RULEFACTORY

Frank!

GIOCO DA TAVOLO

REGOLAMENTI

CONTENUTI DEL GIOCO

94 carte da gioco

6 caselle di teletrasporto numerate

6 pedine

6 dadi a 6 facce

1 dado a 20 facce

3 carte panoramica «Turno di gioco»

1 carta panoramica «Eventi»

1 lavagna + 1 gessetto

1 tabellone

Video sulle regole e spiegazioni dettagliate di ciascuna carta sono disponibili qui:
rulefactory.ch/rulebook/frantic-boardgame

OBIETTIVO DEL GIOCO

Nel gioco da tavolo Frantic, il viaggio è la destinazione, e la destinazione è il posto peggiore del mondo! Resta alla larga dalla destinazione il più a lungo possibile! Allo stesso tempo, cerca di fare in modo che siano gli altri a raggiungere questo posto incredibilmente brutto. Siete responsabili del vostro destino, poiché sta a voi cambiare costantemente il piano di gioco con scorciatoie audaci, deviazioni tortuose e trappole subdole.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Concordate un limite di punti all'inizio della partita. Ecco alcuni suggerimenti:

Giocatori	breve	media	lunga
Da 2 a 3	99	121	157
Da 4 a 6	83	99	121

Potete anche accordarvi su un limite diverso. Come regola generale, più grande è il gruppo, minore dovrebbe essere il limite di punti.

1. Scegliete una pedina e posizionatela sulla casella di partenza. Prendete il dado a 6 facce dello stesso colore.
2. Prendete una carta panoramica «Turno di gioco» e posizionatela davanti a voi. Posizionate la carta panoramica «Eventi» accanto al tabellone.
3. Posizionate le caselle di teletrasporto numerate nelle posizioni con i contrassegni corrispondenti.
4. Riceverete un certo numero di carte a seconda del numero di giocatori:
   → 2 giocatori: 8 carte
   → 3 giocatori: 7 carte
   → 4+ giocatori: 6 carte
   Posizionate le carte rimanenti a faccia in giù in un mazzo sulla casella contrassegnata.
5. Tutti tirano i dadi a 20 facce. Inizia la partita la persona con il valore del dado più alto. Se c'è un pareggio, i giocatori in parità lanciano di nuovo il dado.
6. La partita viene quindi giocata in senso antiorario.
7. In ordine di turno, posizionate una carta a vostra scelta sul tabellone finché non vi rimarranno solo 4 carte in mano. Gli effetti delle carte giocate non vengono ancora applicati. **Importante:** Le caselle di partenza, arrivo e teletrasporto numerate non devono mai essere coperte.
8. Le 4 carte restanti formano la vostra mano di gioco.
9. Il round inizia.

STRUTTURA DEI ROUND

Il gioco si svolge in più round finché almeno una persona raggiunge o supera il limite di punti concordato durante la configurazione del gioco.

Il tabellone cambia costantemente man mano che, a ogni turno, vi posizionate nuove scorciatoie, ostacoli e trappole con le vostre carte. A seconda del colore della carta, i suoi effetti vengono attivati quando giocate o quando la vostra pedina si ferma su di esse (vedere pagina 41 o la carta panoramica «Turno di gioco»).

TURNO DI GIOCO

Durante il vostro turno, dovete effettuare le seguenti tre azioni in quest'ordine:

1. GIOCATE UNA CARTA

Piazzate una carta dalla vostra mano sul tabellone ed eseguite l'effetto se necessario.

Si possono giocare carte monocolore
- sulle caselle vuote
- sulle carte dello stesso colore
- sulle carte multicolore

Si possono giocare carte multicolore
- sulle caselle vuote
- su tutte le carte monocolore e multicolore (tranne quelle bianche)

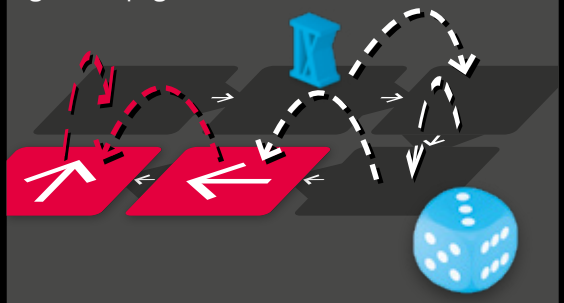
Nota: Le carte multicolore possono anche essere giocate durante il turno di un altro giocatore in risposta ad un'azione (vedere pagina 42 e la carta panoramica Turno di gioco). Si applicano le stesse regole del gioco delle carte.

