

Italiano

# Tramè

Il subdolo gioco di carte.

## **CONTENUTO**

Regole	4
Carte numerate	5
Carte speciali monocolore e bicolori	6
Carte speciali di richiesta	8
Carte speciali uniche	11
Carte degli eventi	12
Carte Power	18
Carte regola	21
Materiale di gioco	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**

### **NUOVO TIPO DI CARTE E ANCORA PIÙ COLORI**

A dire la verità si tratta soprattutto di una scatola più grande. Ciononostante, questa scatola contiene un tipo di carte nuovo, indipendente (e opzionale): le carte viola. Inoltre con il viola le carte si arricchiscono di un nuovo colore, oltre che di altre carte «Troublemaker» e «Counterattack».

Le carte viola vengono trattate come tutte le altre carte mono o bicolore. Possono essere mescolate come quinto colore alle carte da gioco oppure possono essere utilizzate come colore sostitutivo di uno dei colori esistenti.

E se a qualcuno ancora non basta, c'è una nuova carta speciale e una degli eventi, con le quali potete stabilire le regole prima di iniziare il gioco!

Da poco abbiamo anche delle carte di orientamento per i principianti. Queste possono essere un aiuto durante il gioco. Nel caso di incertezza raccomandiamo di consultare questo regolamento completo.

**E' BELLO VEDERTI GIOCARE A FRANTIC**



**FABIAN**



**PASCAL**



**PIERRE**



**STEFAN**

## SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo di Frantic – il gioco a carte dispettoso – è di sbarazzarsi il più velocemente possibile delle carte che tieni in mano ad ogni partita. Perché non appena un giocatore ha calato tutte le sue carte, la partita è finita e le carte rimaste in mano contano come punti, una brutta cosa. Partita dopo partita sommate i punti fino a quando uno di voi supera il punteggio massimo stabilito all'inizio del gioco. A questo punto il gioco finisce e vince la persona con il punteggio inferiore.

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

- » Separate le carte da gioco (retro nero) da quelle degli eventi (retro bianco).
- » Stabilite un punteggio limite. Le nostre proposte sono le seguenti:

<b>Giocatori</b>	<b>corto</b>	<b>medio</b>	<b>lungo</b>
da 2 a 4	137	154	179
da 5 a 8	113	137	154

Potete però stabilire anche un altro limite. La regola generale è: più sono i giocatori e più basso dovrebbe essere il limite massimo.

- » Mescolate sia il mazzo delle carte da gioco sia quello delle carte degli eventi.
- » Distribuite 7 carte ad ognuno dei giocatori. (Per accorciare la partita, possono essere distribuite anche meno carte. Ma mai meno di 4. Le carte che avanzano costituiscono il mazzo di gioco.)
- » Alla prima partita distribuisce le carte la persona a cui appartiene il gioco. Nelle partite seguenti tocca alla persona che ha perso la partita, cioè quella che ha incassato il punteggio maggiore. Gira la prima carta del mazzo di gioco e considerala come se l'avessi giocata, con tutti gli effetti e le conseguenze. Questa carta forma il mazzo degli scarti.
- » Il gioco procede in senso antiorario.

### **Quando si gioca con l'espansione Supercharge:**

- » Mescola oltre ai mazzi delle carte da gioco e degli eventi anche le carte Power.
- » Distribuisci a tutti i giocatori 2 carte Power. Queste devono essere posate coperte davanti a sé. Ogni giocatore può comunque guardare le proprie carte Power. Le carte Power restanti vanno a formare il mazzo delle carte Power.
- » Le carte Power non sono da tenere in mano, quindi rimangono posate sul tavolo. Inoltre non vengono mai mescolate con le carte che si tengono in mano e le carte degli eventi.

### **Se si gioca con le carte regola:**

- » Prima di ogni partita si mescola il mazzo delle carte regola e se ne scoprono una o più carte. Le regole di questa partita vengono quindi modificate in base al testo riportato nelle carte regola.

## TURNO DI GIOCO

- » Quando è il tuo turno puoi giocare una delle carte che hai in mano.
- » Se non puoi o non vuoi giocare una carta, ne prendi una dal mazzo di gioco.
- » Dopo avere pescato puoi comunque giocare ancora una carta.
- » Quale carta può essere giocata dipende da quella che si trova in cima al mazzo degli scarti. Le informazioni più precise sono riportate nella descrizione dei singoli tipi di carte.

