

Français

# Trucmanier

Le jeu de cartes surnois.

## **CONTENU**

Règles	4
Cartes numérotées	5
Cartes spéciales d'une seule couleur et cartes spéciales bicolores	6
Cartes spéciales faisant l'objet d'un souhait	8
Cartes spéciales particulières	11
Cartes événement	12
Cartes Puissance	18
Cartes Règle	21
Matériaux de jeu	22



Frantic Pandora's Box © 2020 by Rulefactory, [www.rulefactory.ch](http://www.rulefactory.ch)

Poststrasse 6b, 9500 Wil, Switzerland

Concept: Fabian Engeler, Pascal Frick, Pierre Lippuner, Stefan Weisskopf

Design: Pierre Lippuner

## **PANDORA'S BOX**

### **NOUVEAU TYPE DE CARTES ET ENCORE PLUS DE COULEURS**

La boîte de ce jeu est plus grande. Mais elle contient surtout un tout nouveau type de cartes (optionnelles): les cartes Règle. Il y a aussi davantage de cartes «Troublemaker» et «Counterattack» ainsi qu'une nouvelle couleur: les cartes violettes.

Les cartes violettes sont traitées comme toutes les autres cartes d'une seule couleur ou bicolores. Elles sont soit ajoutées aux cartes à jouer comme cinquième couleur, soit peuvent être utilisées comme couleur de remplacement pour une des couleurs existantes.

Et si cela ne suffit pas: ces cartes comportent une carte spéciale et une carte Événement pour lesquels vous pouvez vous-mêmes définir les règles avant le début de la partie!

Il existe désormais des fiches résumées pour les débutants. Ils peuvent s'aider de celles-ci pour comprendre toutes les différentes cartes. Mais en cas de doute, nous vous suggérons de consulter les règles du jeu.

#### **RAVI DE VOUS VOIR JOUER À FRANTIC**



**FABIAN**



**PASCAL**



**PIERRE**



**STEFAN**

## BUT DU JEU

Dans Frantic – le jeu de cartes un brin sournois – tu essayes de te débarrasser le plus rapidement possible de toutes tes cartes à chaque manche. Car dès que quelqu'un n'a plus de cartes en main, la manche est terminée et les cartes en main restantes valent des points – ce qui n'est pas bien. Les joueurs additionnent leurs points à chaque manche jusqu'à ce que l'un d'entre eux dépasse le nombre maximum de points fixé au début de la partie. Ensuite, la partie se termine et le joueur ayant le moins de points est le vainqueur.

## AVANT DE COMMENCER

- » Séparez les cartes à jouer (dos noir) et les cartes Événement (dos blanc).
- » Convenez de la limite de points à atteindre. Nos recommandations:

Joueurs	court	moyen	long
2 à 4	137	154	179
5 à 8	113	137	154

Vous pouvez naturellement aussi définir une autre limite. De manière générale: plus le groupe est grand, plus on choisira une limite peu élevée.

- » Mélangez les cartes à jouer et les cartes Événement.
- » Distribuez 7 cartes à jouer à tous les joueurs. (Pour raccourcir une manche, il est possible de jouer avec moins de cartes. Mais jamais moins de 4. Les cartes à jouer restantes forment la pioche).
- » Le joueur auquel appartient le jeu Frantic commence la première manche et distribue les cartes. Pour les manches suivantes, le joueur qui a perdu la manche – c'est-à-dire qui a accumulé le plus de points – distribue les cartes. Une fois les cartes distribuées, retournez la première carte de la pioche. Considérez-la comme si vous l'aviez jouée – avec tous ses effets et conséquences. Cette carte forme la pile de défausse.
- » Jouez dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

### En jouant avec l'extension Supercharge :

- » Mélangez les cartes Puissance en plus des cartes à jouer et des cartes Événement.
- » Distribuez ensuite deux cartes Puissance à chaque joueur. Ces cartes sont placées face cachée devant chaque joueur. Chaque joueur peut jeter un coup d'œil à ses cartes Puissance. Les cartes Puissance restantes forment la pile de cartes Puissance.
- » Les cartes Puissance ne sont pas des cartes que les joueurs prennent en main. Elles ne sont jamais mélangées avec les cartes en main ou les cartes Événement.

### Si vous jouez avec des cartes Règle:

- » Avant chaque manche, la pile de cartes Règle est mélangée et une ou plusieurs cartes sont retournées. Les règles de cette manche sont alors modifiées en fonction du texte des cartes Règle.

## TOUR DE JEU

- » Lorsque c'est ton tour, tu peux jouer une carte de ta main.
- » Si tu ne peux ou ne veux pas jouer une carte, tu en pioches une.
- » Tu peux jouer une carte après avoir pioché.
- » Les cartes qui peuvent être jouées dépendent de la carte visible sur la pile de défausse. Tous les détails se trouvent dans la description des différents types de cartes.