Si possono giocare carte bianche
- sulle caselle vuote
- su tutte le carte monocolore e multicolore (tranne quelle bianche)

Nota :
- Se si mette una carta sopra un'altra, questa viene coperta.
- Le carte bianche non possono mai essere coperte.
- Nessuna carta può essere giocata su caselle su cui sia presente una pedina.
- Nessuna carta può essere giocata sulle caselle di partenza e di arrivo.
- Alcune carte sono contrassegnate da un bordo e devono essere orientate nella direzione di movimento o in senso opposto!

2. AZIONE DI MOVIMENTO

Lanciate il vostro dado a 6 facce e spostatevi in avanti del numero corrispondente di caselle. Se necessario, attivate ulteriori effetti delle carte (vedere carte panoramica «Turno di gioco» o pagina 41).



Esempio di effetti successivi: La pedina blu fa tre passi e poi viene spinta dalle carte Push rosse in un'altra casella nella direzione corrispondente.

3. PESCATE LE CARTE

Riempi la tua mano di 4 carte.Anche tutti gli altri giocatori che hanno meno di 4 carte riforniscono la propria mano. Se avete almeno 4 carte in mano, non ne pescate altre.

Il turno termina e tocca al giocatore successivo.

FINE DEL ROUND

Il round termina

- quando alla fine del turno almeno una pedina si trova sulla casella di arrivo.
- quando un giocatore deve pescare una carta alla fine di un turno, ma il mazzo di gioco è esaurito.

Importante: Se qualcuno entra nella casella di arrivo, il turno attivo, compresi tutti gli effetti delle carte e l'azione di movimento, deve essere completato prima della fine del round.

Quindi, annotate i vostri punti di penalità, che corrispondono alla posizione della vostra pedina sul tabellone.

Esempio: La pedina verde si trova sulla casella iniziale e ottiene 0 punti. La pedina rossa ottiene 23 punti, mentre quella bianca sulla casella di arrivo ottiene 50 punti.

NUOVO ROUND

Se nessuno ha ancora raggiunto il limite di punti concordato all'inizio, inizia un nuovo round. Per fare ciò, rimettete tutte le pedine sulla casella di partenza, rimuovete tutte le carte dal tabellone tranne le caselle di teletrasporto numerate e iniziate una nuova preparazione del gioco dal punto 3 (vedi pagina 38).

FINE DELLA PARTITA

La partita finisce se uno o più giocatori hanno raggiunto o superato il limite di punti concordato alla fine di un round. Vince chi ha meno punti di penalità.

EFFETTI DELLE CARTE

Gli effetti delle carte vengono attivati in momenti diversi a seconda del loro colore. I diversi colori delle carte sono contrassegnati qui nel regolamento e sulle carte panoramica con le icone corrispondenti.

Tutti gli effetti delle carte si trovano in forma abbreviata sulle carte panoramica «Turno di gioco».

Attivate l'effetto della carta quando giocate questa carta.

Attivate l'effetto della carta quando terminate un'azione di movimento su questa carta.

Attivate l'effetto della carta quando camminate sulla carta durante un'azione di movimento.

L'effetto della carta viene attivato come reazione tramite il lancio della carta. Questo può accadere durante o fuori dal vostro turno. Posizionate la carta sul tabellone.

La carta ha effetto se la tenete in mano.

Quest'effetto è un attacco se viene usato contro un'altra persona.

Importante: durante il vostro turno potete giocare qualsiasi carta. Questo include le carte multicolore che si attivano lanciandole. In questo caso i loro effetti non vengono eseguiti.