## FINE DI UNA PARTITA E PUNTEGGIO

La partita termina quando:

- » uno di voi ha calato tutte le sue carte.
- » uno di voi deve prendere una carta, ma il mazzo di gioco è finito.

Alla fine della partita, tutti i giocatori contano i punti delle carte che hanno ancora in mano e li aggiungono al punteggio già collezionato.

I punti si contano nel modo seguente:

- » Carte numerate colorate e nere: il numero che riportano
- » Carte speciali mono-/bicolore e di richiesta: 7 punti
- » Le carte speciali uniche hanno valori di punti diversi. Questi sono mostrati a pagina 11.

**Quando si gioca con l'espansione Supercharge:** Alla fine di ogni partita, le carte Power non fruttano alcun punto.

## FINE DEL GIOCO

Si giocano tante partite quante sono necessarie per permettere a un giocatore di raggiungere il punteggio massimo stabilito. La persona con il punteggio più basso vince il gioco.

Le carte non segnate fanno parte del gioco base di Frantic, tutte le altre carte sono identificate come segue:

<sup>T</sup> Parte dell'estensione Troublemaker

<sup>S</sup> Parte dell'estensione Supercharge

<sup>P</sup> Parte del Pandora's Box

## CARTE NUMERATE

### CARTE NUMERATE COLORATE

- Possono essere calate sullo stesso numero o sullo stesso colore
- Possono essere calate sul colore o sul numero richiesto

### CARTE NUMERATE NERE

- Possono essere calate sullo stesso numero
- Possono essere calate sul numero richiesto

**Effetto:** scopri subito la prima carta degli eventi ed esegui l'evento.

**Nota:** il nero non è un colore e non può quindi essere richiesto oppure coperto da un'altra carta nera! Una carta nera può essere giocata solo sullo stesso numero o su una carta speciale di richiesta.



## CARTE SPECIALI MONOCOLORE E BICOLORI

- » Possono essere calate sullo stesso simbolo o sullo stesso colore.
- » Possono essere calate sul colore richiesto.

**Nota:** gli effetti di queste carte devono essere eseguiti.





## 2ND CHANCE

Cala su «2nd Chance» una seconda carta adeguata. Se non puoi calare una carta adeguata o non hai una seconda carta in mano, devi prenderne una dal mazzo.



## EXCHANGE

Dai a un giocatore due delle tue carte e prendi in cambio due delle sue coperte, prima che l'altro prenda in mano le tue carte.

**Nota:** se tu o la vittima da te prescelta avete solo una carta in mano, potete scambiare 2 carte con 1, 1 con 2 o 1 con 1. Se giochi «Exchange» come ultima carta devi comunque prendere due carte da qualcuno.



## GIFT

Regala a qualcuno due delle carte che hai in mano.

**Nota:** se hai solo una carta in mano puoi regalare sola questa. Se giochi «Gift» come ultima carta, devi comunque scegliere una potenziale vittima. L'attacco potrebbe ancora essere bloccato.



## RECHARGE<sup>s</sup>

Copri di nuovo una carta Power davanti a te che hai già attivato. Puoi utilizzare di nuovo questa carta Power a partire dal tuo prossimo turno.



## SKIP

Scegli una persona che deve saltare il prossimo turno.

**Nota:** non puoi scegliere un giocatore che è già rimasto fermo per un turno.



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

Guarda le carte che tiene in mano un giocatore e prendigliene due.



## TROUBLEMAKER<sup>T</sup>

Attiva subito un evento.



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

Puoi giocare queste carte su uno dei due colori. Il gioco prosegue poi con l'altro colore.

## CARTE SPECIALI DI RICHIESTA

- » **Possono essere calate su ogni carta da gioco.**
- » Queste carte speciali hanno un effetto di richiesta obbligatorio e un effetto speciale. Questo effetto speciale è a scelta, se non indicato diversamente.
- » Ci sono anche carte speciali di richiesta che possono essere giocate anche quando non è il tuo turno di gioco.







### FANTASTIC

Nessun effetto speciale

→ Scegli un numero o un colore



### FANTASTIC FOUR

Scegli obbligatoriamente uno o più giocatori che devono prendere in totale 4 carte dal mazzo. Sei tu che decidi la ripartizione delle 4 carte. Scegli tutte le tue vittime prima che qualcuno inizi a pescare.

