RULEFACTORY

Fraudit

JEU DE SOCIÉTÉ

RÈGLEMENT

MATÉRIEL

94 cartes à jouer

6 cases de téléportation numérotées

6 pions

6 dés à 6 faces

1 dé à 20 faces

3 feuillets de description du tour de jeu

1 feuillet de description des évènements

1 ardoise + 1 craie

1 plateau de jeu

Des vidéos explicatives et des explications détaillées pour chaque carte se trouvent ici : *rulefactory.ch/rulebook/frantic-boardgame*

BUT DU JEU

Dans le jeu de société Frantic, l'important, c'est la destination et tu n'auras pas envie d'y arriver en premier, crois-moi ! Reste tant que tu le peux aussi loin que possible de l'arrivée ! Et tant que tu y es, fais tout pour que les autres atteignent cet endroit innommable. Tu es responsable de ton destin, alors modifie le plateau avec tous les raccourcis audacieux, les chemins de traverse et les pièges sournois dont tu disposes.

PRÉPARATION DU JEU

Avant de commencer la partie, fixez une limite de points. Voici ce que nous conseillons :

Joueurs	rapide	moyenne	longue
2 à 3	99	121	157
4 à 6	83	99	121

Vous pouvez aussi choisir une autre limite. En règle générale, plus il y a de joueurs, plus la limite fixée doit être basse.

1. Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case de départ. Distribue à chaque joueur le dé à 6 faces de la couleur de son pion.
2. Place un feuillet de description du tour de jeu devant chaque joueur. Place les feuillets de description des évènements à côté du plateau.
3. Place les cartes de téléportation numérotées sur les cases portant les numéros correspondants.
4. Chaque personne reçoit un certain nombre de cartes en fonction du nombre total de joueurs :
   → 2 joueurs : 8 cartes
   → 3 joueurs : 7 cartes
   → 4 joueurs et plus : 6 cartes
   Fais une pile avec les cartes restantes, face cachée, et place-la sur la zone prévue.
5. Chaque joueur doit ensuite lancer le dé à 20 faces. La personne obtenant le meilleur jet joue en premier. En cas d'égalité, les personnes concernées relancent le dé.
6. La partie se déroule dans le sens anti-horaire.
7. À tour de rôle, chaque joueur choisit une carte de sa main et la pose sur le plateau, jusqu'à ce qu'il ne vous reste que quatre cartes en main. Les effets de ces cartes ne s'appliquent pas pour le moment.
   Important : Tu ne peux pas poser de cartes sur les cases de départ, d'arrivée et de téléportation.
8. Les 4 cartes restantes constituent ta mai.
9. La manche commence.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

La partie se déroule en plusieurs manches qui se succèdent jusqu'à ce qu'un participant atteigne ou dépasse la limite de points fixée lors de la mise en place.

Les nouveaux obstacles, raccourcis et pièges posés à chaque tour font constamment évoluer le plateau. Les effets des cartes dépendent de leur couleur : ils peuvent s'activer lorsque les cartes sont jouées ou lorsqu'un pion passe par ou finit son déplacement sur l'une d'elles (cf. page 29 ou le feuillet de description du tour de jeu).

TOUR DE JEU

Pendant ton tour, tu dois effectuer dans l'ordre les trois actions suivantes :

1. JOUER UNE CARTE

Place une carte de ta main sur le plateau de jeu et réalise son effet si nécessaire.

Tu peux jouer les cartes monochromes
- sur des cases vides.
- sur des cartes de la même couleur.
- sur des cartes multicolores.

Tu peux jouer les cartes multicolores
- sur des cases vides.
- sur toutes les cartes monochromes et multicolores (à l'exception des cartes blanches).

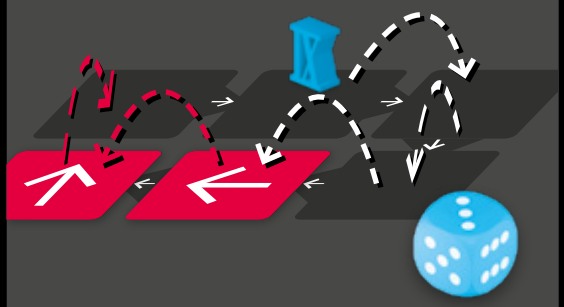
Remarque : Tu peux aussi jeter les cartes multicolores en dehors de ton tour pour réagir à l'action d'un autre joueur (cf. page 30 et le feuillet de description du tour de jeu). Les mêmes règles de pose s'appliquent alors.