## FIN DE LA MANCHE & CALCUL DES POINTS

La manche se termine quand:

- » L'un de vous n'a plus de cartes en main.
- » L'un de vous doit tirer une carte, mais la pioche est épuisée.

Tous les joueurs qui ont encore des cartes en main à la fin du tour additionnent les points de leurs cartes en main et les ajoutent à leur solde de points.

Comptez les points comme suit:

- » Cartes numérotées noires et blanches: la valeur de la carte
- » Cartes spéciales unies, bicolores ou faisant l'objet d'un souhait: 7 points
- » Les cartes spéciales particulières ont des valeurs de points différentes. Elles sont présentées à la page 11.
- » **En jouant avec l'extension Supercharge** : Les cartes Puissance ne valent aucun point à la fin de la manche.

## FIN DE LA PARTIE

On joue autant de manches que nécessaire jusqu'à ce qu'un joueur atteigne le maximum de points. Le joueur ayant le plus petit score est le vainqueur.

Les cartes non marquées font partie du jeu de base de Frantic, toutes les autres cartes sont identifiées comme suit :

<sup>T</sup> Partie de l'extension Troublemaker

<sup>S</sup> Partie de l'extension Supercharge

<sup>P</sup> Partie de Pandora's Box

## CARTES NUMÉROTÉES

### CARTES NUMÉROTÉES DE COULEUR

- Ces cartes peuvent être posées sur le même chiffre ou la même couleur.
- Elles peuvent être posées sur une carte faisant l'objet d'un souhait de couleur ou de chiffre.

### CARTES NUMÉROTÉES NOIRES

- Ces cartes peuvent être posées sur le même chiffre.
- Elles déclenchent cet effet: retourne immédiatement  
Une carte Événement et exécute l'effet.

**Remarque:** le noir n'est pas une couleur et ne peut donc pas être souhaité ou couvert par une autre carte noire! Une carte noire ne peut être couverte que par une carte de même chiffre ou une carte spéciale faisant l'objet d'un souhait.



## CARTES SPÉCIALES D'UNE SEULE COULEUR ET CARTES SPÉCIALES BICOLORES

- » Ces cartes peuvent être posées sur le même symbole ou la même couleur.
- » Ou sur la couleur souhaitée correspondante.

**Remarque:** les effets de ces cartes doivent être exécutés.





### 2ND CHANCE

Joue une deuxième carte appropriée sur «2nd Chance». Si tu ne peux pas jouer une carte correspondante ou si tu n'as pas de deuxième carte en main, tu dois en piocher une.



### EXCHANGE

Donne à quelqu'un deux de tes cartes en main et tire deux cartes face cachée de la même personne avant qu'elle ne prenne tes cartes en main.

**Remarque:** si toi ou la victime désignée n'a qu'une seule carte en main, l'échange sera 2 contre 1, ou 1 contre 2, ou encore 1 contre 1. Si «Exchange» est ta dernière carte, tu dois quand même tirer 2 cartes chez un autre joueur.



### GIFT

Offre deux de tes cartes à un autre joueur.

**Remarque:** si tu n'as plus qu'une carte, offre-la. Si «Gift» est ta dernière carte, choisis quand même une victime potentielle. L'attaque pourrait être contrée.



### RECHARGE<sup>s</sup>

Retourne une carte Puissance posée devant toi qui a déjà été activée. Tu pourras réutiliser cette carte à partir de ton prochain tour.



### SKIP

Offre deux de tes cartes à un autre joueur.

**Remarque:** si tu n'as plus qu'une carte, offre-la. Si «Gift» est ta dernière carte, choisis quand même une victime potentielle. L'attaque pourrait être contrée.



### THIEF<sup>T</sup> de Nico Schaltegger

Jette un coup d'œil aux cartes d'un autre joueur et prends-en deux.



### TROUBLEMAKER<sup>T</sup>

Déclenche immédiatement un événement.



### COLOUR SWAP<sup>T</sup>

Tu peux poser cette carte sur une des deux couleurs. La manche se poursuit avec l'autre couleur.

## CARTES SPÉCIALES FAISANT L'OBJET D'UN SOUHAIT

- » Ces cartes peuvent être posées sur toutes les cartes.
- » Ces cartes spéciales ont un effet de souhait obligatoire et un effet spécial. Cet effet spécial est facultatif, sauf indication contraire.
- » Il existe également des cartes spéciales faisant l'objet d'un souhait qui peuvent être jouées en dehors de ton tour.







### FANTASTIC

Pas d'effet spécial

→ Tu peux souhaiter un chiffre ou une couleur



### FANTASTIC FOUR

Choisis un ou plusieurs joueurs qui doivent tirer un total de 4 cartes de la pioche. Tu détermènes la répartition des 4 cartes. Sélectionne d'abord toutes les victimes avant qu'elles ne commencent à piocher.