SKIP
Saltate la vostra azione di movimento.

REVERSE
Eseguite la vostra azione di movimento all'indietro durante questo turno.

REMOTE
Scegliete la pedina di un avversario, lanciate il dado ed eseguite l'azione di movimento con questa pedina.

GHOST
Durante l'azione di movimento, tutti gli effetti delle carte sul tabellone vengono ignorate.

PUSH
Muovete la vostra pedina nella direzione indicata in avanti, indietro o attraverso il muro fino alla casella successiva. Quest'azione fa parte della vostra azione di movimento, perciò vengono eseguiti eventuali effetti successivi.

JUMP
Posizionate la vostra pedina su due caselle nella direzione indicata: la casella che saltate viene completamente ignorata. Quest'azione fa parte della vostra azione di movimento, perciò vengono eseguiti eventuali effetti successivi.
→ Deve essere orientate nella direzione di movimento o in senso opposto!

SECOND CHANCE
Eseguite un'azione di movimento aggiuntiva. Lanciate di nuovo il dado.

SWAP
Scambiate la posizione della vostra pedina con un'altra a vostra scelta.

GIFT
Spostate un'altra pedina 1 o 2 caselle più avanti. Quest'azione conta come un'azione di movimento, perciò vengono eseguiti eventuali effetti successivi.

MAGNET
Prendete una carta qualsiasi dal tabellone. Non potete prendere caselle di teletrasporto numerate o carte sulle quali sono presenti delle pedine.

TELEPORT
Lanciate il vostro dado a 6 facce e teletrasportatevi nella corrispondente casella di teletrasporto numerata.

STOP
La vostra azione di movimento termina immediatamente e voi vi fermate su questa casella.

X
Non è possibile entrare in questa casella, viene semplicemente saltata. Saltare questa casella non conta come passo durante la vostra azione di movimento.

SNAIL
Questa casella vi rallenta. Fate 2 passi invece di 1 su questa casella. **Importante:** Se vi fermate su questa carta con il vostro ultimo passo, la carta non ha alcun effetto.

BLOCK
Fermate un **attacco** contro di voi.
- Giocate questa carta non appena venite scelti come bersaglio di un **attacco**.
- Gli effetti che gli altri giocatori usano contro di voi o contro il vostro lancio di dadi contano come un **attacco**.
- Non è possibile difendersi dagli effetti degli eventi.

Se vi difendete dall'effetto di un'altra persona, l'effetto corrispondente viene annullato immediatamente.

Esempio: Un giocatore inizia un attacco contro la pedina gialla usando «Gift» e vuole spostarla sulla casella di teletrasporto numerata 2. Il giocatore con la pedina gialla lancia «Block» e impedisce l'attacco.

NICE TRY
Impedite a qualcuno di perdere.
- Quando alla fine del turno almeno una pedina di gioco si trova sulla casella di arrivo, potete lanciare questa carta.
- Tutte le pedine sulla casella di arrivo vengono posizionate immediatamente sulla casella di teletrasporto 6.
- La casella di teletrasporto non viene attivata.

RE-ROLL
Lanciate la carta appena qualcuno lancia i dadi. Il lancio dei dadi non conta e viene ripetuto.
- Può essere utilizzato sul vostro lancio dei dadi o su quello dell'avversario.
- Può essere utilizzato sui lanci dei dadi a 6 facce (ad esempio per azioni di movimento, teletrasporto o durante gli eventi) o di un dado a 20 facce (quando si attivano gli eventi).
- Vale solo il nuovo valore.
- Il nuovo valore può essere cambiato nuovamente con un altro rilancio.

CARTE BIANCHE

Tutte le carte bianche hanno regole di gioco proprie.

FUCK YOU

Se avete questa carta in mano alla fine di un round, vengono aggiunti 21 punti ai vostri punti penalità basati sulla posizione.

Muovete immediatamente la vostra pedina in avanti di 21 caselle. Le carte sul tabellone vengono ignorate. Dopodiché eseguite la vostra azione di movimento.