Tu peux jouer les cartes blanches
- sur des cases vides.
- sur toutes les cartes monochromes et multicolores (à l'exception des cartes blanches).

Remarques :
- Si tu poses une carte sur une autre, cette dernière est recouverte.
- Il est interdit de recouvrir les cartes blanches.
- Il est interdit de jouer des cartes sur des cases où il y a un pion.
- Il est interdit de jouer des cartes sur les cases de départ et d'arrivée.
- Il y a une bordure blanche sur certaines cartes qui doivent être posées dans le sens de déplacement ou dans le sens inverse !

2. EFFECTUER UN DÉPLACEMENT

Lance ton dé à 6 faces et avance du nombre de cases obtenu. Si nécessaire, déclenche les effets d'autres cartes (cf. le feuillet de description du tour de jeu ou la page 29).



Exemples effets de suivi : Le pion bleu avance de trois cases, puis il est poussé vers d'autres cases dans la direction indiquée par les cartes rouges Push.

3. PIOCHER DES CARTES

Remplissez votre main de 4 cartes. Toute personne ayant moins de 4 cartes dans sa main pioche aussi pour atteindre ce nombre. Si tu as 4 cartes ou plus dans la main, tu ne pioches pas.

Une fois ces actions réalisées, ton tour se termine et celui du joueur suivant commence.

FIN D'UNE MANCHE

La manche se termine

- dès qu'au moins un pion se trouve sur la case d'arrivée à la fin du tour d'un joueur.
- dès qu'un joueur doit piocher à la fin d'un tour, mais que la pioche est épuisée.

Important : Si une personne passe par ou finit son déplacement sur la case d'arrivée, le tour en cours (donc, tous les effets des cartes ET le déplacement) doit être mené à son terme avant la fin de la manche.

Ensuite, note quelque part les points de pénalité de chaque joueur. Ces points correspondent à la position des pions sur le plateau.

Exemple : Le pion vert se trouve sur la case de départ et ne marque donc aucun point. Le pion rouge marque 23 points et comme le pion blanc est sur la case d'arrivée, il marque 50 points.

NOUVELLE MANCHE

Si personne n'a encore atteint la limite de points convenue au début, commencez une nouvelle manche. Pour ce faire, remettez toutes les pièces de jeu sur la case de départ, retirez toutes les cartes du plateau de jeu sauf les cases de téléportation numérotées, et commencez une nouvelle préparation du jeu à partir du point 3 (voir page 26).

FIN DU JEU

Si, à la fin d'une manche, au moins un joueur a atteint ou dépassé la limite de points fixée au préalable, la partie est terminée. La personne ayant le moins de points de pénalités au total remporte la partie.

EFFETS DES CARTES

Les effets des cartes se déclenchent à différents moments selon leur couleur. Les différentes couleurs des cartes sont signalées dans ce manuel et sur le feuillet de description avec les symboles correspondants.

Tu peux lire un résumé de tous les effets sur les feuillets de description de tour du jeu.

L'effet de cette carte se déclenche lorsqu'elle est jouée.

L'effet de cette carte se déclenche si tu arrives sur cette carte à la fin de ton déplacement.

L'effet de cette carte se déclenche si tu passes par cette carte durant ton déplacement.

L'effet de cette carte se déclenche en réponse à l'action d'un adversaire par un jet. Cet effet peut survenir pendant ton tour ou celui d'une autre personne. Pose la carte sur le plateau de jeu.

L'effet de cette carte est déclenché si elle se trouve dans ta main.

Si l'effet de cette carte est utilisé contre un adversaire, il est considéré comme une attaque.

Important : Tu peux jouer n'importe quelle carte pendant ton tour. Cela inclut une carte multicolore qui est activée en étant jetée dedans. Dans ce cas, son effet n'est pas déclenché.

SKIP
N'effectue pas de déplacement à ce tour.

REVERSE
Effectue ton déplacement vers l'arrière du plateau durant ce tour.