**Remarque:** cet effet spécial doit être exécuté.

→ Tu peux souhaiter un chiffre ou une couleur



### COUNTERATTACK

En dehors de ton tour de jeu:

Si tu es victime d'une carte spéciale, tu peux jouer la carte «Counterattack». L'effet spécial est alors immédiatement annulé. Tu peux ensuite choisir une victime pour cet effet, comme si tu avais joué cette carte dès le départ.

→ Ta contre-attaque peut elle aussi être contrée grâce à une deuxième carte «Counterattack».

→ Jouer une «Counterattack» ne compte pas comme un tour de jeu. Tu peux quand même choisir une couleur.

Si c'est ton tour:

→ Choisis seulement une couleur



### DO IT YOURSELF<sup>P</sup>

Avec cette carte spéciale, c'est toi qui décides de l'effet.

**Proposition:** Si la carte «Do It Yourself» est jouée, tu dois immédiatement retourner une carte Règle. Les règles du jeu sont alors modifiées en conséquence.

**Remarque:** déterminez l'effet avant le début de la partie.

D'autres propositions pour de nouveaux effets de cartes Événement ou des cartes spéciales sont disponibles sur:  
[www.rulefactory.ch/en/rules](http://www.rulefactory.ch/en/rules)



### EDISON<sup>S</sup>

Choisis deux joueurs (éventuellement toi-même) et échangez une carte Puissance avec eux. Les deux cartes Puissance échangées sont alors retournées.

→ Choisis une couleur



### EQUALITY

Choisis un joueur qui a moins de cartes que toi. Ce joueur doit alors tirer autant de cartes que nécessaire de la pioche pour qu'il ait autant de cartes que toi en main.

→ Choisis une couleur



### INEQUALITY<sup>T</sup>

Choisis un joueur qui a moins ou le même nombre de cartes que toi. Il doit tirer des cartes de ta main face cachée jusqu'à ce qu'il ait plus de cartes en main que toi.

→ Choisis une couleur



### LUCKY BASTARD<sup>†</sup>

de Raphael Reichert et Virginia Hart

En dehors de ton tour de jeu:

Tu peux jouer cette carte en dehors de ton tour lorsqu'un événement est déclenché, mais avant que l'événement ne soit révélé.

→ L'événement n'a alors aucun effet sur toi.

→ Si l'événement met fin à la manche, tu ne marques aucun point.

→ Si l'événement déclenche un autre événement, tu n'es pas protégé contre le deuxième événement.

→ Jouer la carte «Lucky Bastard» ne compte pas comme un tour de jeu. Tu peux quand même choisir une couleur.

Pendant ton tour de jeu:

→ Choisis seulement une couleur



### NICE TRY

En dehors de ton tour de jeu:

Après qu'un ou plusieurs joueurs n'ont plus de cartes en main et que tous les effets spéciaux et événements du tour en cours sont terminés, tu peux jouer «Nice Try».

→ Tous les joueurs qui viennent de se défausser de leurs cartes doivent en tirer 3 de la pioche. Le tour de jeu se poursuit au point où il a été interrompu auparavant.

→ Jouer la carte «Nice Try» ne compte pas comme un tour de jeu. Tu peux quand même choisir une couleur.

**Remarque:** si plusieurs joueurs ont joué leur derrière carte, tous doivent en piocher 3.

Si c'est ton tour:

→ Choisis seulement une couleur



### SPECIAL FAVOURS<sup>†</sup>

Choisis un joueur. Échangez toutes vos cartes spéciales (toutes sauf les cartes numérotées) entre vous, quel qu'en soit le nombre.

**Remarque:** tu ne peux échanger la carte «Fuck You» que si tu n'as pas toi-même joué la carte «Special Favours».

→ Choisis une couleur



### UPDATE<sup>§</sup>

Tire une carte Puissance de la pile et pose-la face cachée devant toi. Remets une de tes cartes Puissance dans la pile. Peu importe si cette carte Puissance a déjà été activée ou non.

→ Choisis une couleur

# CARTES SPÉCIALES PARTICULIÈRES



## CURSE †

Tu ne peux pas jouer cette carte. Mais tu peux l'offrir, l'échanger ou t'en débarrasser lors d'événements.

→ Cette carte compte 13 points à la fin de la manche



## FUCK YOU

Tu ne peux la jouer que si tu as exactement 10 cartes en main (y compris «Fuck You»). Lorsque tu joues cette carte, tu la glisses sous la dernière carte de la pile de défausse. Le jeu se poursuit avec la dernière carte de la pile de défausse.

