

RULEFACTORY

# Grund

BRETTSPIEL

SPIELREGELN



## SPIELINHALT

94 Spielkarten



6 nummerierte Teleportfelder



6 Spielfiguren



6 6er-Würfel



1 20er-Würfel



6 Übersichtskarten „Spielzug“



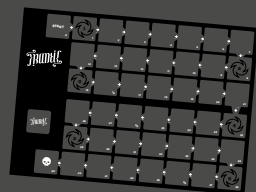
1 Übersichtskarte „Ereignisse“



1 Kreidetafel + 1 Kreidestift



1 Spielplan



Regelvideos und detaillierte Erklärungen zu den einzelnen Karten findest du hier:

[www.gamefactory-games.com/de/frantic-brettspiel-regelvideo-646076](http://www.gamefactory-games.com/de/frantic-brettspiel-regelvideo-646076)

## SPIELZIEL

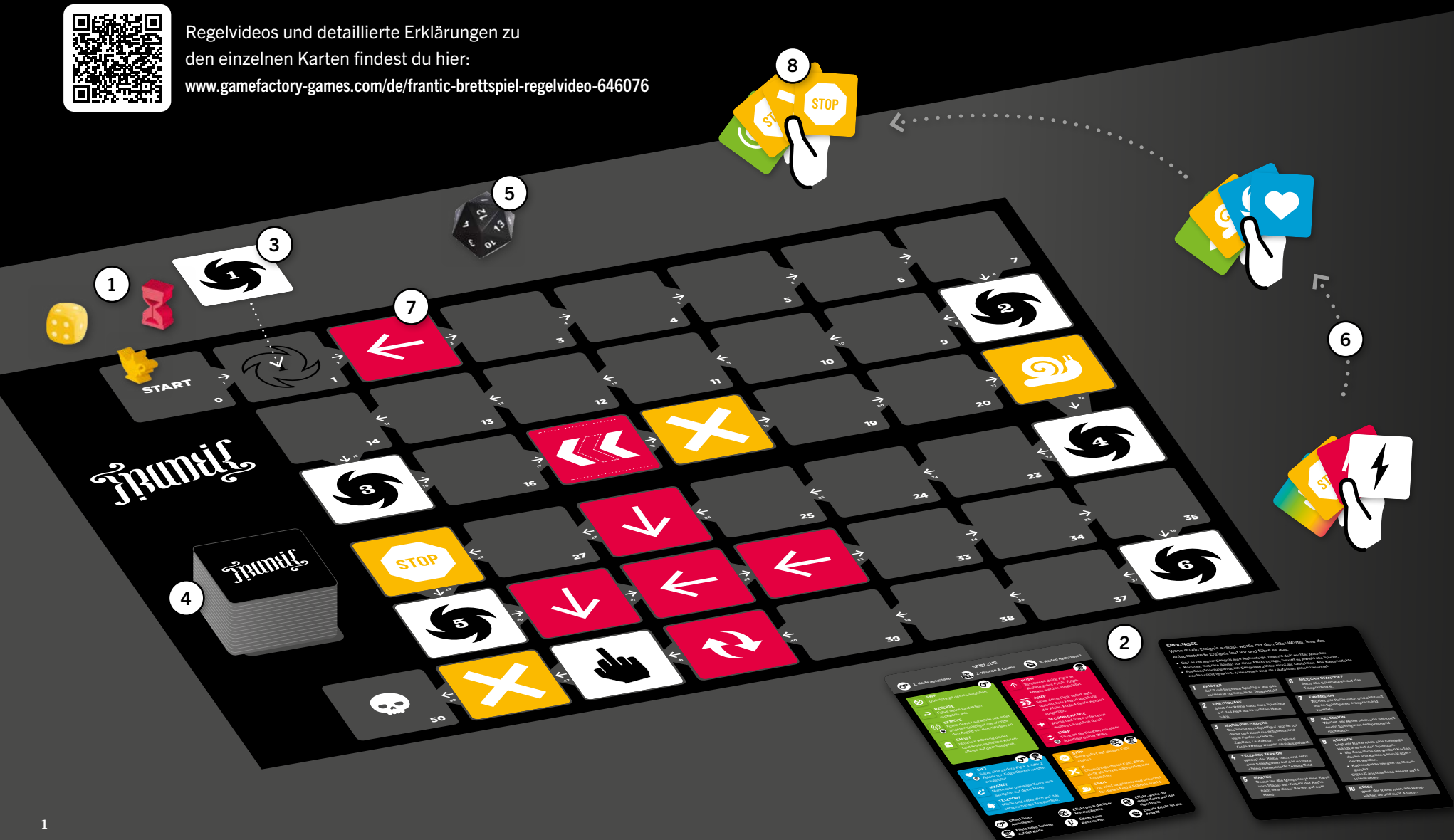
Beim Frantic Brettspiel ist der Weg das Ziel und das Ziel der schlimmste Ort der Welt! Haltet euch also davon fern – so lange und so weit es geht! Versucht gleichzeitig, die anderen an eben diesen unsagbar schlimmen Ort zu befördern. Dabei seid ihr selbst für euer Schicksal verantwortlich, denn ihr verändert laufend den Spielplan mit gewagten Abkürzungen, verwinkelten Umwegen und hinterhältigen Fallen.

