

Frantic

RÈGLE DU JEU



CONTENU

125 CARTES À DOS NOIR



72 cartes de couleur
18 par couleur (de 1 à 9, en 2 exemplaires)



9 cartes noires
de 1 à 9



20 cartes spéciales unicolores



1 carte « Fuck You »



23 cartes spéciales quadricolores



20 CARTES ÉVÉNEMENT À DOS BLANC

4 AIDES DE JEU

1 FEUILLET RÉCAPITULATIF DES ÉVÉNEMENTS

MISE EN PLACE

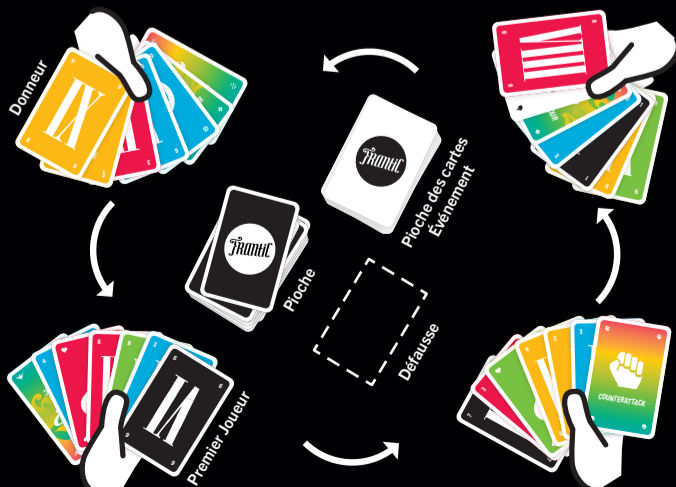
» Mélangez les **125 cartes** à dos noir et distribuez-en 7 à chaque joueur. Formez une pioche, face cachée, avec les cartes restantes.

» Mélangez les **20 cartes Événement** (à dos blanc) et formez une seconde pioche séparée, également face cachée.

Remarque : La mise en place est identique à chaque nouvelle manche.

- » Répartissez-vous les aides de jeu.
- » Gardez le feuillet des Événements à portée de main.
- » Mettez-vous d'accord sur le nombre maximum de points à atteindre (voir FIN DE LA PARTIE).
- » Celui à qui appartient le jeu est le donneur de la 1re manche.

MISE EN PLACE À 4 JOUEURS



PRINCIPE DU JEU

Frantic se rapproche du **huit américain**.

Le **but du jeu** consiste à cumuler le moins de points en fin de partie en essayant de se défausser le premier des cartes de sa main au fil des manches.

Vous pouvez défausser une carte de votre main aux conditions suivantes :

- » **Même valeur que la précédente ;**
- » **Même couleur que la précédente ;**
- » **Même symbole que la précédente ;**
- » **Couleur ou Valeur libre ;**
- » **Sous l'effet d'une carte Événement.**

Si vous ne pouvez ou ne voulez pas défausser de carte, vous êtes obligé d'en piocher une.

Mais attention : À Frantic, vous pouvez aussi défausser une carte après avoir pioché, soit celle que vous venez de piocher, soit une autre carte de votre main.

La partie se poursuit ainsi et voilà, vous connaissez déjà toutes les règles de base.

Remarque : Frantic étant un jeu suisse, il se joue naturellement dans le sens... antihoraire !

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se joue en **plusieurs manches**, à moins qu'un joueur échoue à tous les niveaux. Il est alors théoriquement possible qu'il soit assuré de la défaite... et des sarcasmes des autres dès la première manche. Nous en reparlerons plus tard...

DÉBUT DE MANCHE

Le donneur commence par retourner la première carte de la pioche. **Son voisin de droite** doit alors fournir en jouant dessus une carte qui convient. Si la première carte retournée est une carte spéciale ou une carte noire, le **donneur** doit appliquer ses effets. Pourquoi ? La carte de départ est considérée comme ayant été jouée par le donneur. Puis chacun joue à tour de rôle jusqu'à...

LA FIN DE LA MANCHE

En règle générale, une manche s'arrête quand ...

- » ... un joueur doit / veut piocher une carte mais que la pioche est épuisée ;
- OU
- » ... un joueur n'a plus de carte en main.

Remarque : Appliquez les effets des cartes spéciales et des cartes Événement, et éventuellement des autres cartes qui en résultent. Ce n'est qu'après, au moment où ce serait au joueur suivant de jouer et qu'il reste au moins un joueur sans carte en main, que la manche est terminée.