**Remarque:** tu ne peux pas transmettre la carte «Fuck You» à d'autres joueurs via des effets de cartes spéciales (p. ex. «Gift» ou «Exchange»). Toutefois, si tu la pioches, tu peux la donner. Lors d'événements, la carte «Fuck You» est traitée comme n'importe quelle autre carte spéciale (jouée, transmise, etc.).

→ Cette carte compte 42 points à la fin de la manche



## MIMICRY †

Cette carte peut imiter toute autre carte spéciale (sauf les cartes spéciales particulières). Détermine l'effet de la carte «Mimicry» lorsque tu la joues.

**Remarque:** si tu joues la carte «Mimicry» en tant que carte spéciale d'une seule couleur (par exemple «Gift»), la carte prend également la couleur de la carte jouée et ne peut donc être jouée ni sur le noir ni sur un souhait de chiffre.

→ Cette carte compte 7 points à la fin de la manche

*fin.*

## THE END §

Cette carte ne peut être jouée que comme dernière carte. Mais tu peux la poser sur n'importe quelle carte. Mais tu peux l'offrir, l'échanger ou t'en débarrasser lors d'événements.

→ Si tu joues «The End» comme dernière carte, la manche est immédiatement terminée. «Nice Try» ne peut plus être jouée et tous les événements activés (ex. «Time Bomb», «Last Chance» etc.) sont ignorés.

→ Cette carte compte 17 points à la fin de la manche

**Remarque:** aucune carte Puissance ne peut être activée avec «The End».

## CARTES ÉVÉNEMENT

- Chaque fois que vous jouez une carte à dos noir, une carte Événement est activée. Dans ce cas, retourne la carte Événement de la pile et exécute son effet.
- Si un effet concerne plusieurs joueurs, l'effet est exécuté dans l'ordre du jeu, en commençant par le joueur à ta droite.
- Si plusieurs joueurs entrent en ligne de compte pour un effet, celui-ci affectera toujours le premier dans l'ordre de jeu.
- Si un événement vous oblige à vous débarrasser de cartes en main, placez-les sous la dernière carte jouée.
- Si un événement amène un ou plusieurs joueurs à se défausser de toutes leurs cartes en main, le tour n'est pas terminé tant que l'effet n'est pas entièrement exécuté ou du moins le mieux possible.
- Si une carte Événement a un effet qui dure toute la manche, elle reste active même si un autre événement est déclenché.

**Remarque:** ne lisez les événements que lorsque vous retournez les cartes durant la partie. Vous gagnerez du temps.





### BLACK HOLE <sup>T</sup> de Dani Hitz

Si tu as déclenché cet événement, tu reçois toutes les cartes noires que les autres joueurs ont en main.



### BLACK JACK <sup>S</sup>

L'un après l'autre, les joueurs retournent la première carte de la pioche, la placent sur une pile séparée, et additionnent à voix haute les points des cartes retournées. Celui dont la carte retournée dépasse la valeur totale de 21 points doit prendre en main toutes les cartes retournées.



### CAPITALISM <sup>T</sup>

de Joschka Reischmann et Angelina Vicini

Toujours plus! Chaque joueur tire autant de cartes de la pioche qu'il en a déjà en main.



### CHARITY

Choisis le joueur qui a le plus de cartes en main. Tous les autres joueurs tirent une carte de la main de ce joueur (sans regarder la carte).

**Remarque:** si plus d'un joueur est concerné, vous devez tirer une carte de chacun des joueurs ayant le plus de cartes (mais les joueurs ayant le plus de cartes ne tirent pas de cartes entre eux).



### CHARGENADO <sup>S</sup>

Celui qui a déclenché l'événement mélange toutes les cartes Puissance sur la table pour les remettre dans la pile de cartes Puissance et distribue ensuite deux nouvelles cartes Puissance à chaque joueur.



### COMMUNISM

Tirez des cartes de la pioche jusqu'à ce que vous ayez tous le même nombre de cartes que le joueur qui a le plus de cartes en main.



### CROWDFUNDING <sup>T</sup>

Déterminez le joueur ayant le moins de cartes. Chaque joueur offre une de ses cartes au joueur qui a le moins de cartes. **Remarque:** si plusieurs joueurs sont concernés, vous donnez une de vos cartes à tous les joueurs qui en ont le moins (mais les joueurs avec le moins de cartes n'en donnent pas).



### DISTRIBUTOR <sup>T</sup> d'Eveline Lüthi

Chacun place ses cartes en pile face cachée devant lui. Celui qui a déclenché l'événement regarde toutes les piles de cartes et les redistribue comme il le souhaite sans mélanger les piles. Celui qui distribue les piles de cartes doit prendre d'autres cartes en main qu'auparavant. Cette règle ne s'applique pas aux autres joueurs.



### DOOMSDAY

La manche se termine immédiatement. Tous les joueurs obtiennent 50 points. Les points des cartes en main ne comptent pas.