REMOTE
Choisis un adversaire, lance le dé et effectue ton déplacement avec son pion

GHOST
Durant ton déplacement, ignore tous les effets des cartes sur le plateau.

PUSH
Fais avancer, reculer ou déplace ton pion d'une case sur le côté selon la direction indiquée par la flèche. Ce mouvement fait partie de ton déplacement, donc tous les effets de suivi applicables sont déclenchés.

JUMP
Place ton pion deux cases plus loin, dans le sens indiqué par les flèches. Ignore l'effet de la case par laquelle tu passes. Ce mouvement fait partie de ton déplacement, donc tous les effets de suivi applicables sont déclenchés.
→ Doit être posées dans le sens de déplacement ou dans le sens inverse !

SECOND CHANCE
Déplace ton pion de nouveau. Relance le dé.

SWAP
Échange la place de ton pion avec celle d'un autre sur le plateau.

GIFT
Fait avancer le pion d'un autre joueur d'une ou deux cases. Ce mouvement compte comme un déplacement, donc tous les effets de suivi applicables sont déclenchés.

MAGNET
Ajoute à ta main n'importe quelle carte posée sur le plateau. Tu ne peux pas récupérer de cartes de téléportation ou de cartes sur lesquelles il y a un pion.

TELEPORT
Lance ton dé à 6 faces et téléporte-toi sur la carte de téléportation numérotée correspondante.

STOP
Arrête-toi sur cette case immédiatement, ton déplacement prend fin ici.

X
Il est interdit d'entrer sur cette case, il faut passer au-dessus. Cette case n'est donc pas comptée durant ton déplacement.

SNAIL
Cette case te ralentit. Il faut deux pas au lieu d'un pour traverser cette case.
Important : Si tu arrives sur cette carte à la fin de ton déplacement, elle n'a aucun effet.

BLOCK
Bloque une **attaque** dont tu es la cible.
- Joue cette carte dès que tu es la cible d'une **attaque**.
- Les effets que les autres joueurs activent contre toi ou ton jet de dés sont considérés comme des **attaques**.
- Tu ne peux pas bloquer les effets d'un évènement.

Si tu te défends contre l'effet déclenché par une autre personne, l'effet en question est immédiatement annulé.

Exemple : Un joueur lance une attaque contre le pion jaune et veut utiliser l'effet de la carte «Gift» pour faire avancer ce pion jusqu'à la carte de téléportation 2. Le joueur jaune jette la carte «Block» et empêche l'attaque.

NICE TRY
Empêche un joueur de perdre.
- Dès qu'au moins un pion se trouve sur la case d'arrivée à la fin d'un tour, tu peux dévoiler cette carte, puis la poser sur le plateau
- Tous les pions sur la case d'arrivée sont immédiatement placés sur la carte de téléportation 6.
- L'effet de la carte de téléportation est ignoré.

RE-ROLL
Jette cette carte immédiatement après le prochain lancer de dé de n'importe quel joueur. Le jet de dés ne compte pas et le dé est relancé.
- Cet effet peut viser ton propre jet de dés ou celui d'un adversaire.
- Cet effet peut viser le résultat d'un dé à 6 faces (pour un déplacement, une téléportation, durant des évènements) ou d'un dé à 20 faces (lors du déclenchement d'un évènement).
- Seul le résultat du deuxième jet de dé est pris en compte.
- Le nouveau résultat peut être modifié par un autre Re-Roll.

CARTES BLANCHES

Toutes les cartes blanches ont des fonctionnements qui leur sont propres.

FUCK YOU

Si cette carte est dans ta main à la fin d'une manche, ajoute 21 points supplémentaires à tes points de pénalité de fin de manche.

Fais immédiatement avancer ton pion de 21 cases. Les effets des cartes sur ton chemin sont ignorés. Ensuite, effectue ton déplacement.

Ajoute cette carte à ta main.

FONCTIONNEMENT

- Cette carte peut être jouée n'importe où, sauf sur les autres cartes blanches.
- Cette carte ne peut pas être recouverte.

TROUBLEMAKER

N'effectue pas de déplacement à ce tour et déclenche un évènement à la place.

Déclenche un évènement.

FONCTIONNEMENT

- Cette carte peut être jouée n'importe où, sauf sur les autres cartes blanches.
- Cette carte ne peut pas être recouverte.