## SPIELVORBEREITUNG

Vereinbart zu Spielbeginn ein Punktelimit. Hier ein paar Vorschläge:

Spieler	kurz	mittel	lang
2 bis 3	99	121	157
4 bis 6	83	99	121

Ihr könnt auch ein anderes Limit vereinbaren. Generell gilt: Je größer die Gruppe, desto niedriger das Punktelimit.



- 1 Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches. Wählt je eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld. Nehmt euch den 6er-Würfel derselben Farbe.
- 2 Nehmt euch je eine Übersichtskarte „Spielzug“ und legt sie vor euch. Die Übersichtskarte „Ereignisse“ legt ihr in Reichweite neben den Spielplan.
- 3 Legt die nummerierten Teleportfelder auf die Positionen mit der entsprechenden Markierung.
- 4 Mischt die Spielkarten und teilt dann an jeden Spieler folgende Anzahl Karten aus:  
→ 2 Spieler: 8 Karten  
→ 3 Spieler: 7 Karten  
→ 4 und mehr Spieler: 6 Karten  
Legt die restlichen Karten als verdeckten Nachziehstapel auf das markierte Feld.
- 5 Würfelt alle mit dem 20er-Würfel. Der Spieler mit dem höchsten Würfelergebnis beginnt. Bei Gleichstand würfeln die Betroffenen noch einmal.
- 6 Anschließend wird der Reihe nach gegen den Uhrzeigersinn gespielt.
- 7 Legt der Reihe nach eine Karte eurer Wahl auf den Spielplan, bis ihr alle nur noch 4 Karten auf der Hand habt. Die Effekte dieser gespielten Karten werden noch nicht ausgeführt.
- 8 Die verbleibenden 4 Karten bilden eure Hand.
- 9 Der Durchgang kann beginnen.

# SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über mehrere Durchgänge, bis mindestens ein Spieler das vereinbarte Punktelimit erreicht oder überschreitet.

Der Spielplan verändert sich während jedes Durchgangs laufend, weil ihr mit euren Karten in jedem Zug neue Abkürzungen, Hindernisse und Fallen platziert. Je nach Kartenfarbe werden ihre Effekte beim Ausspielen oder Betreten ausgelöst (siehe Seite 5 oder Übersichtskarte „Spielzug“).

## SPIELZUG

In deinem Zug musst du folgende drei Aktionen der Reihe nach ausführen:

### 1. KARTE SPIELEN

Lege eine Karte aus deiner Hand auf den Spielplan und führe gegebenenfalls den Effekt aus.

**Einfarbige Karten** können gespielt werden:

- auf leere Felder
- auf Karten der gleichen Farbe
- auf mehrfarbige Karten

**Mehrfarbige Karten** können gespielt werden:

- auf leere Felder
- auf alle ein- und mehrfarbigen Karten (außer auf weiße Karten)

**Hinweis:** Mehrfarbige Karten können als Reaktion auf eine Aktion auch außerhalb des eigenen Zugs reingeworfen werden (siehe Seite 6 und Übersichtskarte „Spielzug“). Es gelten dieselben Legeregeln.

