

FRANTIC

DIE ERWEITERUNG

FRANTIC – Troublemaker

WICHTIG: Alle Karten der Erweiterung werden nach den Grundregeln von FRANTIC gespielt.
Für das beste Spielerlebnis empfehlen wir, sämtliche Spezial- und Ereigniskarten mit dem Grundspiel zu kombinieren.

SPIELMATERIAL

22 SPEZIALKARTEN (SCHWARZE RÜCKSEITE)



8 einfarbige Spezialkarten
In den 4 Farben blau, rot, grün und gelb
4× „Troublemaker“
4× „Thief“



2 weiße Spezialkarten
1× „Mimicry“
1× „Curse“

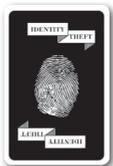


6 zweifarbige Spezialkarten
6× „Color Swap“



6 vierfarbige Spezialkarten (Farbwünscher mit Spezialeffekt)
3× „Special Favours“
2× „Inequality“
1× „Lucky Bastard“

14 EREIGNISKARTEN (WEISSE RÜCKSEITE)



SPEZIALKARTEN EINFARBIGE SPEZIALKARTEN

TROUBLEMAKER – *Das gibt Ärger*
4× (1 pro Farbe)
EFFEKT: Es wird sofort ein Ereignis ausgelöst.

THIEF – *Dieb*
4× (1 pro Farbe)
von Nico Schaltegger
EFFEKT: Schau einem Mitspieler deiner Wahl in die Handkarten und nimm zwei davon auf die Hand.

WEISSE SPEZIALKARTEN

MIMICRY (1x) – *Doppelgänger*
Spiele „Mimicry“ als beliebige Frantic Spezialkarte und führe den entsprechenden Effekt aus. Dabei musst du die Spielmöglichkeiten der gewählten Karte beachten (z.B. eine „2nd Chance“ grün nur auf eine ausliegende, grüne Karte)! Das Spiel geht mit den Effekten der gewählten Spezialkarte weiter.

CURSE (1x) – *Fluch*
Du kannst diese Karte nicht ausspielen. Du darfst sie aber bei jeder Gelegenheit weitergeben oder tauschen. Sie zählt bei Rundenende 13 Punkte. Die Karte darf bei Ereignissen abgeworfen werden.

ZWEIFARBIGE SPEZIALKARTEN

COLOR SWAP – *Farbwechsel*
6× (1 pro Farben-Kombi)
Zusätzliche Spiel-Möglichkeit:
» Auf eine der beiden Farben, bzw. entsprechend des Farbwunsches einer der beiden Farben.
EFFEKT: Für den nächsten Spieler gilt die andere Farbe als bindend (wird z.B. rot-grün «Color Swap» auf Grün gelegt, geht das Spiel mit Rot weiter).

VIERFARBIGE SPEZIALKARTEN

Diese haben wie im Grundspiel einen **SONDEREFFEKT** und einen **WÜNSCH-EFFEKT**.

SPECIAL FAVOURS (3x) – *Besondere Gunst*
» **SONDEREFFEKT:** Wähle einen Mitspieler für deine Attacke aus. Tausche dann alle deine Spezialkarten (alle Karten außer Zahlenkarten) gegen alle seine Spezialkarten, unabhängig von der Anzahl.
» Wünsch dir eine Farbe.

INEQUALITY (2x) – *Ungleichheit*
» **SONDEREFFEKT:** Wähle einen Mitspieler für deine Attacke aus. Dieser zieht „blind“ von dir Handkarten, bis er mehr auf der Hand hat, als du.
» Wünsch dir eine Farbe.

LUCKY BASTARD (1x) – *Glückspilz*
von Raphael Reichert und Virginia Hart
» **SONDEREFFEKT:** Du darfst diese Karte auch außerhalb deines Zuges spielen: direkt, bevor ein Ereignis aufgedeckt wird. Der Effekt des Ereignisses betrifft dich in keiner Weise, es sei denn, er bezieht sich auf das Ende einer Runde („Doomsday“, „Finish Line“, „Time Bomb“). Bei „Doomsday“, „Finish Line“ und „Time Bomb“ schreibst du allerdings keine Punkte auf. Bei „Plague“ schützt dich die Karte nicht vor den zusätzlichen Ereignissen.
» Wünsch dir eine Farbe.

EREIGNISKARTEN



BLACK HOLE – *Schwarzes Loch* von Dani Hitz

Wer das Ereignis ausgelöst hat, erhält sämtliche in den Händen aller Mitspieler vorhandenen Schwarzen Karten.

CAPITALISM – *Kapitalismus* von Joschka Reischmann und Angelina Vicini

Wer hat, dem wird gegeben. Jeder von euch zieht so viele Handkarten nach, wie er bereits auf der Hand hat.

CROWDFUNDING – *Spendenaktion*

Stellt fest, wer von euch die wenigsten Handkarten hat. Jeder Mitspieler gibt diesem Spieler eine seiner Handkarten.