**Nota:** questo effetto speciale deve essere eseguito.

→ Scegli un numero o un colore



### COUNTERATTACK

Al di fuori del tuo turno:

Se sei stato designato come vittima di una carta speciale, puoi lanciare subito questa carta come contrattacco. L'effetto della carta speciale viene subito bloccato. Successivamente puoi eseguire tu stesso l'effetto contro un giocatore a piacere come se avessi giocato tu la carta speciale originaria.

→ L'attacco da te eseguito può essere nuovamente respinto con un'altra carta Counterattack.

→ Il lancio della carta Counterattack non conta come mossa. Scegli comunque un colore.

Al tuo turno:

→ Scegli solo un colore



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

Con questa carta speciale puoi decidere tu stesso l'effetto.

**Proposta:** se giochi «Do It Yourself», scopri subito un'ulteriore carta regola. Le regole del gioco vengono modificate di conseguenza.

**Nota:** stabilite l'effetto prima dell'inizio del gioco.

Trovate ulteriori proposte per effetti alternativi delle carte degli eventi o speciali sotto: [www.rulefactory.ch/en/rules](http://www.rulefactory.ch/en/rules)



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

Scegli due persone (eventualmente anche te stesso) e scambia una carta Power tra queste due. Entrambi le carte scambiate vengono poi coperte.

→ Scegli un colore



### EQUALITY

Scegli una persona che ha meno carte di te in mano. Questa deve prendere tante carte dal mazzo quante sono necessarie per arrivare al tuo stesso numero.

→ Scegli un colore



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

Scegli qualcuno che ha meno carte di te in mano o il tuo stesso numero di carte. Questa persona deve prendere da te tante carte coperte fino ad averne un numero maggiore in mano.

→ Scegli un colore



### LUCKY BASTARD<sup>†</sup>

*di Raphael Reichert e Virginia Hart*

Al di fuori del tuo turno:

Puoi tirare questa carta anche senza essere di turno non appena viene attivato un evento, ma prima che questo evento venga scoperto.

- Sei protetto dall'effetto dell'evento.
- Se l'evento determina la fine della partita, non devi annotare alcun punteggio.
- Se l'evento ne provoca un altro, non sei protetto da quest'ultimo.
- Il lancio della carta «Lucky Bastard» non conta come mossa. Scegli comunque un colore.

In deinem Spielzug:

- Scegli solo un colore



### NICE TRY

Al di fuori del tuo turno:

Non appena uno o più giocatori hanno calato tutte le carte che hanno in mano e sono stati conclusi tutti gli effetti speciali e gli eventi, puoi lanciare «Nice Try».

- Tutti i giocatori che si sono appena liberati delle loro carte devono prendere di nuovo 3 carte dal mazzo. La partita riprende dal punto in cui è stata interrotta.
- Il lancio della carta Nice Try non conta come mossa. Scegli comunque un colore.

**Nota:** se uno o più giocatori si sono liberati dell'ultima carta in mano, devono prendere tutti 3 carte.

Al tuo turno:

- Scegli solo un colore



### SPECIAL FAVOURS<sup>†</sup>

Scegli una persona. Scambiate ora tutte le vostre carte speciali (tutte tranne le carte numerate), indipendentemente dal numero.

**Nota:** puoi scambiare la carta «Fuck You» solo se non sei stato tu ad attivare Special Favours.

- Scegli un colore



### UPDATE<sup>§</sup>

Pesca una carta dal mazzo di carte Power senza guardarla e posala coperta davanti a te. Rimescola poi un'altra delle tue carte Power nel mazzo. In questo caso è irrilevante se questa carta Power era già stata attivata o meno.

- Scegli un colore

## CARTE SPECIALI UNICHE



### CURSE †

Non puoi giocare questa carta. La puoi però regalare o scambiare come qualsiasi altra carta, oppure scartarla con gli eventi corrispondenti.

→ Questa carta vale 13 punti alla fine di una partita.



### FUCK YOU

Puoi giocare questa carta solo se hai in mano esattamente 10 carte (carta «Fuck You» compresa). Se giochi questa carta, la devi infilare sotto la carta in cima al mazzo degli scarti. Il gioco procede con la carta che si trova in cima al mazzo.

**Nota:** non puoi passare apposta la carta «Fuck You» agli altri giocatori servendoti degli effetti delle carte speciali (p. es. «Gift» / «Exchange»). La puoi però passare se la peschi. Negli eventi, «Fuck You» viene trattata come ogni altra carta da gioco (ossia è permesso calarla, passarla etc.).

→ Questa carta vale 42 punti alla fine di una partita.