**Weißer Karten** können gespielt werden:

- auf leere Felder
- auf alle ein- und mehrfarbigen Karten (außer auf weiße Karten)

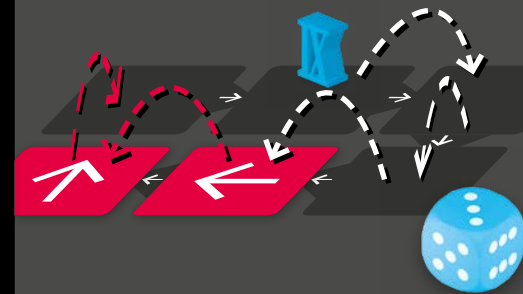
**Beachte:**

- Falls du eine Karte auf eine andere Karte legst, wird diese überdeckt.
- Weiße Karten dürfen nie überdeckt werden.
- Auf Felder, auf denen eine Figur steht, dürfen keine Karten gespielt werden.
- Auf das Start- und Zielfeld dürfen keine Karten gespielt werden.
- Bestimmte Karten sind mit einem Rand markiert und müssen in oder gegen die Laufrichtung ausgerichtet werden:



## 2. LAUFAKTION

Würfle mit deinem 6er-Würfel und ziehe entsprechend viele Felder vorwärts. Führe gegebenenfalls weitere Karteneffekte aus (siehe Seite 5 oder Übersichtskarte „Spielzug“).



**Beispiel Folgeeffekte:** Die blaue Spielfigur macht drei Schritte und wird dann durch die roten „Push“-Karten in die entsprechende Richtung auf ein anderes Feld geschoben.

## 3. KARTEN NACHZIEHEN

Fülle deine Hand wieder auf 4 Karten auf. Alle anderen Spieler, die weniger als 4 Karten haben, ergänzen ihre Hand ebenfalls.

Anschließend ist dein Zug beendet, und der nächste Spieler ist am Zug.

## ENDE EINES DURCHGANGS

Ein Durchgang endet:

- sobald am Ende eines Zugs mindestens eine Spielfigur auf dem Zielfeld steht.
- sobald ein Spieler am Ende eines Zugs eine Karte nachziehen müsste, der Nachziehstapel aber aufgebraucht ist.

**Wichtig:** Wenn ein Spieler das Zielfeld betritt, wird der aktive Zug samt allen Effekten UND der Laufaktion komplett ausgeführt, bevor der Durchgang endet.

Schreibt dann eure Strafpunkte auf – diese entsprechen der Position eurer Spielfigur auf dem Spielplan.



**Beispiel:** Die grüne Spielfigur befindet sich am Ende des Durchgangs auf dem Startfeld und erhält 0 Punkte, die rote Figur erhält 23 Punkte, und die weiße Spielfigur steht auf dem Zielfeld und erhält deshalb 50 Punkte.

## NEUER DURCHGANG

Hat noch kein Spieler das zu Beginn vereinbarte Punktelimit erreicht, startet ihr einen neuen Durchgang. Stellt dazu alle Spielfiguren zurück auf das Startfeld, räumt alle Karten außer den nummerierten Teleportfeldern vom Spielplan und beginnt bei der Spielvorbereitung ab Punkt 3 (siehe Seite 2).

## SPIELENDE

Hat mindestens ein Spieler am Ende eines Durchgangs das zu Spielbeginn vereinbarte Punktelimit erreicht oder überschritten, endet das Spiel. Der Spieler mit den wenigsten Strafpunkten gewinnt.

# DIE KARTENEFFEKTE

Je nach Farbe werden Karteneffekte zu unterschiedlichen Zeitpunkten ausgeführt. Die verschiedenen Kartenfarben sind hier im Regelheft und auch auf den Übersichtskarten mit den entsprechenden Icons markiert.

Alle Karteneffekte sind auch auf den Übersichtskarten in Kurzform nachzulesen.



Führe den Karteneffekt aus, wenn du diese Karte ausspielst.



Führe den Karteneffekt aus, wenn du eine Laufaktion auf dieser Karte beendest.



Führe den Karteneffekt aus, wenn du diese Karte während einer Laufaktion betrittst.



Der Karteneffekt wird als Reaktion auf eine andere Aktion beim Reinwerfen aktiviert. Dies kann während oder außerhalb deines Zugs passieren. Lege sie dafür auf den Spielplan.



Die Karte hat einen Effekt, wenn du sie auf der Hand hast.



Der Effekt dieser Karte gilt als Angriff, wenn du ihn gegen einen anderen Spieler einsetzt.



**SKIP**  
Überspringe deine Laufaktion.



**REVERSE**  
Führe deine Laufaktion in diesem Zug rückwärts aus.



**REMOTE**  
Wähle eine gegnerische Spielfigur, würfle und führe deine Laufaktion mit dieser Figur aus.



**GHOST**  
Während deiner Laufaktion werden sämtliche Karteneffekte auf dem Spielplan ignoriert.



**PUSH**  
Setze deine Spielfigur in die angezeigte Richtung vor, zurück oder durch die Wand auf das nächste Feld. Dies ist Teil deiner Laufaktion – mögliche Folge-Effekte werden also ausgeführt.