### DOUBLE TAXATION †

*Si vous notez les points:*

Chacun additionne les points des trois cartes à la valeur la plus élevée (cartes numérotées et cartes spéciales). Cette valeur est immédiatement additionnée aux points déjà notés.

*Si vous ne notez pas les points:*

Chacun additionne les points des trois cartes à la valeur la plus élevée (cartes numérotées et cartes spéciales). Le joueur comptabilisant le moins de points avec ses trois cartes les plus élevées, en pioche une. Le deuxième joueur à en comptabiliser le moins, en tire deux et ainsi de suite. En cas d'égalité, les joueurs concernés doivent tirer chacun le même nombre de cartes.



### EARTHQUAKE

Donnez vos cartes au joueur à votre droite.



### EPIC FAIL §

Le joueur qui a le moins de cartes en main reçoit immédiatement la carte «Fuck You». Si nécessaire, la carte «Fuck You» est recherchée dans la pioche ou la pile de la défausse. La pioche est mélangée si nécessaire.



### EVENT MANAGER †

Retournez les trois premières cartes de la pile des cartes d'événement. Celui qui a déclenché l'événement choisit l'un de ces trois événements, qui doit ensuite être exécuté.



### EXPANSION

Un par un, tirez des cartes de la pioche: le premier joueur tire une carte, la deuxième en tire deux, la troisième en tire trois, et ainsi de suite.



### FINISH LINE

La manche est immédiatement terminée. Comptez les points de vos cartes en main.



### FRIDAY THE 13TH

C'est vendredi 13!!! Un tueur en série masqué s'est échappé. Mais ce n'est qu'un film. En fait, c'est un jour comme les autres. Et rien ne se passe et le tour se poursuit tout à fait normalement.



### GAMBLING MAN

Posez n'importe quelle carte de votre main face cachée devant vous. Retournez ensuite toutes les cartes en même temps. Le joueur dont la carte a la deuxième valeur la plus basse doit maintenant prendre toutes les cartes défaussées. En cas d'égalité, le premier joueur dans l'ordre de jeu est concerné.

**Remarque:** si vous n'avez pas de cartes en main à déposer, vous devez automatiquement ramasser les cartes défaussées.

Si plusieurs joueurs sont concernés, le premier dans l'ordre du jeu est toujours le premier à être touché.



### IDENTITY THEFT †

*Si vous notez les points:*

La personne ayant le score le plus élevé l'échange avec la personne ayant le score le plus bas.

*Si vous ne notez pas les points:*

Celui qui a déclenché l'événement choisit deux joueurs qui mettent leurs cartes sur la table et échangent leurs places.

**Remarque:** si vous jouez à Frantic à deux, échangez vos places.



### LAST CHANCE <sup>T</sup>

→ Vaut jusqu'à la fin de la manche

Si une personne se débarrasse de sa dernière carte en main – et non par l'effet d'un événement – un événement est déclenché et exécuté immédiatement. Si nécessaire, cela peut se produire plusieurs fois jusqu'à ce que la manche soit finalement terminée.



### LOOT <sup>S</sup>

Vous tirez trois cartes du joueur à votre droite, l'une après l'autre, face cachée. Vous prenez les cartes tirées dans votre main lorsque tous les joueurs ont tiré les cartes. Si un joueur a trois cartes ou moins, toutes ses cartes sont tirées.



### MARKET

Retournez une carte de la pioche pour chaque joueur. Chacun en prend une dans l'ordre de jeu.



### MATING SEASON

Débarrassez-vous de toutes les cartes numérotées dont vous avez plusieurs fois la même valeur en main. Cela vaut aussi pour les cartes numérotées au dos noir.



### MERRY CHRISTMAS

Distribuez à tour de rôle toutes vos cartes en main, face cachée, au(x) joueur(s) de votre choix\*. Vous décidez de qui reçoit combien de cartes. Une fois que tout le monde a distribué ses cartes à jouer, vous prenez les cartes reçues et poursuivez la partie avec ces cartes.



### MEXICAN STANDOFF

Débarrassez-vous de toutes vos cartes en main et piochez-en trois de la pioche à tour de rôle.



### PANDORA'S BOX <sup>P</sup>

Avec cette carte Événement, c'est toi qui décides de l'effet.

**Proposition:** Si la Pandora's Box est déclenchée, glisse la carte Règle active dans la pile de cartes Règle et retourne-en autant qu'avant. Les règles du jeu sont alors modifiées selon les cartes.

**Remarque:** déterminez l'effet avant le début de la partie.

D'autres propositions pour de nouveaux effets de cartes Événement ou des cartes spéciales sont disponibles sur:  
[www.rulefactory.ch/rules](http://www.rulefactory.ch/rules)



### PARASITE <sup>S</sup>

Dès qu'un joueur remporte la manche, la personne assise à sa gauche peut se débarrasser de deux cartes en main de son choix avant que l'on procède au décompte des points.