### MIMICRY †

Questa carta può imitare una qualsiasi altra carta speciale (a parte le carte speciali uniche). Decidi l'effetto della carta Mimicry non appena la giochi.

**Nota:** se giochi Mimicry come carta speciale monocolora (p. es. come Gift), questa assume il colore già in gioco e non può essere giocata sul nero o su una carta numerata.

→ Questa carta vale 7 punti alla fine di una partita.

*fin.*

### THE END<sup>s</sup>

Puoi giocare questa carta solo se è l'ultima che hai in mano. La puoi però posare sopra una qualsiasi carta a piacere. Puoi anche regalare o scambiare «The End» come qualsiasi altra carta, oppure scartarla con gli eventi corrispondenti.

→ Se giochi «The End» come ultima carta, la partita è definitivamente finita. La carta «Nice Try» non può più essere giocata e tutti gli eventi attivi (p. es. Time Bomb, Last Chance ecc.) vengono ignorati.

→ Questa carta vale 17 punti alla fine di una partita.

**Nota:** assieme a «The End» non può essere attivata alcuna carta Power.



## CARTE DEGLI EVENTI

- Ogni volta che giochi una carta nera, viene attivata una carta degli eventi. In questo caso scopri la carta superiore del mazzo degli eventi ed esegui l'azione.
- Se un effetto interessa più giocatori, l'azione viene eseguita a turno, cominciando dalla persona alla tua destra.
- Se i giocatori bersaglio dell'effetto sono di più, la prima persona colpita è sempre quella di turno nel senso del gioco.
- Se in seguito ad un evento dovete calare delle carte in mano, mettetele sotto la carta giocata per ultima.
- Se uno o più di voi si sbarazza di tutte le carte che ha in mano, la partita finisce non appena l'effetto è stato eseguito completamente o perlomeno nel miglior modo possibile.
- Se una carta degli eventi ha un effetto duraturo in tutta la partita, l'effetto resta attivo anche quando ne viene attivato un altro.

**Nota:** leggete i singoli eventi solo quando vengono scoperti nel gioco. Così risparmiate tempo.





### **BLACK HOLE** <sup>T</sup> di Dani Hitz

Se hai scatenato tu l'evento, ricevi tutte le carte nere tenute in mano dagli altri giocatori.



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

Ognuno di voi, a turno, scopre la carta superiore del mazzo di gioco, la cala su un mazzo separato e conta ad alta voce i punti delle carte scoperte. Chi di voi supera il totale di 21 punti con la carta scoperta, deve prendere in mano tutte le carte di questo mazzo separato.



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

di Joschka Reischmann e Angelina Vicini

Chi più ha, più riceve. Tutti i giocatori a turno prendono il doppio delle carte che hanno in mano.



### **CHARITY**

Scegli la persona che ha il maggior numero di carte in mano. Tutti gli altri giocatori devono prendere da questa una carta coperta.

**Nota:** Se sono più giocatori ad avere il maggior numero di carte, dovete prendere una carta da ogni giocatore (quelli che hanno più carte però non devono prendersi reciprocamente una carta).



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

Chi ha scatenato l'evento, rimescola tutte le carte Power presenti sul tavolo nel mazzo delle carte Power e distribuisce poi ad ogni persona due nuove carte Power.



### **COMMUNISM**

Prendete tante carte quante sono necessarie per essere al paro del giocatore con il maggior numero di carte.



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

Cerca la persona che ha meno carte in mano. Ora tutti devono regalare a questa persona una delle loro carte a piacere.

**Nota:** se sono più giocatori ad avere il minor numero di carte, dovete dare una vostra carta ad ognuno di loro (quelli che hanno meno carte però non devono darsi reciprocamente una carta).



### **DISTRIBUTOR** <sup>T</sup> di Eveline Lüthi

Ognuno di voi posa sul tavolo le carte che ha in mano in un mazzo coperto. Chi ha scatenato l'evento si guarda tutti i mazzi di carte e li distribuisce di nuovo senza mescolarli. Chi distribuisce i mazzi deve assegnarsi per forza altre carte, mentre questa regola non vale per gli altri.



### **DOOMSDAY**

La partita termina subito. Tutti i giocatori ottengono 50 punti. I punti delle carte che avete in mano non vengono calcolati.



### DOUBLE TAXATION †

Se annotate il vostro punteggio:

Ognuno di voi conta il punteggio delle tre carte più alte che tiene in mano (carte numerate e carte speciali). I punti vengono aggiunti subito al vostro conto.