**JUMP**  
Setze deine Spielfigur auf das übernächste Feld in Richtung des Pfeils – das übersprungene Feld wird komplett ignoriert. Dies ist Teil deiner Laufaktion – mögliche Folge-Effekte werden also ausgeführt.  
→ Muss in oder gegen die Laufrichtung ausgerichtet werden.



**SECOND CHANCE**  
Führe eine zusätzliche Laufaktion aus. Würfle dazu erneut.



**SWAP**  
Tausche deine Position mit einer Spielfigur deiner Wahl.



**GIFT**  
Setze eine andere Figur 1 oder 2 Felder vor. Dies gilt als Laufaktion – mögliche Folge-Effekte werden also ausgeführt.



**MAGNET**  
Nimm eine beliebige Karte vom Spielplan auf deine Hand. Nummerierte Teleportfelder und Karten, auf denen Spielfiguren stehen, darfst du nicht aufnehmen.



**TELEPORT**  
Würfle mit deinem 6er-Würfel und setze dich auf das entsprechende nummerierte Teleportfeld.



**STOP**  
Deine Laufaktion wird sofort beendet, und du bleibst auf diesem Feld stehen.



**X**  
Dieses Feld kann nicht betreten werden, es wird einfach übersprungen. Das Überspringen zählt nicht als Schritt deiner Laufaktion.



**SNAIL**  
Dieses Feld macht dich langsamer. Du brauchst für dieses Feld 2 Schritte statt 1 Schritt.  
**Wichtig:** Wenn du mit deinem letzten Schritt auf dieser Karte landest, hat die Karte keinen Effekt.



**BLOCK**  
Stoppe einen **Angriff** auf dich.

- Spiele diese Karte, sobald du als Ziel eines **Angriffs** gewählt wurdest.
- Als **Angriff** gelten Effekte, die Mitspieler gegen dich oder deinen Würfelwurf einsetzen.
- Ereignisse können nicht abgewehrt werden.

Falls du einen **Angriff** eines anderen Spielers abwehrst, wird der entsprechende Effekt sofort abgebrochen.



Beispiel: Eine Person startet mit „Gift“ einen **Angriff** gegen die gelbe Spielfigur und möchte sie aufs nummerierte Teleportfeld 2 setzen. Der Spieler der gelben Spielfigur **wirft „Block“** rein und bricht den Angriff ab.



**NICE TRY**  
Verhindere, dass jemand verliert.

- Sobald am Ende eines Zugs mindestens eine Spielfigur auf dem Zielfeld steht, kannst du diese Karte reinwerfen.
- Alle Spielfiguren auf dem Zielfeld werden sofort auf das Teleportfeld 6 gesetzt.
- Das Teleportfeld wird dabei nicht ausgelöst.



**RE-ROLL**  
Wirf die Karte rein, sobald jemand gewürfelt hat. Der Würfelwurf zählt nicht und wird wiederholt.

- Kannst du bei einem eigenen oder gegnerischen Würfelwurf einsetzen.
- Kannst du bei 6er-Würfel (z. B. Laufaktionen, Teleport, während Ereignissen) oder 20er-Würfel (Ereignisse auslösen) einsetzen.
- Es gilt nur das neue Ergebnis.
- Das neue Ergebnis kann durch einen weiteren Re-Roll erneut verändert werden.

**Wichtig:** Du darfst jede Karte während deines Zugs ausspielen. Also auch mehrfarbige Karten, die durch Reinwerfen aktiviert werden. Deren Effekte werden dabei nicht ausgeführt.

## WEISSE KARTEN

Alle weißen Karten haben individuelle Regeln.



### FUCK YOU



Wenn du diese Karte am Ende eines Durchgangs auf der Hand hast, werden zu deiner Position 21 Strafpunkte dazugezählt.



Setze deine Spielfigur sofort 21 Felder vor – Karten auf dem Spielplan werden dabei ignoriert. Führe anschließend deine Laufaktion aus.



Nimm diese Karte auf die Hand.

### LEGEREGELN

- Kann auf alles außer auf andere weiße Karten gespielt werden.
- Kann nicht überdeckt werden.



### TROUBLEMAKER



Überspringe deine Laufaktion und führe stattdessen ein Ereignis aus.