Si il y a plusieurs vainqueurs à cause d'un événement, tous les joueurs assis à la gauche des vainqueurs peuvent se débarrasser de deux cartes.



### PLAGUE <sup>T</sup>

Retournez deux autres cartes Événement l'une après l'autre et exécutez les deux événements. Même si le premier événement met fin à la manche ou si quelqu'un se débarrasse de toutes les cartes, effectuez quand même le deuxième événement dans la mesure du possible.

**(n+1)**

### PLUS ONE <sup>T</sup> de Dom Atlas

→ Vaut jusqu'à la fin de la manche

Chaque fois qu'un joueur tire une ou plusieurs cartes de la pioche, il doit en tirer une de plus.



## RECESSION

Vous vous débarrassez des cartes de votre choix: le premier joueur se débarrasse d'une carte, le deuxième se débarrasse de deux cartes, le troisième de trois, et ainsi de suite.



## REPEAT <sup>†</sup> d'Eveline Lüthi

Celui qui a déclenché l'événement doit sélectionner et ré-exécuter un événement déjà retourné lors de cette manche.

**Remarque:** si aucune carte Événement n'a encore été retournée, «Repeat» est sans effet.



## REWIND <sup>§</sup>

Les joueurs tirent à tour de rôle la première carte de la pile de défausse jusqu'à ce que chacun en ait tiré deux. Retournez ensuite la première carte de la pioche et poursuivez la partie avec cette carte.

**Remarque:** si la carte retournée est une carte spéciale, la personne qui a déclenché l'événement peut exécuter l'effet.



## RIOT <sup>§</sup>

Chaque joueur donne une de cartes spéciales à son voisin de droite. Vous prenez les cartes en main uniquement lorsque tout le monde a transmis ses cartes spéciales.



## ROBIN HOOD

Choisissez le joueur qui a le plus de cartes en main et celui qui en a le moins. Ces deux joueurs doivent échanger leurs cartes.

**Remarque:** si plusieurs joueurs sont concernés, le premier dans l'ordre du jeu est toujours le premier à être touché.



## RUSSIAN ROULETTE <sup>†</sup>

Chaque joueur place devant soi une carte de son choix, face cachée. Celui qui a déclenché l'événement prend toutes ces cartes, les mélange et les place face cachée sur la **pioche**.



## SEPPUKU <sup>†</sup> de D'Sinead Conception

*Si vous notez les points:*

Tous les joueurs décident l'un après l'autre s'ils veulent commettre le seppuku. Les joueurs qui prennent ce risque, retournent la première carte de la pioche. S'il s'agit d'une carte numérotée, 21 points sont immédiatement déduits du solde du compte du joueur en question. Si c'est une autre carte, 42 points sont ajoutés. Si le joueur ne prend pas le risque, 21 points sont déduits.

**Remarque:** les cartes retournées par le seppuku sont placées sous la carte supérieure de la pile de défausse.

*Si vous ne notez pas les points:*

Là aussi, vous devez décider si vous voulez faire un seppuku et tirer une carte de la pioche. Si c'est une carte numérotée, vous devez vous débarrasser de deux cartes de votre main. S'il s'agit d'une autre carte, vous devez tirer quatre cartes de la pioche. Ceux qui ne prennent pas le risque, tirent deux cartes.



## SUPERCHARGE <sup>§</sup>

Le joueur ayant déclenché l'événement, distribue une carte Puissance supplémentaire à chaque joueur.





### SURPRISE PARTY

Offrez une de vos cartes à chacun des autres joueurs.

**Remarque:** les cartes reçues ne sont prises en main qu'après l'événement.



### THE ALL-SEEING EYE

Posez toutes vos cartes face visible sur la table devant vous. Lorsque tout le monde a pu regarder les cartes, reprenez-les en main et poursuivez la partie.

# 3

### THIRDTIME LUCKY

Chaque joueur tire 3 cartes de la pioche.



### TIME BOMB

On joue encore trois tours et ensuite la manche est terminée.

Si un joueur termine le tour avant, dix points sont déduits de son compte et les autres ajoutent dix points aux points de leurs cartes en main.

Si aucun joueur ne réussit à terminer la manche en trois tours, les points sont doublés pour tous les joueurs.

**Remarque:** passer son tour compte également comme tour de jeu



### TORNADO

Rassemblez toutes les cartes de tous les joueurs. Mélangez les cartes et distribuez-les face cachée, carte par carte, une à la fois jusqu'à ce qu'elles soient toutes distribuées.



### TRUST FALL <sup>†</sup>

Tous les joueurs choisissent un autre joueur, duquel ils reçoivent deux cartes de sa main. Si le joueur sélectionné a moins de deux cartes en main, il ne donnera qu'une seule carte ou aucune.