Certaines cartes Événement mettent exceptionnellement fin à la manche d'une autre manière.

À la fin de la manche, tous les joueurs qui possèdent encore des cartes en main marquent des points (de pénalité). Ceux-ci viennent s'ajouter à ceux éventuellement déjà accumulés lors des manches précédentes.

Les points sont calculés de la manière suivante :

Cartes 1 à 9 (de couleur ou noires) : la valeur de la carte ;
Cartes spéciales (uni- ou quadricolores) : 7 points ;
Carte « Fuck You » : 42 points.

Le joueur qui a marqué le plus de points cette manche-ci devient le donneur de la prochaine manche.

FIN DE LA PARTIE

Mettez-vous d'accord sur le nombre de points maximum à atteindre. Après des années d'expérience, nous vous conseillons les limites de points suivantes :

nombre de joueurs	courte	moyenne	longue
2 – 4	137	154	179
5 – 8	113	137	154
Durée approximative (en min.)	35	60	90

Dès qu'au moins un joueur a atteint ou dépassé le nombre de points maximum, la partie est terminée. Celui qui totalise le moins de points est déclaré vainqueur et peut se lancer dans une triomphale danse de la joie.

SOUR•NOIS

« Suivez votre objectif diabolique en toute innocence ! »

LES CARTES

CARTES DE COULEUR

Cartes 1 à 9 (en 2 exemplaires dans chacune des 4 couleurs)

Règles de pose :

- » Même valeur ou même couleur ;
- » Valeur ou Couleur libre.



CARTES NOIRES

Cartes 1 à 9

Règles de pose :

- » Même valeur ;
- » Valeur libre.



Effet : Retournez une carte Événement ! (voir CARTES ÉVÉNEMENT)

Remarque : Noir n'est pas une couleur et ne peut donc PAS être choisi comme couleur. Il est également INTERDIT de poser une carte noire sur une autre carte noire.

CARTES SPÉCIALES UNICOLORES

Divers effets **obligatoires**

Règles de pose :

- » Même couleur ;
- » Même symbole (sur la même carte spéciale) ;
- » Couleur libre.



+ 2ND CHANCE – *Encore une !*

4 × (1 par couleur)

Effet : Jouez (obligatoirement) une autre carte sur cette carte en respectant les règles de pose habituelles. Si vous ne pouvez pas jouer de 2de carte, vous êtes obligé de piocher 1 carte, même si la carte « 2nd chance » était la dernière carte de votre main.

⊗ SKIP – *Pause*

4 × (1 par couleur)

Effet : Choisissez l'adversaire que vous attaquez. Il devra passer son prochain tour. Vous ne pouvez pas choisir un joueur qui doit déjà passer.

♥ GIFT – *Petit cadeau*

8 × (2 par couleur)

Effet : Choisissez l'adversaire que vous attaquez. Repassez-lui 2 cartes de votre main.

» Si vous n'avez plus qu'1 carte, donnez-la lui.

» Si « Gift » est la dernière carte que vous jouez, vous devez tout de même attaquer un adversaire (voir « Counterattack »).

↕ EXCHANGE – *Douche écossaise*

4 × (1 par couleur)

Effet : Choisissez l'adversaire que vous attaquez. Repassez-lui 2 cartes de votre main et tirez « au hasard » 2 cartes de sa main avant qu'il n'y ajoute les vôtres.

» Si vous ou votre adversaire n'avez qu'1 seule carte en main, le joueur concerné ne donne que celle-là.

» Si « Exchange » est la dernière carte que vous jouez, attaquez tout de même un adversaire et tirez 2 cartes de sa main.

CARTE « FUCK YOU »

Règles de pose :

- » Sur n'importe quelle carte.



👉 FUCK YOU (1×) – *Va te faire foutre*

Vous ne pouvez jouer cette carte que si vous avez exactement 10 cartes en main (en comptant celle-ci). Cette carte est pratiquement considérée comme « invisible » : la partie continue en se basant sur la carte jouée juste avant elle sur la pile.

Important : Vous ne pouvez pas repasser délibérément cette carte « Fuck You » à un adversaire en utilisant l'effet d'une carte spéciale (« Exchange » / « Gift »). Par contre, s'il la tire dans votre main, tant mieux pour vous !

Cependant, certains événements vous permettent de la repasser ou de vous en défausser !

CARTES SPÉCIALES QUADRICOLORES

Règles de pose :

- » Sur n'importe quelle carte à votre tour de jeu ;
- » Si indiqué, immédiatement, dans certaines situations, en dehors de votre tour.



