

Frantic

DOUBLEMAKER MOD

Diese Modifikation (kurz Mod) bringt zusätzlichen Spiel- und neu auch Trinkspass in jede Partie Frantic. Damit die neuen Karten auch richtig zum Tragen kommen, empfehlen wir diese Erweiterung nur mit dem Basisspiel oder mit Basisspiel & Troublemaker zu spielen.

GRUNDREGELN

- Klärt vor Beginn des Spiels in eurer Gruppe ab, ob ihr nach den klassischen oder den Hygiene-Regeln spielen wollt (siehe Kartenbeschreibungen).
- Eine Runde kann nur beendet werden, wenn alle eigenen Drinks leer getrunken sind. Spielst du deine letzte Handkarte und hast noch ein Getränk vor dir, musst du 3 Karten vom Nachziehstapel ziehen und das Spiel geht weiter.
- Wer gewinnt, bestimmt/bestellt das Startgetränk für die nächste Runde.
- Es gibt eine Maximalanzahl an – vollen – Drinks pro Person, welche nicht überschritten werden darf » wir empfehlen zwei.
- Ein Getränk muss leer sein, bevor du mit dem nächsten beginnen darfst.
- Leere Gläser dürfen auch zum Tauschen verwendet werden.
- Spielt so viele Runden wie ihr wollt bzw. ihr ertragt ;)

WICHTIGE TIPPS

- Sorgt dafür, dass ihr die Getränke schnell auffüllen resp. neue Getränke organisieren könnt, damit das Spiel nicht ins Stocken gerät. Stell also z.B. Getränke und Gläser bereit.
- Wir empfehlen kleine Gläser/Mengen. Sonst müsst ihr zu schnell Pipi und das Spiel muss zu oft unterbrochen werden.
- Falls ihr auswärts spielt: Klärt in der Gruppe vorgängig ab, wer was bezahlt » Wir empfehlen die Rechnung einfach am Ende fair aufzuteilen.

KARTENBESCHRIEB



CHEERS (einfarbige Spezialkarte) 4x

Prost! Spendiere/Gib jemandem einen zusätzlichen Drink deiner Wahl.



COCKTAIL SWAP (einfarbige Spezialkarte) 4x

Des einen Leid ist des andern Freud. Tausche je ein Glas zwischen zwei beliebigen Personen.

Alternative (Hygiene-) Regel: Bestimme ein Glas einer Mitspielenden Person. Dieses muss nun gegen ein volles Glas mit neuem Inhalt getauscht werden. Das andere Glas zählt nicht mehr zu dieser Runde.



DESIGNATED DRIVER (wunschwfähige Spezialkarte) 2x

Irgendwie müsst ihr ja nach Hause kommen. Dieser Effekt muss ausgeführt werden. Gib ein Glas von dir an eine beliebige Person weiter und ziehe dafür 3 Karten.

Alternative (Hygiene-) Regel: Nimm ein Getränk von dir aus dem Spiel und ziehe dafür 3 Karten.

Wünsche dir eine Farbe oder eine Zahl



DOUBLEMAKER (wunschwfähige Spezialkarte) 1x

Doublemaker kannst du reinwerfen, nachdem ein Ereignis aufgedeckt wurde. Dieses Ereignis wird dadurch zweimal hintereinander ausgeführt.

In deinem Spielzug: Wünsch dir eine Farbe.



DRINKING PROBLEM (besondere Spezialkarte) 1x

Du hast ein Problem: Dieser Effekt muss ausgeführt werden. Wähle eine Person, welche dir einen Drink deiner Wahl ausgeben muss.

Drinking Problem kann in deinem Spielzug immer gespielt werden. Sie wird unter die zuletzt gespielte Karte geschoben. Das Spiel geht dann mit der zuletzt gespielten Karte weiter.



KONTERBIER (wunschwfähige Spezialkarte) 3x

Konterbier kannst du reinwerfen, sobald du angegriffen wirst. Der Angriff trifft trotzdem, aber du darfst dafür eines deiner Gläser an eine beliebige Mitspielende Person verschenken.

Alternative (Hygiene-) Regel: Der Angriff trifft trotzdem, aber eine beliebige Mitspielende Person bekommt ein neues Getränk ihrer Wahl.

Dieser Effekt kann nicht mehr gekontert werden.

In deinem Spielzug: Wünsch dir eine Farbe.

EREIGNISKARTEN



ANOTHER ROUND

Eine Runde für alle! Alle Spielenden erhalten sofort einen neuen Drink. Die auslösende Person bestimmt die Art des Getränks.



ASTRONOMIQUE LIQUOR COMPANY

Jetzt wird es doppelt lustig. Decke sofort die nächste Ereigniskarte auf und führe deren Effekt – wenn möglich – zweimal nacheinander aus.

Alternativ: Das Spiel ist beendet und alle Spielende erhalten 51 Punkte. Es ist also Doomsday ... +1



DISTILL-LOOTER

Wer das Ereignis ausgelöst hat, muss die Drinks aller Personen beliebig verteilen. Die Drinks einer Person dürfen nur zusammen weitergegeben werden. Die auslösende Person muss am Ende des Zuges andere Drinks vor sich haben. Dabei muss die Maximalanzahl eingehalten werden.

Alternative (Hygiene-) Regel: Alle Spielenden müssen eines ihrer Gläser wieder auffüllen. Die auslösende Person bestimmt jeweils welches.



DRINKING BUDDY

Zusammen macht alles mehr Spass. Bestimme jemanden, der immer dann einen Drink erhält, wenn du einen bekommst und umgekehrt.

Ausnahme «Another Round»: Da alle Personen wegen «Another Round» einen zusätzlichen Drink erhalten, wird der Effekt von «Drinking Buddy» nicht ausgeführt.



EARTHSHAKE

Die Erde bebt, eure Drinks bewegen sich und schwappen über. Alle Drinks werden nach rechts weitergegeben.

Alternative (Hygiene-) Regel: Alle erhalten ein zusätzliches Getränk. Die Person links entscheidet jeweils welches.