Se non annotate il vostro punteggio:

Ognuno di voi conta il punteggio delle tre carte più alte che tiene in mano (carte numerate e carte speciali). Chi con le tre carte più alte ottiene il punteggio più basso, prende una carta dal mazzo. Chi ottiene il secondo punteggio più basso prende due carte ecc. Se il punteggio è lo stesso, gli interessati devono prendere ciascuno lo stesso numero di carte.



### EARTHQUAKE

Date le carte che tenete in mano al giocatore alla vostra destra.



### EPIC FAIL †

La persona che ha in mano il numero minore di carte riceve immediatamente la carta «Fuck You». All'occorrenza, recuperate la carta «Fuck You» dal mazzo di gioco o dal mazzo degli scarti. Il mazzo di gioco viene eventualmente rimescolato.



### EVENT MANAGER †

Scoprite le tre carte in cima al mazzo degli eventi. Chi ha scatenato l'evento sceglie uno dei tre eventi che deve essere eseguito.



### EXPANSION

Prendete a turno 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 subito. Contate i punti delle carte che tenete in mano.



### FRIDAY THE 13TH

È venerdì tredici. Un pluriomicida con una maschera da Hockey si sta aggirando ... Ma solo nel film. È un normalissimo giuocatore come tanti altri. Non succede niente e la partita prosegue normalmente.



### GAMBLING MAN

Posate sul tavolo davanti a voi una carta a piacere tra quelle che avete in mano. Scoprite poi contemporaneamente le carte. La persona, la cui carta ha il secondo punteggio più basso, deve prendere in mano tutte le carte scoperte. In caso di parità, le carte toccano alla prima persona di turno nel gioco.

**Nota:** chi non ha nessuna carta in mano da posare deve prendere automaticamente le carte calate.

Se sono coinvolti più giocatori, tocca alla prima persona nel senso del gioco.



### IDENTITY THEFT †

Se annotate il vostro punteggio:

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

Se non annotate il vostro punteggio:

Chi ha scatenato l'evento designa due giocatori che posano le carte sul tavolo e si scambiano di posto.

**Nota:** se giocate in due a Frantic scambiatevi di posto.



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

→ Vale fino alla fine della partita

Se una persona si sbarazza della sua ultima carta senza l'effetto di un evento, ne viene attivato ed eseguito subito uno. Questo può verificarsi eventualmente diverse volte, fino a quando la partita non è finita definitivamente.



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

Prendete a turno dalla persona alla vostra destra tre carte coperte fra quelle che tiene in mano. Prendete in mano le carte pescate non appena tutti hanno preso le loro carte. Se una persona ha tre o meno carte in mano, le vengono prese tutte le carte.



### MARKET

Scoprite dal mazzo tante carte quanti sono i giocatori presenti. Ogni giocatore deve poi prendere a turno una di queste carte.



### MATING SEASON

Sbarazzatevi di tutte le carte numerate in mano che si ripetono una o più volte. Vale anche per le carte numerate nere.



### MERRY CHRISTMAS

Distribuite a turno tutte le carte che avete in mano a qualunque giocatore. Le carte possono essere suddivise a piacere. Dopo che tutti hanno distribuito le proprie carte, le carte ricevute dagli altri giocatori sono le vostre nuove carte.



### MEXICAN STANDOFF

Calate tutte le carte che avete in mano e prendete a turno tre nuove carte dal mazzo.



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

Con questa carta degli eventi puoi decidere tu stesso l'effetto

**Proposta:** se viene attivata la Pandora's Box, rimescola le carte regola attive nel rispettivo mazzo e scoprine di nuovo tante quante erano prima. Le regole del gioco vengono modificate in base alle carte.

**Nota:** stabilite l'effetto prima dell'inizio del gioco.

Trovate ulteriori proposte per effetti alternativi delle carte degli eventi o speciali sotto: [www.rulefactory.ch/rules](http://www.rulefactory.ch/rules)



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

Non appena qualcuno finisce la partita, la persona alla sua sinistra può sbarazzarsi di due carte qualsiasi tenute in mano, prima del calcolo dei punti.

Se l'evento determina più vincitori, tutte le persone alla loro sinistra possono sbarazzarsi di due carte.



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

Scoprite altre due carte degli eventi ed eseguiteli uno dopo l'altro. Anche se il primo evento dovesse terminare la partita oppure qualcuno dovesse sbarazzarsi di tutte le carte, eseguite anche il secondo evento nel possibile.