Führe sofort ein Ereignis aus.

### LEGEREGELN

- Kann auf alles außer auf andere weiße Karten gespielt werden.
- Kann nicht überdeckt werden.



### NUMMERIERTER TELEPORT



Würfle mit einem 6er-Würfel und setze deine Spielfigur auf das entsprechend nummerierte Teleportfeld.

- Kann niemals überdeckt oder auf die Hand genommen werden.
- Kann durch gewisse Ereignisse verschoben werden.

## EREIGNISSE

Wenn du ein Ereignis auslöst, würfle mit dem 20er-Würfel, lies das entsprechende Ereignis laut vor und führe es aus.

Die Effekte findest du auf der nächsten Seite und auf der Übersichtskarte „Ereignisse“.

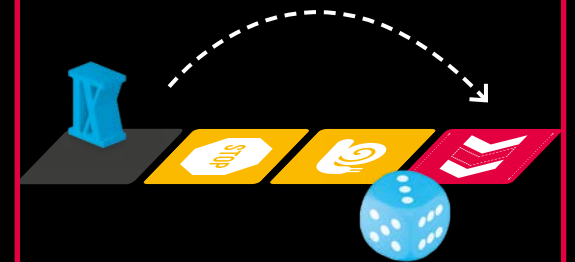
### GRUNDSÄTZLICHES

- Gibt es bei einem Ereignis eine Reihenfolge, beginnt dein rechter Nachbar.
- Kommen mehrere Spieler für einen Effekt infrage, betrifft es jeweils alle.



Beispiel Robin Hood: Die schwarze und die grüne Spielfigur gelten als vorderste Figuren und tauschen beide ihren Platz mit der hintersten, der roten Spielfigur.

**Wichtig:** Positionsänderungen durch Ereignisse zählen nicht als Laufaktion. Karteneffekte werden somit ignoriert.



Beispiel Expansion: Du würfelst für deine blaue Spielfigur eine 3 und überspringst „Stop“, „Snail“ und bleibst auf einem „Jump“ stehen.

Ausnahmen sind Effekte, bei welchen die Aktion explizit als Laufaktion gekennzeichnet wird. Dann gelten die gleichen Regeln wie bei jeder regulären Laufaktion und auch Folge-Effekte werden ausgeführt.

## EFFEKTE DER EREIGNISSE

**1 EPIC FAIL**  
Setzt die hinterste Spielfigur auf das vorderste nummerierte Teleportfeld.

**2 EARTHQUAKE**  
Setzt der Reihe nach eure Spielfigur auf das Feld eures rechten Nachbarn.

**3 MARCHING ORDERS**  
Bestimme eine Spielfigur, würfle für diese und ziehe sie entsprechend viele Felder vorwärts.  
*Zählt als Laufaktion – mögliche Folgeeffekte werden also ausgeführt.*

**4 TELEPORT TERROR**  
Würfelt der Reihe nach und setzt eure Spielfiguren auf das entsprechend nummerierte Teleportfeld.

**5 MARKET**  
Decke für alle Mitspieler je eine Karte vom Stapel auf. Nehmt der Reihe nach eine dieser Karten auf eure Hand.

**6 MEXICAN STANDOFF**  
Setzt alle Spielfiguren auf das Teleportfeld 6.

**7 EXPANSION**  
Würfelt der Reihe nach und zieht mit euren Spielfiguren entsprechend vorwärts.

**8 RECESSION**  
Würfelt der Reihe nach und zieht mit euren Spielfiguren entsprechend rückwärts.

**9 RESTOCK**  
Legt der Reihe nach eine beliebige Handkarte auf den Spielplan.

- Mit Ausnahme der weißen Karten dürfen alle Karten beliebig überdeckt werden.
- Karteneffekte werden nicht ausgeführt. Ergänzt anschließend wieder auf 4 Handkarten.

**10 RESET**  
Werft der Reihe nach alle Handkarten ab und zieht 4 nach.

**11 TSUNAMI**  
Würfelt der Reihe nach. Falls du gleich hoch oder höher würfelst als der Spieler vor dir, kommt der nächste Spieler an die Reihe. Ansonsten musst du das nicht übertroffene Würfelergebnis mit deiner Spielfigur vorwärtsziehen und das Ereignis endet.  
*Zählt als Laufaktion – mögliche Folgeeffekte werden also ausgeführt.*

**12 GAMBLING MAN**  
Würfelt der Reihe nach. Die Spieler mit dem höchsten Würfelergebnis setzen ihre Spielfigur auf das entsprechend nummerierte Teleportfeld.