TÉLÉPORTATION NUMÉROTÉE

Lance ton dé à 6 faces et téléporte-toi sur la carte de téléportation numérotée correspondante.

- Cette carte ne peut pas être recouverte ou ajoutée à ta main depuis le plateau.
- Cette carte peut être déplacée lors de certains évènements.

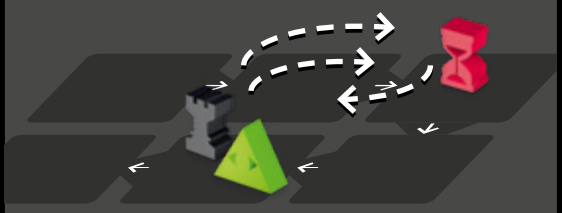
ÉVÈNEMENTS

Si tu déclenches un évènement, lance le dé à 20 faces, lis la description de l'évènement correspondant à voix haute et réalise son effet.

Retrouve la description des évènements sur la page suivante et dans le feuillet descriptif évènements.

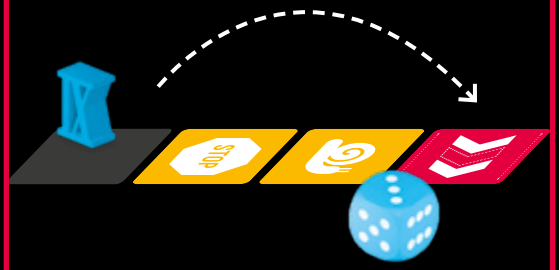
PRINCIPES DE BASE

- Si les joueurs jouent à tour de rôle, le tour commence par la personne située à ta droite.
- Si un effet peut s'appliquer à plusieurs personnes, il affecte tous les joueurs concernés.



Exemple «Robin Hood» : Les pions bleu et vert sont considérés comme les pions les plus avancés et échangent leur position avec le pion le moins avancé (le pion rouge).

Important : Si des pions sont déplacés lors d'un évènement, cela n'est pas considéré comme une action de déplacement. Les effets de toutes les cartes sont donc ignorés.



Exemple «Expansion» : Tu obtiens 3 au dé bleu, tu dois ignorer les effets de Stop, Snail et de la case Jump sur laquelle tu arrives arrivée.

S'il est clairement précisé que l'effet de l'évènement correspond à un déplacement, les effets des cartes ne sont pas ignorés. Dans ce cas, les règles s'appliquent comme pour un déplacement classique.

EFFETS DES ÉVÈNEMENTS

1 EPIC FAIL
Place le pion le moins avancé sur le plateau sur la carte de téléportation la plus avancée.

2 EARTHQUAKE
À tour de rôle, chaque joueur place son pion sur la case où se trouve la personne assise à sa droite.

3 MARCHING ORDERS
Choisis un pion, lance le dé et fais-le avancer du nombre de cases correspondant au résultat obtenu.
Ce mouvement compte comme un déplacement, tous les effets applicables sont donc déclenchés.

4 TELEPORT TERROR
À tour de rôle, chaque joueur lance le dé et se téléporte sur la case de téléportation correspondante.

5 MARKET
Pose face recto sur la table autant de cartes de la pioche qu'il y a de joueurs. En commençant par toi, chaque joueur ajoute une de ces cartes à sa main.

6 MEXICAN STANDOFF
Place tous les pions du plateau sur la carte de téléportation 6.

7 EXPANSION
À tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance du nombre de cases correspondant.

8 RECESSION
Tous les joueurs lancent le dé et reculent du nombre de cases obtenu.

9 RESTOCK
À tour de rôle, chaque joueur pose une carte de sa main sur le plateau.
- Toutes les cartes peuvent être recouvertes, sauf les cartes blanches.
- Les effets des cartes sont ignorés.

Ensuite, chaque joueur pioche des cartes afin d'en avoir au moins 4 en main.

10 RESET
Chaque joueur défausse toutes ses cartes en main et en pioche 4.

11 TSUNAMI
À tour de rôle, chaque joueur lance le dé. Si ton résultat au dé est égal ou supérieur à celui du joueur précédent, le joueur suivant lance le dé. Sinon, fais avancer ton pion du nombre de cases correspondant au résultat obtenu par le joueur précédent. L'évènement prend alors fin.
Ce mouvement compte comme un déplacement, tous les effets applicables sont donc déclenchés.