(n+1)

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

→ Vale fino alla fine della partita

Ogni volta che qualcuno prende una o più carte dal mazzo, deve prenderne un'altra in aggiunta.



### RECESSION

Tirate a turno le carte che avete in mano: il primo giocatore tira una carta, il secondo due carte, il terzo tre carte e così via.



### REPEAT <sup>T</sup> di Eveline Lüthi

Chi ha scatenato l'evento, deve scegliere ed eseguire di nuovo un evento che è già stato scoperto durante la partita.

**Nota:** se non è stata ancora girata una carta evento durante la partita, la carta «Repeat» non ha alcun effetto.



### REWIND <sup>S</sup>

Prelevate a turno la carta superiore dal mazzo degli scarti finché ognuno di voi ha preso due carte. Successivamente scoprite la carta in cima al mazzo di gioco. Si riprende a giocare a partire da questa carta.

**Nota:** se la carta scoperta è una carta speciale, la persona che ha attivato l'evento può eseguire l'effetto.



### RIOT <sup>S</sup>

Ognuno di voi, a turno, passa al giocatore alla sua destra tutte le proprie carte speciali. Prendete in mano le carte ricevute solo dopo che tutti hanno passato le loro carte speciali.



### ROBIN HOOD

Scegli la persona che ha in mano il maggior numero di carte e quella con il numero minore di carte. Queste due persone devono scambiarsi ora le carte.

**Nota:** se sono coinvolti più giocatori, tocca alla prima persona nel senso del gioco.



### RUSSIAN ROULETTE <sup>T</sup>

Ogni giocatore deve posare una carta a piacere davanti a sé tra quelle tenute in mano. Chi ha scatenato l'evento prende tutte queste carte, le mescola e le posa coperte sul mazzo da gioco.



### SEPPUKU <sup>T</sup> di D'Sinead Conception

Se annotate il vostro punteggio:

Tutti i giocatori decidono a turno se vogliono cimentarsi nel Seppuku. Chi decide di rischiare, scopre la prima carta del mazzo di gioco. 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.

**Nota:** le carte scoperte con Seppuku vengono inserite sotto la carta in cima al mazzo di scarto.

Se non annotate il vostro punteggio:

Anche in questo caso dovete decidere se cimentarvi con Seppuku e scoprire una carta dal mazzo di gioco. Se prendi una carta numerata, puoi scartare due carte a piacere. Se la carta è un'altra, devi prendere quattro carte dal mazzo. Chi decide di non rischiare, deve prendere due carte dal mazzo.





### SUPERCHARGE <sup>S</sup>

Chi ha scatenato l'evento distribuisce a tutti un'ulteriore carta Power dal relativo mazzo.



### SURPRISE PARTY

Regalate a turno a una persona a vostra scelta una delle vostre carte.

**Nota:** le carte ricevute possono essere prese in mano solo dopo l'evento.



### THE ALL-SEEING EYE

Posate tutte le carte che avete in mano scoperte sul tavolo. Dopo che tutti hanno osservato sufficientemente le carte, prendetele di nuovo in mano e continuate a giocare.

# 3

### THIRD TIME LUCKY

Prendete a turno tre nuove carte dal mazzo.



### TIME BOMB

Ora vi restano solo tre mosse per terminare la partita.

Se un giocatore riesce a terminare la partita prima dello scadere del tempo, gli vengono sottratti dieci punti. Tutti gli altri ricevono dieci punti da aggiungere a quelli delle carte che hanno in mano.

Se però nessuno riesce a terminare la partita in tre mosse, tutti i punti dei giocatori valgono il doppio.

**Nota:** anche saltare un turno conta come mossa.



### TORNADO

Mettete insieme tutte le carte che avete in mano. Mescolatele e ridistribuitele a rotazione, carta dopo carta, finché non sono finite.



### TRUST FALL <sup>T</sup>

I giocatori scelgono a turno una persona a piacere che deve regalargli due carte. Se la persona scelta ha meno di due carte in mano regala solo una carta oppure nessuna.

**Nota:** le carte ricevute possono essere prese in mano solo dopo l'evento.



### TSUNAMI <sup>S</sup> di Fabio Nanni

A turno tutti i giocatori posano una carta aperta a piacere davanti a sé. La persona alla destra deve calare sempre davanti a sé una carta con un punteggio uguale o superiore. Non appena qualcuno non può (o non vuole) più calare una carta dello stesso punteggio o superiore, questa persona prende in mano tutte le carte che sono state calate.