**13 FRIDAY THE 13TH**  
Die abergläubische Furcht vor der Zahl 13 ist in unzähligen Kulturen präsent. Absoluter Humbug! Es geschieht nichts.

**14 LOOT**  
Gebt alle Handkarten nach rechts weiter.

**15 SURPRISE PARTY**  
Zieht der Reihe nach eine beliebige Spielfigur um 2 Felder vor.

**16 CHARITY**  
Setzt die vorderste Spielfigur um 4 Felder zurück und alle anderen 1 Feld vor.

**17 ROBIN HOOD**  
Tauscht die Positionen der vordersten und der hintersten Spielfigur.

**18 REORGANIZE**  
Verschiebe 2 nummerierte Teleportfelder auf dem Spielplan.

- Nummerierte Teleportfelder, auf denen Spielfiguren stehen, dürfen nicht verschoben werden.
- Bereits vorhandene Karten auf den gewählten Feldern werden dabei überdeckt – weiße Karten dürfen aber weiterhin nicht überdeckt werden.

**Wichtig:** Werden Teleportfelder verschoben, gelten die vormarkierten Felder als normale, leere Felder.

**19 COMMUNISM**  
Setzt alle Spielfiguren auf das Feld der vordersten Spielfigur.

**20 EPIC WIN**  
Setzt die vorderste Spielfigur aufs Startfeld.

# SPEZIALFÄLLE

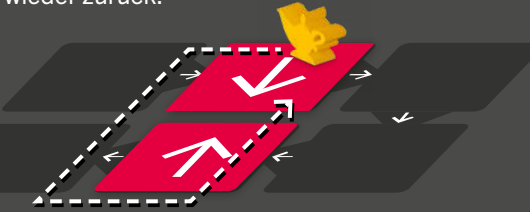
## FAQ – FRANTICALLY ASKED QUESTIONS

FAQ 1

### LOOPING

Du kannst jede gelegte Karte nur einmal pro Zug auslösen.

Zeigen beispielsweise die Pfeile zweier „Push“-Karten aufeinander und du landest darauf, so wechselst du einmal hin und wieder zurück.



FAQ 5

### LANDING ON X

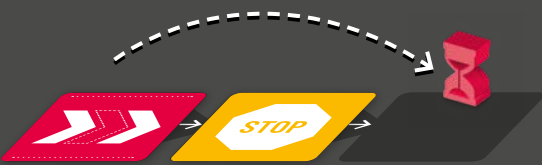
Falls du durch einen Karteneffekt auf einer „X“-Karte landest, wirst du aufs nächste Feld weitergeschoben.



FAQ 2

### JUMP AROUND!

Mit „Jump“ wird das gesamte Feld übersprungen, unabhängig davon, ob es mit einer Karte belegt ist oder nicht. Auch „Stop“ wird dabei komplett ignoriert.



FAQ 6

### REVERSE CHANCE

Spielst du „Reverse“ und beendest deine Rückwärts-Laufaktion auf „Second Chance“, führst du auch die zusätzliche Laufaktion rückwärts aus.

FAQ 7

### SWAP BLOCK

Landest du auf einem „Swap“, kannst du dich nicht mit „Block“ wehren und musst mit jemandem die Position tauschen. Der Spieler, mit dem du tauschen willst, kann den Tausch jedoch mit „Block“ verhindern.

FAQ 3

### BROKEN TELEPORT

Beendest du deinen Zug auf einem nummerierten Teleportfeld und würfelst anschließend die Zahl des Teleportfeldes, auf dem du gerade stehst, bleibst du stehen. Zum Beispiel: Deine Figur steht auf Teleportfeld 5, und du würfelst eine 5.

FAQ 8

### VANDALISM

Falls eine Farbe nicht mehr gelegt werden kann, weil alle Felder mit anderen Farben bedeckt sind, darf ausnahmsweise einmal auch falsch überdeckt werden. Weiße Karten dürfen dabei weiterhin nicht überdeckt werden.

FAQ 4

### BLOCK & REMOTE

Wirst du als Ziel eines „Remote“ bestimmt und wehrst den Angriff mit einem „Block“ ab, so entfällt die Laufaktion der angreifenden Person.

### GAME FACTORY HINWEIS

Nur aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die geschlechtsneutral gemeint ist.