Prendete questa carta.

REGOLE DI GIOCO

- È giocabile su qualsiasi cosa tranne le altre carte bianche.
- Non può essere coperta.

TROUBLEMAKER

Saltate l'azione di movimento e attivate invece un evento.

Attivate un evento.

REGOLE DI GIOCO

- È giocabile su qualsiasi cosa tranne le altre carte bianche.
- Non può essere coperta.

TELETRASPORTO NUMERATA

Lanciate il dado a 6 facce e teletrasportatevi nella corrispondente casella di teletrasporto numerata.

- Non può essere coperta o raccolta.
- Può essere spostata da determinati eventi.

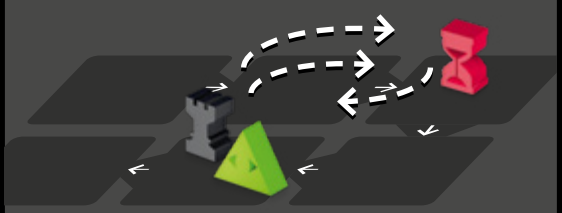
EVENTI

Quando attivate un evento, lanciate il dado a 20 facce, leggete ad alta voce l'evento corrispondente ed eseguitelo.

Potete trovare gli effetti nella pagina successiva e nella carta panoramica «Eventi».

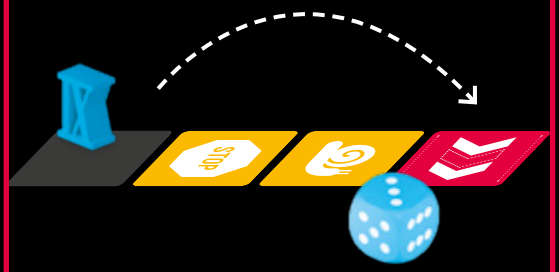
BASI

- Se è presente un ordine di gioco per un evento, inizia la persona alla vostra destra.
- Se un effetto può essere applicato a più persone, avrà effetto su tutti.



Esempio di «Robin Hood»: le pedine blu e verdi sono considerate quelle più avanzate ed entrambe si scambiano di posto con quella più arretrata (la pedina rossa).

Importante: Quando un evento sposta le pedine, non conta come azione di movimento. Tutti gli effetti delle carte vengono quindi ignorati.



Esempio di «Expansion»: Ottenete un 3 per la vostra pedina blu e saltate Stop, Snail e rimanete su Jump.

Gli effetti in cui l'azione è specificatamente etichettata come azione di movimento sono eccezioni. In questo caso si applicano le stesse regole di qualsiasi azione di movimento normale.

EFFETTI DEGLI EVENTI

1 EPIC FAIL
Posizionate la pedina più arretrata sulla casella di teletrasporto numerata più avanzata.

2 EARTHQUAKE
A turno, posizionate la vostra pedina sulla casella della persona alla vostra destra.

3 MARCHING ORDERS
Scegliete una pedina, lanciate i dadi e spostatela in avanti del numero corrispondente di caselle.
Quest'azione conta come un'azione di movimento, perciò vengono attivati eventuali effetti successivi.

4 TELEPORT TERROR
A turno, lanciate i dadi e teletrasportatevi nella corrispondente casella di teletrasporto numerata.

5 MARKET
Scoprite una carta dal mazzo per ogni giocatore. A turno, prendete in mano una di queste carte.

6 MEXICAN STANDOFF
Posizionate tutte le pedine sulla casella di teletrasporto 6.

7 EXPANSION
A turno, lanciate i dadi e avanzate in base al risultato.

8 RECESSION
A turno, lanciate i dadi e muovetevi all'indietro in base al risultato.

9 RESTOCK
A turno, mettete una carta dalla vostra mano sul tabellone.
- Ad eccezione delle carte bianche, tutte le carte possono essere coperte a piacere.
- Vengono eseguiti gli effetti delle carte.

Quindi, pescate le carte in modo da averne almeno 4 in mano.