**Nota:** chi non ha nessuna carta in mano da posare deve prendere automaticamente le carte calate.



### VANDALISM

Rintracciate il colore che è stato giocato per ultimo (a parte il nero). Tutti i giocatori devono ora calare tutte le carte di questo colore.

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

## CARTE POWER <sup>S</sup>

Le carte Power non vengono giocate, ma si attivano scoprendole. Si possono attivare solo quando un giocatore, durante il proprio turno, gioca una carta che tiene in mano. Le carte Power consentono ai giocatori di aggiungere alla carta giocata un (ulteriore) effetto. L'effetto delle carte Power non può essere contrastato dalla carta «Counterattack».

### ATTIVAZIONE DELLE CARTE POWER

- Puoi attivare una carta Power soltanto quando sei di turno e giochi una carta che tieni in mano.
- Se tiri una carta speciale durante il turno di un'altra persona (p. es. «Counterattack»), non puoi attivare una carta Power.
- Ad ogni turno puoi attivare solo una carta Power.
- Per attivare una carta Power, è sufficiente scoprirla immediatamente dopo aver giocato una carta tenuta in mano.
- Le carte Power attivate rimangono scoperte davanti a te e non possono essere riutilizzate.

### CARTE POWER E CARTE SPECIALI

Se attivi una carta Power dopo avere lanciato una carta speciale, si attiva sia l'effetto della carta speciale sia quello della carta Power. La sequenza di esecuzione di questi effetti è determinata dal simbolo riportati nell'angolo della carta Power:

1<sup>ST</sup>

L'effetto della carta Power viene eseguito per primo.

2<sup>ND</sup>

L'effetto della carta Power viene eseguito dopo l'effetto della carta speciale.

### IMMUNITÀ DELLE CARTE POWER

Le carte speciali e gli eventi, i cui effetti non si riferiscono in modo specifico alle carte Power, non influiscono su queste ultime.



# +1

## ALL DRAW ONE

**1<sup>ST</sup>** viene eseguito prima dell'effetto della carta tenuta in mano

Gli altri giocatori devono pescare una carta dal mazzo di gioco.

**Nota:** la persona che ha attivato «All Draw One» non è colpita da questo effetto.



## ANTI COUNTER

**1<sup>ST</sup>** viene eseguito prima dell'effetto della carta tenuta in mano

Se hai appena giocato una carta speciale, questa non può essere neutralizzata con un «Counterattack».



## BLACK WISH

**2<sup>ND</sup>** viene eseguito dopo l'effetto della carta tenuta in mano

Richiedi il nero come colore. La carta giocata può essere così coperta solo da una carta nera a piacere o da una carta speciale di richiesta.

**Nota:** se attivi questa carta assieme ad un'altra carta di richiesta, l'effetto desiderato non è più valido. Non appena viene giocata la carta successiva nella partita, il gioco procede con questa carta.



## COLOUR BLOCKADE

**2<sup>ND</sup>** viene eseguito dopo l'effetto della carta tenuta in mano

Scegli un colore. Questo colore non può più essere utilizzato fino a quando non hai terminato il tuo turno successivo.

**Nota:** anche saltare un turno conta come mossa. Quindi nella mossa successiva vale ancora il blocco



## LOOPING

**2<sup>ND</sup>** viene eseguito dopo l'effetto della carta tenuta in mano

Dopo il tuo turno, il gioco procede nella direzione opposta. Non appena hai terminato il turno successivo, la direzione cambia di nuovo.

**Nota:** anche saltare un turno conta come mossa.



## NUMBER WISH

**2<sup>ND</sup>** viene eseguito dopo l'effetto della carta tenuta in mano

Scegli un numero alla fine del tuo turno.

**Nota:** se attivi questa carta assieme ad un'altra carta di richiesta, l'effetto desiderato non è più valido.



## OPEN HANDS

**1<sup>ST</sup>** viene eseguito prima dell'effetto della carta tenuta in mano

Gli altri giocatori devono posare le carte che hanno in mano aperte davanti a sé e giocare a carte scoperte fino a quando non tocca di nuovo a te.

**Nota:** anche saltare un turno conta come mossa.



## RANDOM CHANCE

**2<sup>ND</sup>** viene eseguito dopo l'effetto della carta tenuta in mano

Gioca un'ulteriore carta a piacere tra quelle che hai in mano. Questa non deve per forza adeguarsi alla carta giocata per ultima. Il gioco procede con questa carta.

**Nota:** non è possibile giocare la carta «Curse». Le carte «Fuck You» e «The End» possono essere giocate solo se rispondono alle condizioni previste dalle rispettive regole.