EFFETS

La plupart des cartes quadricolores ont 2 effets :

- » Un **effet spécial facultatif**, sauf mention contraire explicite ;
- » Un **effet obligatoire de choix**.

Rappel : Noir n'est pas une couleur et ne peut donc pas être choisi comme couleur.

👉 FANTASTIC (11×) – *Faites un vœu !*

- » **Uniquement un effet de choix :** Choisissez une valeur ou une couleur.

♣️ FANTASTIC FOUR (5×) – *Distributeur à cartes*

- » **Effet spécial :** Désignez obligatoirement un ou plusieurs adversaires qui doivent piocher 4 cartes à eux tous. À vous d'indiquer le nombre de cartes que doit piocher chacun d'eux et dans quel ordre. Désignez d'abord toutes vos « victimes » avant qu'elles ne commencent à piocher.

- » **Effet de choix :** Choisissez une valeur ou une couleur.

Remarque : Vous êtes obligé d'appliquer l'effet spécial, même s'il s'agit de votre dernière carte dans le cas de « Fantastic Four ». Vous ne pouvez pas vous choisir vous-même.

⚖️ EQUALITY (2×) – *Égalité*

- » **Effet spécial :** Choisissez un adversaire avec moins de cartes en main que vous. Il doit piocher jusqu'à ce qu'il en ait autant que vous.

- » **Effet de choix :** Choisissez une couleur.

👊 COUNTERATTACK (4×) – *Boomerang*

- » **En dehors de votre tour de jeu :**

Si vous êtes attaqué par une carte spéciale, vous pouvez jouer IMMÉDIATEMENT « Counterattack ». L'effet de la carte spéciale est aussitôt contré. Vous pouvez alors retourner cet **effet spécial** à votre avantage. Le joueur que vous attaquez ne doit pas nécessairement être celui qui vous avait attaqué (comme si vous aviez vous-même joué cette carte).

Le joueur que vous attaquez peut à son tour contrer son effet en jouant lui aussi une carte « Counterattack ». Le jeu reprend ensuite là où il a été interrompu.

Effet de choix : Choisissez une couleur.

- » **À votre tour de jeu :**

Uniquement un effet de choix : Choisissez une couleur.

🛡️ NICE TRY (1×) – *Bien essayé !*

- » **En dehors de votre tour de jeu :**

Si un (ou plusieurs) adversaire s'est défaussé de toutes ses cartes et que tous les effets spéciaux et les événements de ce tour ont été résolus, vous pouvez IMMÉDIATEMENT jouer « Nice Try ».

Effet spécial : Le (ou les) joueurs concerné doit piocher 3 cartes. Le jeu reprend là où il a été interrompu.

Effet de choix : Choisissez une couleur.

- » **À votre tour de jeu :**

Uniquement un effet de choix : Choisissez une couleur.

Remarque : Si « NICE TRY » est votre dernière carte, vous n'êtes pas obligé de piocher 3 cartes.

CARTES ÉVÉNEMENT

1 × chacune



- » Si vous jouez une carte noire, retournez la 1re carte Événement de la pile et appliquez son effet.

- » Les effets d'une carte Événement sont toujours appliqués dans l'ordre du tour, en commençant par le joueur assis à droite de celui qui a déclenché l'événement. Si plusieurs joueurs sont concernés par l'événement, il s'applique au premier dans l'ordre du tour.

- » Si un événement vous amène à défausser des cartes, glissez-les sous la dernière carte jouée.

- » Si une carte Événement a un effet durable pendant toute la manche, celui-ci reste actif, même si d'autres événements sont déclenchés.

Remarque : Chaque carte Événement est détaillée sur le feuillet à part FEUILLET DES ÉVÉNEMENTS. Vous n'avez besoin de lire les effets de chaque carte que lorsque vous les retournez.

Des questions ?
Lien vers la FAQ.



Le générique masculin, employé afin d'assurer une meilleure lisibilité de ces règles, intègre tous les genres.

Rédaction : Rico Gadola

Auteurs : Fabian Engeler, Pascal Frick, Stefan Weisskopf, Pierre Lippuner

Illustrations et mise en page : Pierre Lippuner

Traduction : Éric Bouret

Version Game Factory : © 2021 Game Factory

**RULE
FACTORY**

© 2020 Rulefactory
www.rulefactory.ch

Exclusive Distribution:

Carletto Deutschland GmbH

Kressengartenstraße 2

D-90402 Nürnberg

www.carletto.de

www.gamefactory-games.com