**Remarque:** les cartes reçues ne sont prises en main qu'après l'événement.



### TSUNAMI <sup>§</sup> de Fabio Nanni

Les joueurs posent à tour de rôle une carte face visible devant eux. Le joueur de droite doit alors déposer une carte de même valeur ou plus élevée. Dès qu'un joueur ne peut (ou ne veut) plus poser de carte, celui-ci doit prendre toutes les cartes.

**Remarque:** si vous n'avez pas de cartes en main à déposer, vous devez automatiquement ramasser les cartes défaussées.



### VANDALISM

Déterminez la dernière couleur jouée (sauf le noir). Tous les joueurs doivent maintenant se débarrasser de toutes les cartes de cette couleur.

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

## CARTES PUISSANCE <sup>S</sup>

Les cartes Puissance ne sont pas jouées, mais activées en étant retournées. On ne peut les activer que si l'on joue une carte de sa main pendant le même tour. Avec les cartes Puissance, les joueurs peuvent charger une de leur carte en main avec un effet (supplémentaire). Cet effet ne peut pas être annulé par une carte «Counterattack».

### ACTIVER LES CARTES PUISSANCE

- Tu peux activer une carte Puissance lorsque c'est ton tour et que tu joues une carte en main.
- Si tu joues une carte spéciale pendant le tour d'un autre joueur (par exemple «Counterattack»), tu ne peux pas activer une carte Puissance.
- Tu ne peux activer qu'une seule carte Puissance par tour.
- Pour activer une carte Puissance, il faut la retourner immédiatement après avoir joué une carte de ta main.
- Les cartes Puissance activées restent face visible devant toi et ne peuvent pas être activées une deuxième fois.

### CARTES PUISSANCE ET CARTES SPÉCIALES

Si tu actives une carte Puissance après avoir joué une carte spéciale, l'effet de la carte spéciale et l'effet de la carte Puissance sont tous deux exécutés. L'ordre dans lequel ces effets sont exécutés est déterminé par le symbole figurant dans l'angle de la carte Puissance:



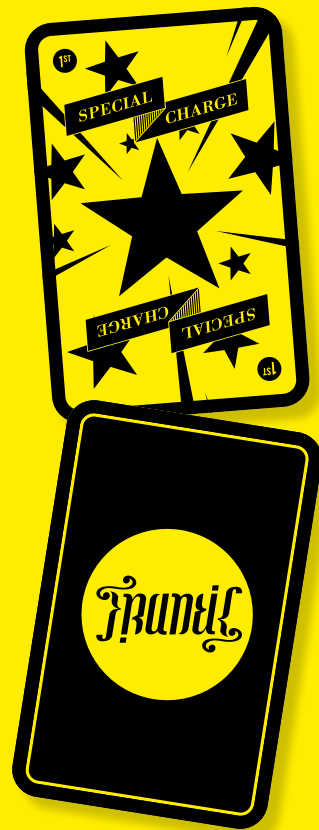
L'effet de la carte Puissance est exécuté en premier.



L'effet de la carte Puissance est exécuté après l'effet de la carte spéciale.

### IMMUNITÉ DES CARTES PUISSANCE

Les cartes spéciales et les événements dont l'effet n'est pas spécifiquement lié aux cartes Puissance n'ont aucun effet sur elles.



# +1

## ALL DRAW ONE

**1<sup>ST</sup>** est exécuté avant l'effet de la carte en main. Les autres joueurs doivent piocher une carte.

**Remarque:** le joueur ayant activé «All Draw One», n'est pas concerné par cet effet.



## ANTI COUNTER

**1<sup>ST</sup>** est exécuté avant l'effet de la carte en main. Si tu as déjà joué une carte spéciale, celle-ci ne peut pas être contrée avec une carte «Counterattack».



## BLACK WISH

**2<sup>ND</sup>** est exécuté après l'effet de la carte en main. Tu souhaites le noir comme couleur. Ta carte jouée ne peut être recouverte que par une carte noire ou une carte spéciale faisant l'objet d'un souhait.

**Remarque:** si tu actives la carte en même temps qu'une autre carte faisant l'objet d'un souhait, l'effet souhaité sera perdu. Dès que la carte suivante du tour est jouée, la partie continue avec cette carte.



## COLOUR BLOCKADE

**2<sup>ND</sup>** est exécuté après l'effet de la carte en main. Choisis une couleur. Cette couleur ne peut maintenant plus être jouée jusqu'à ce que tu aies terminé ton prochain tour.

**Remarque:** à ton prochain tour, tu es encore touché par la carte «Colour Blockade». Passer son tour compte également comme tour de jeu.



## LOOPING

**2<sup>ND</sup>** est exécuté après l'effet de la carte en main. Après ton tour, le jeu continue dans la direction opposée. Une fois que tu as terminé ton prochain tour, la direction change à nouveau.