Wichtig: Bei mehreren Spielern mit den wenigsten Karten: Alle Mitspieler geben diesen Spielern je eine Handkarte, gegenseitig geben sie sich aber keine Karten.

DISTRIBUTOR – *Umverteilung* von Eveline Lüthi

Jeder von euch legt seine Handkarten als einzelnen, verdeckten Stapel vor sich. Der Spieler, der das Ereignis ausgelöst hat, schaut sich alle Kartenhände an und verteilt alle Stapel neu an alle Spieler, ohne diese zu vermischen. Dabei darf kein Spieler seine eigenen Handkarten erhalten. (So erhält z.B. Spieler A die Karten von B, B die von C, etc.)

DOUBLE TAXATION – *Doppelbesteuerung*

Jeder von euch zählt die Punkte seiner drei Handkarten (Zahlen- & Spezialkarten) mit dem höchsten Punktwert zusammen. Diese werden sofort dem Kontostand angerechnet. Das Spiel geht danach normal weiter.

» Werden keine Punkte aufgeschrieben: Wer mit seinen höchsten drei Handkarten die wenigsten Punkte auf der Hand hält, zieht 1 Karte vom Nachziehstapel, wer die zweitwenigsten hat, zieht 2 Karten, usw. Bei Punktegleichstand müssen die Betroffenen je gleich viele Karten ziehen.

EVENT MANAGER

Deckt die obersten drei Karten vom Ereignisstapel auf. Der Spieler, der das Ereignis ausgelöst hat, wählt eines dieser Ereignisse aus, welches dann abgehandelt wird. Die übrigen Ereigniskarten werden auf den Ereigniskarten-Ablagestapel gelegt.

HARAKIRI – *Auf Messers Schneide* von D'Sinead Conception

Jeder von euch entscheidet sich der Reihe nach, ob er Harakiri begehen will. Wer dies riskiert, deckt die oberste Karte vom Nachziehstapel auf. Ist dies eine Zahlenkarte, werden sofort 21 Punkte vom Kontostand abgezogen. Ist es eine andere Karte, werden 42 zusätzliche Punkte angerechnet. Wer es nicht riskiert, erhält 21 Punkte.

» Werden keine Punkte aufgeschrieben: Wird eine Zahlenkarte gezogen, werden zwei beliebige Karten aus der eigenen Hand abgeworfen. Ist es eine andere Karte, werden vier Karten vom Nachziehstapel gezogen. Wer es nicht riskiert, zieht zwei Karten vom Nachziehstapel.

Hinweis: Die durch Harakiri aufgedeckten Karten werden unter den Ablagestapel geschoben.

WICHTIG: Alle Karten der Erweiterung werden nach den Grundregeln von FRANTIC gespielt.

IDENTITY THEFT – *Identitätsklau*

Derjenige von euch mit dem höchsten aktuellen Punktestand tauscht diesen mit dem, der den niedrigsten Punktestand hat.

» Werden keine Punkte aufgeschrieben: Wer das Ereignis ausgelöst hat, wählt zwei Spieler für die Attacke aus (auch sich selbst möglich), die ihre Karten verdeckt auf den Tisch legen und ihre Plätze tauschen.

LAST CHANCE – *Letzte Chance*

Gilt bis zum Rundenende: Wird ein Spieler seine letzte Handkarte los, wird ein zusätzliches Ereignis ausgelöst. Gegebenenfalls auch öfter als einmal – bis die Runde endgültig beendet ist.

PLAGUE – *Seuche*

Deckt nacheinander zwei Ereigniskarten vom Ereignisstapel auf und handelt sie ab. Auch wenn die erste Ereigniskarte die Runde beenden sollte oder jemand alle Karten loswird, führt das zweite Ereignis noch so gut wie möglich aus.

(n+1) PLUS ONE – *eine geht noch...* von Dom Atlas

Gilt bis zum Rundenende: Jedes Mal, wenn jemand eine oder mehrere Karten vom Nachziehstapel zieht, muss er eine Karte zusätzlich ziehen.

REPEAT – *Wiederholungstäter* von Eveline Lüthi

Der Spieler, der „Repeat“ ausgelöst hat, muss ein Ereignis erneut ausführen, das in der aktuellen Runde bereits aufgedeckt wurde, also auf dem Ereigniskarten-Ablagestapel liegt.

Wichtig: Falls noch kein Ereignis aufgedeckt wurde, ist „Repeat“ wirkungslos.

RUSSIAN ROULETTE – *Russisch Roulette*

Jeder von euch legt eine Handkarte seiner Wahl verdeckt auf einen Extrastapel ab. Dieser wird gemischt und auf den Nachziehstapel gelegt. Das Spiel geht danach normal weiter.

TRUST FALL – *Vertauensbildung*

Jeder von euch wählt einen Mitspieler, von dem er zwei Handkarten erhält. Hat der gewählte Spieler weniger als zwei Karten, gibt er diese oder dementsprechend keine Karte weiter.