10 RESET
A turno, scartate tutte le carte che avete in mano e pescatene altre 4.

11 TSUNAMI
A turno, lanciate i dadi. Se ottenete lo stesso numero o un numero superiore a quello del giocatore precedente, il turno passa al giocatore successivo. Altrimenti, dovete spostare in avanti la vostra pedina in base al lancio di dadi del giocatore precedente, e l'evento termina.
Quest'azione conta come un'azione di movimento, perciò vengono eseguiti eventuali effetti successivi.

12 GAMBLING MAN
A turno, lanciate i dadi. I giocatori col valore del dado più alto teletrasportano le loro pedine nella corrispondente casella di teletrasporto numerata.

13 **FRIDAY THE 13TH**
La paura superstiziosa del numero 13 è presente in innumerevoli culture. Che sciocchezza! Non succede niente.

14 **LOOT**
Passate tutte le carte che avete in mano a destra.

15 **SURPRISE PARTY**
A turno, spostate una pedina a vostra scelta avanti di 2 caselle.

16 **CHARITY**
Muovete la pedina più avanzata indietro di 4 caselle e tutte le altre avanti di 1 casella.

17 **ROBIN HOOD**
Scambiate la posizione delle pedine più avanzate con quelle più arretrate.

18 **REORGANIZE**
Spostate 2 caselle di teletrasporto numerate sul tabellone.

- Le caselle di teletrasporto numerate occupate da pedine non possono essere spostate.
- Le carte sulle caselle bersaglio selezionate verranno coperte, ma le carte bianche potrebbero comunque non essere coperte.

Importante: Se le caselle di teletrasporto numerate vengono spostate, quelle pre-contrassegnate sono considerate normali caselle vuote.

19 **COMMUNISM**
Posizionate tutte le pedine sulla stessa casella della pedina più avanzata.

20 **EPIC WIN**
Posizionate la pedina più avanzata sulla casella di partenza.

CASI SPECIALI
FAQ – FRANTICALLY ASKED QUESTIONS

FAQ 1

LOOPING
Potete attivare ciascuna carta solo una volta per turno.
Ad esempio, se due carte «Push» puntano l'una verso l'altra e vi fermate su una di esse, cambiate di posizione avanti e indietro una volta sola.

FAQ 2

JUMP AROUND!
«Jump» salta l'intera casella o la carta successiva. Anche lo «Stop» viene ignorato completamente.

FAQ 3

BROKEN TELEPORT
Se terminate l'azione di movimento su una casella di teletrasporto numerata e poi ottenete il numero della casella di teletrasporto che state occupando, rimanete dove siete. Ad esempio: la vostra pedina occupa la casella di teletrasporto 5 e voi ottenete un 5.

FAQ 4

BLOCK & REMOTE
Se venite scelti come bersaglio di una «Remote» e vi difendete dall'attacco con «Block», l'azione di movimento della persona che attacca viene annullata.

FAQ 5

LANDING ON X
Se vi fermate su una carta «X» a causa dell'effetto di una carta, verrete spostati sulla casella successiva nella direzione di movimento.

FAQ 6

REVERSE CHANCE
Se giocate «Reverse» e terminate l'azione di movimento inverso con una «Second Chance», eseguite all'indietro anche l'azione di movimento aggiuntiva.

FAQ 7

SWAP BLOCK
Se vi fermate su una «Swap», non potete difendervi con «Block» e dovete scambiare la posizione con qualcun altro. Tuttavia, la persona con cui desiderate effettuare lo scambio può impedirlo con un «Block».

FAQ 8

VANDALISM
Se un colore non può più essere giocato perché tutte le caselle sono coperte da altri colori, in via eccezionale può essere coperto il colore sbagliato. Le carte bianche potrebbero non essere coperte.

RULE FACTORY

rulefactory.ch/follow

Frantic Gioco da Tavolo © 2025 Rulefactory, **www.rulefactory.ch**
Ideazione di Fabian Engeler, Pascal Frick, Stefan Weisskopf, Pierre Lippuner
Progetto grafico e illustrazione di Pierre Lippuner
Editoriale di Rulefactory e Game Factory