12 GAMBLING MAN
À tour de rôle, chaque joueur lance le dé. Les pions des joueurs ayant obtenu le nombre le plus élevé sont téléportés sur la case de téléportation correspondante.

13 **FRIDAY THE 13TH**
Les superstitions concernant le nombre 13 ne manquent pas dans de nombreuses cultures. Quelles idioties ! Rien ne se passe.

14 **LOOT**
Chaque joueur donne toutes tes cartes à la personne située à sa droite.

15 **SURPRISE PARTY**
À tour de rôle, chaque joueur fait avancer le pion de son choix de deux cases.

16 **CHARITY**
Fais reculer le pion le plus avancé de 4 cases et fais avancer tous les autres d'une case.

17 **ROBIN HOOD**
Échange les places du pion le plus avancé et du pion le plus reculé sur le plateau.

18 **REORGANIZE**
Déplace deux cartes de téléportation numérotées sur le plateau.

- Les cartes de téléportation numérotées sur lesquelles des pions sont posés ne peuvent pas être déplacées.
- Les cartes sur le plateau peuvent être recouvertes par les cartes déplacées. Il est toujours interdit de recouvrir les cartes blanches.

Important : Si des cartes de téléportation sont déplacées, les cases pré-numérotées où elles se trouvaient sont considérées comme des cases vides classiques.

19 **COMMUNISM**
Place tous les pions sur la même case que le pion le plus avancé.

20 **EPIC WIN**
Place la pièce la plus avancée sur le plateau sur la case de départ.

CAS PARTICULIERS
FAQ – FRANTICALLY ASKED QUESTIONS

FAQ 1

LOOPING

L'effet de chaque carte ne peut se déclencher qu'une fois par tour. Par exemple, si deux cartes «Push» sont orientées l'une vers l'autre et que ton pion finit son déplacement sur l'une d'elles, ton pion ne fait l'aller-retour qu'une fois.

FAQ 2

JUMP AROUND!

Une carte «Jump» ignore totalement la case voisine. L'effet d'une carte «Stop» est ignoré lui aussi.

FAQ 3

BROKEN TELEPORT

Si ton pion finit son déplacement sur une carte de téléportation et que le résultat du jet de dé correspond au numéro de la carte de téléportation, ton pion ne bouge pas. Par exemple : ton pion est sur la carte de téléportation 5 et tu obtiens 5 au dé.

FAQ 4

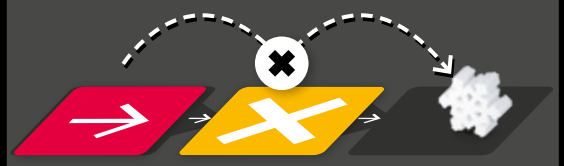
BLOCK & REMOTE

Si tu es la cible d'une carte «Remote» et que tu utilises une carte «Block» pour te défendre, l'action de déplacement de l'attaquant est annulée.

FAQ 5

LANDING ON X

Si l'effet d'une autre carte fait arriver ton pion sur une carte «X», ton pion passe à la case suivante dans le sens de déplacement.



FAQ 6

REVERSE CHANCE

Si tu joues une carte «Reverse» et finis ton déplacement sur une carte «Second Chance», tu effectues aussi ton déplacement supplémentaire en reculant.

FAQ 7

SWAP BLOCK

Si tu arrives sur une carte «Swap», tu ne peux pas te défendre en utilisant une carte «Block» et ton pion doit changer de place avec un autre. Cependant, la personne avec qui tu veux changer de place peut empêcher l'échange en utilisant une carte «Block».

FAQ 8

VANDALISM

Si une couleur ne peut plus être jouée, car toutes les cases sont recouvertes par d'autres couleurs, la couleur peut être exceptionnellement ignorée. Il est toujours interdit de recouvrir les cartes blanches.

RULE FACTORY

rulefactory.ch/follow

Frantic Jeu de Société © 2025 Rulefactory, **www.rulefactory.ch**
Concept de Fabian Engeler, Pascal Frick,Stefan Weisskopf, Pierre Lippuner
Conception graphique et illustration par Pierre Lippuner
Rédaction par Rulefactory & Game Factory