürfen nur gespielt werden, wenn ihre Bedingungen gemäss Regeln erfüllt sind.

**RECYCLING <sup>2</sup>**  
**2<sup>nd</sup>** wird nach dem Handkarten-Effekt ausgeführt  
 Die soeben gespielte Handkarte muss wieder auf die Hand genommen werden. Die Person, die «Recycling» aktiviert hat, bestimmt von wem. Man kann die Karte auch selbst wieder aufnehmen.  
**Wichtig:** Das Spiel geht weiter, als ob die Handkarte nicht gespielt worden wäre. Allfällige Farb- oder Zahlenwünsche der Handkarte bleiben aber bestehen.

**★ SPECIAL CHARGE <sup>2</sup>**  
**1<sup>st</sup>** wird vor dem Handkarten-Effekt ausgeführt  
 Wer «Special Charge» aktiviert, wählt einen Mitspielenden aus. Diese Person muss für jede Spezialkarte auf der eigenen Hand eine Karte vom Nachziehstapel ziehen.

**SPECIAL SEAL <sup>2</sup>**  
**1<sup>st</sup>** wird vor dem Handkarten-Effekt ausgeführt  
 Alle Spieler\*innen dürfen so lange keine Spezialkarten spielen, bis die Person, die «Special Seal» aktiviert hat, wieder zum Zug kommt. Aussetzen zählt auch als Spielzug.  
**Wichtig:** Da der Effekt dieser Powerkarte vor dem Handkarten-Effekt ausgeführt wird, kann sie nicht zusammen mit einer Spezialkarte aktiviert werden.

**TROUBLECHARGER <sup>2</sup>**  
**2<sup>nd</sup>** wird nach dem Handkarten-Effekt ausgeführt  
 Wer «Troublecharger» aktiviert, löst am Ende des eigenen Spielzuges ein Ereignis aus.  
**Wichtig:** Wenn diese Karte in Kombination mit «Troublemaker» oder einer Schwarzen Karte aktiviert wird, werden der Reihe nach 2 Ereignisse ausgelöst.