## RECYCLING *di Daniel Bucher*

**2<sup>ND</sup>** viene eseguito dopo l'effetto della carta tenuta in mano

Devi riprendere in mano la carta che hai appena giocato. Sei tu a decidere chi debba prendere la carta (puoi scegliere anche te stesso). Il gioco continua come se la carta che si teneva in mano non fosse stata giocata.

**Nota:** le richieste restano tuttavia valide.



## SPECIAL CHARGE

**1<sup>ST</sup>** viene eseguito prima dell'effetto della carta tenuta in mano

Scegli una persona che deve pescare una carta dal mazzo di gioco per ogni carta speciale in suo possesso (tutte le carte senza numeri).



## SPECIAL SEAL

**1<sup>ST</sup>** viene eseguito prima dell'effetto della carta tenuta in mano

Non può essere giocata nessuna carta speciale finché non è di nuovo il turno della persona che ha giocato la carta «Special Seal». Anche saltare un turno conta come mossa.

**Nota:** dato che l'effetto di questa carta Power viene eseguito prima dell'effetto della carta che si tiene in mano, non può essere attivata insieme a una carta speciale.



## TROUBLECHARGER

**2<sup>ND</sup>** viene eseguito dopo l'effetto della carta tenuta in mano

Chi attiva l'effetto «Troublecharger» produce un evento alla fine del proprio turno di gioco.

**Nota:** se questa carta è attivata in combinazione con «Troublemaker» o una carta nera, vengono generati in sequenza 2 eventi.

## CARTE REGOLA <sup>P</sup>

- Le carte regola possono essere integrate nel gioco, ma non è obbligatorio.
- Prima di ogni partita si mescola il mazzo delle carte regola e se ne scoprono una o più carte. Le regole di questa partita vengono quindi modificate in base al testo riportato nelle carte regola.



# MATERIALE DI GIOCO

## FRANTIC

### 125 carte da gioco (retro nero)

#### 81 carte numerate

- 18 carte blu (da 1 a 9)
- 18 carte rosse (da 1 a 9)
- 18 carte verdi (da 1 a 9)
- 18 carte gialle (da 1 a 9)
- 9 carte nere (da 1 a 9)

#### 44 carte speciali

- 8 carte «Gift» (2 per ogni colore)
- 4 carte «Exchange» (1 per ogni colore)
- 4 carte «2nd Chance» (1 per ogni colore)
- 4 carte «Skip» (1 per ogni colore)
- 11 carte «Fantastic»
- 5 carte «Fantastic Four»
- 4 carte «Counterattack»
- 2 carte «Equality»
- 1 carta «Nice Try»
- 1 carta «Fuck You»

### + 20 carte degli eventi uniche (retro bianco)

## FRANTIC TROUBLEMAKER

### 22 carte speciali (retro nero)

- 6 carte «Colour Swap»  
(1 per ogni combinazione di colore)
- 4 carte «Troublemaker»  
(1 per ogni colore)
- 4 carte «Thief» (1 per ogni colore)
- 3 carte «Special Favours»
- 2 carte «Inequality»
- 1 carta «Lucky Bastard»
- 1 carta «Mimicry»
- 1 carta «Curse»

### + 14 carte degli eventi originali (retro bianco)

---

## FRANTIC SUPERCHARGE

### 125 carte da gioco (retro nero)

#### 5 carte numerate

- Numero 10 (1x per ogni colore e in nero)

#### 10 carte speciali

- 4 carte «Recharge»  
(1 per ogni colore)
- 3 carte «Edison»
- 2 carte «Update»
- 1 carta «The End»

### + 24 carte Power (retro giallo-nero)

### + 9 carte degli eventi nuovissime (retro bianco)

## FRANTIC PANDORA'S BOX

### 40 carte da gioco (retro nero)

#### 32 carte viola

- 19 carte numerate (da 1 a 10)
- 4 «Colour Swap»  
(1 per ogni combinazione di colore)
- rispettivamente 2 carte «Gift», «Troublemaker»
- rispettivamente 1 carta «Recharge», «Second Chance», «Skip», «Exchange», «Thief»

#### 7 Spezialkarten

- 4 carte «Troublemaker»  
(1 per ogni colore di base)
- 2 carte «Counterattack»
- 1 carta «Do It Yourself»

### + 15 carte regola (retro grigio-nero)

### + 1 carta degli eventi nuovissima (retro bianco)