**Remarque:** passer son tour compte également comme tour de jeu



## NUMBER WISH

**2<sup>ND</sup>** est exécuté après l'effet de la carte en main. Choisis un chiffre à la fin de ton tour.

**Remarque:** si tu actives la carte en même temps qu'une autre carte faisant l'objet d'un souhait, l'effet souhaité sera perdu.



## OPEN HANDS

**1<sup>ST</sup>** est exécuté avant l'effet de la carte en main. Les autres joueurs doivent déposer leurs cartes face visible devant eux et jouer ainsi jusqu'à ce que ce soit de nouveau ton tour.

**Remarque:** passer son tour compte également comme tour de jeu

# +?

## RANDOM CHANCE

**2<sup>ND</sup>** est exécuté après l'effet de la carte en main. Joue une autre carte de ton choix. Elle ne doit pas correspondre à la dernière carte jouée. Le jeu se poursuit avec cette carte. **Remarque:** la carte «Curse» ne peut pas être jouée. Les cartes «Fuck You» et «The End» peuvent uniquement être jouées si leurs conditions sont remplies selon les règles du jeu.



## RECYCLING de Daniel Bucher

**2<sup>ND</sup>** est exécuté après l'effet de la carte en main. La carte en main qui vient d'être jouée doit être reprise. Tu décides de qui (cela peut être toi) doit la reprendre. Le jeu se poursuit comme si la carte en main n'avait pas été jouée.

**Remarque:** les souhaits restent valables.



### SPECIAL CHARGE

**1<sup>st</sup>** est exécuté avant l'effet de la carte en main.

Choisis un joueur qui doit tirer une carte supplémentaire de la pioche pour chaque carte spéciale en main (toutes les cartes sans chiffre).



### SPECIAL SEAL

**1<sup>st</sup>** est exécuté avant l'effet de la carte en main.

Les joueurs ne peuvent plus jouer de carte spéciale jusqu'à ce que ce soit de nouveau au tour de la personne ayant joué la carte «Special Seal». Passer son tour compte également comme tour de jeu.

**Remarque:** comme l'effet de cette carte Puissance est exécuté avant l'effet de la carte en main, elle ne peut pas être activée ensemble avec une carte spéciale.



### TROUBLECHARGER

**2<sup>nd</sup>** est exécuté après l'effet de la carte en main.

Le joueur qui active la carte «Troublecharger» déclenche un événement à la fin de son tour.

**Remarque:** lorsque cette carte est activée en combinaison avec «Troublemaker» ou une carte noire, 2 événements sont déclenchés l'un après l'autre.

## CARTES RÈGLE P

- Les cartes Règle peuvent – mais ne doivent pas – être intégrées dans le jeu.
- Avant chaque manche, la pile de cartes Règle est mélangée et une ou plusieurs cartes sont retournées. Les règles de cette manche sont alors modifiées en fonction du texte des cartes Règle.



# MATÉRIAUX DE JEU

## FRANTIC

### 125 cartes à jouer (dos noir)

81 cartes numérotées

- 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)

44 cartes spéciales

- 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»

**+ cartes événement uniques (dos blanc)**

## FRANTIC TROUBLEMAKER

### 22 cartes spéciales (dos noir)

- 6 cartes «Colour Swap» (1 par combinaison de couleurs)
- 4 cartes «Troublemaker» (1 par couleur)
- 4 cartes «Thief» (1 par couleur)
- 3 cartes «Special Favours»
- 2 cartes «Inequality»
- 1 carte «Lucky Bastard»
- 1 carte «Mimicry»
- 1 carte «Curse»

**+ 14 cartes événements originales (dos blanc)**

---

## FRANTIC SUPERCHARGE

### 15 cartes à jouer (dos noir)

5 cartes numérotées

- Chiffre 10 (1x par couleur & en noir)

10 cartes spéciales

- 4 cartes «Recharge» (1 par couleur)
- 3 cartes «Edison»
- 2 cartes «Update»
- 1 carte «The End»

**+ 24 cartes puissance (dos jaune-noir)**

**+ 9 cartes événement inédites (dos blanc)**

## FRANTIC PANDORA'S BOX

### 40 cartes à jouer (dos noir)

32 cartes violettes

- 19 cartes numérotées (1 à 10)
- 4 cartes «Colour Swap» (1 par combinaison de couleurs)
- 2 «Gift», 2 «Troublemaker»
- 1 «Recharge», 1 «Second Chance», 1 «Skip», 1 «Exchange», 1 «Thief»

7 cartes spéciales

- 4 cartes «Troublemaker» (1 par couleur de base)
- 2 cartes «Counterattack»
- 1 carte «Do It Yourself»

**+ 15 cartes règle (dos jaune-noir)**

**+ carte événement n'ayant jamais existé (dos blanc)**