

FRANTIC

DIE 2. ERWEITERUNG

FRANTIC - Supercharge

Wichtig: Ihr benötigt zum Spielen das Grundspiel FRANTIC von GAME FACTORY. Diese Erweiterung ist auch mit der 1. Erweiterung TROUBLEMAKER kombinierbar.

SPIELMATERIAL

24 POWERKARTEN (schwarz-gelbe Rückseite)

15 SPIELKARTEN (schwarze Rückseite)

9 EREIGNISKARTEN (weiße Rückseite)

Hinweis: Die Spezial-, Ereignis und Zahlenkarten sind in der rechten oberen Ecke mit einem **S** gekennzeichnet, damit diese nach dem Spielen wieder separiert werden können.

SPIELVORBEREITUNG

Vor dem Spiel werden die Spielkarten (schwarze Rückseite), Ereigniskarten (weiße Rückseite) und Powerkarten (schwarz-gelbe Rückseite) getrennt voneinander gemischt. Die Stapel werden verdeckt bereitgelegt. Vor jeder Runde erhalten alle Spieler neben den 7 Spielkarten 2 Powerkarten, die sie verdeckt vor sich ablegen. Jeder Spieler kann sich seine Powerkarten anschauen.

NEUER KARTENTYP: POWERKARTEN

Im Gegensatz zu den Spielkarten werden die Powerkarten nie auf die Hand genommen! **Pro Spielzug darf nur eine einzige Powerkarte aktiviert werden! Dies geschieht immer nach dem Ausspielen einer Spielkarte.** Dazu deckt der Spieler die Powerkarte auf und führt den entsprechenden Effekt aus. Dieser kann nicht durch eine Spezialkarte abgewehrt werden.

Die aktivierten Powerkarten bleiben aufgedeckt vor den Spielern liegen und können lediglich durch Einsetzen der Spezialkarten „Recharge“, „Edison“ und „Update“ wieder umgedreht werden. Powerkarten zählen am Ende einer Runde keine Punkte.

AKTIVIEREN MIT SPEZIALKARTEN

Aktiviert man eine Powerkarte, **nachdem man eine Spezialkarte gespielt hat**, werden sowohl der Effekt der Spezialkarte als auch der Effekt der Powerkarte ausgeführt. Die Reihenfolge, in der die Effekte ausgeführt werden, bestimmen die Symbole in den Ecken der Powerkarten:

1ST Der Powerkarten-Effekt wird **zuerst** ausgeführt.

2ND Der Powerkarten-Effekt wird **danach** ausgeführt.

Wichtig:

- 1) Spezialkarten und Ereignisse, die sich nicht speziell auf Powerkarten beziehen, haben auf diese keinen Einfluss. Somit können Powerkarten-Effekte auch nicht mit „Counterattack“ abgewehrt werden.
- 2) Wird eine Spezialkarte während des Zuges einer anderen Person gespielt (z.B. „Counterattack“), kann für diese keine Powerkarte aktiviert werden.

DIE POWERKARTEN UND IHRE EFFEKTE

Jede der 12 folgenden Powerkarten ist zweimal im Spiel enthalten.

+1 ALL DRAW ONE ^(1ST)

Alle **Mitspieler** müssen eine Karte vom Nachziehstapel ziehen.



ANTI COUNTER ^(1ST)

Der Effekt einer Spezialkarte, die zusammen mit „Anti Counter“ gespielt wird, darf nicht mit „Counterattack“ abgewehrt werden.



BLACK WISH ^(2ND)

Du wünschst dir Schwarz. Als Nächstes kann nur eine beliebige schwarze Karte oder eine andere Farb- bzw. Zahlenwunsch-Karte gelegt werden.

Hinweis: Sobald eine entsprechende Karte gelegt wurde, gelten wieder die normalen Regeln.



COLOR BLOCKADE ^(2ND)

Du wählst eine beliebige Farbe (Schwarz gilt nicht als Farbe!). Diese darf nun solange nicht gespielt werden, bis du wieder an der Reihe warst. Aussetzen zählt auch als Spielzug.



LOOPING ^(2ND)

Nach deinem Zug wird die Spielrichtung geändert. Warst du dann wieder an der Reihe, ändert sich die Spielrichtung erneut. Aussetzen zählt auch als Spielzug.



NUMBER WISH ^(2ND)

Du wünschst dir eine Zahl und setzt damit ggf. bestehende andere Farb- oder Zahlenwünsche außer Kraft.



OPEN HANDS ^(1ST)

Deine **Mitspieler** müssen solange mit offenen Handkarten spielen, bis du wieder an die Reihe kommst. Aussetzen zählt ebenfalls als Spielzug.



RANDOM CHANCE ^(2ND)

Du legst eine zusätzliche Spielkarte. Diese muss – ausnahmsweise – nicht den Bedingungen deiner bereits gespielten Karte entsprechen. Der nachfolgende Spieler muss nun auf diese Karte den Regeln entsprechend eine Karte legen.

Wichtig: „Curse“ (aus der Erweiterung TROUBLEMAKER) darf nicht gespielt werden. „Fuck You“ und „The End“ dürfen nur gespielt werden, wenn ihre Bedingungen erfüllt sind.



RECYCLING ^(2ND) von Daniel Bucher

Du bestimmst einen beliebigen Spieler, der deine soeben gelegte Spielkarte auf die Hand nehmen muss. Du darfst dich auch selbst wählen.

Wichtig: Das Spiel geht so weiter, als ob die wieder auf die Hand genommene Karte nie gespielt worden wäre. Etwaige Farb- oder Zahlenwünsche dieser Spielkarte bleiben aber bestehen.



SPECIAL CHARGE ^(1ST)

Wähle einen Mitspieler aus. Dieser muss für jede Spezialkarte, die er auf der Hand hält, eine Karte vom Nachziehstapel ziehen.



SPECIAL SEAL ^(1ST)

Bis du wieder am Zug bist, darf kein Spieler Spezialkarten spielen. Aussetzen zählt auch als Spielzug.

Wichtig: Da der Effekt dieser Powerkarte vor dem Spielkarten-Effekt ausgeführt wird, darfst du sie **nicht zusammen mit einer Spezialkarte aktivieren**.




TROUBLECHARGER ^(2ND)

Du löst nach deinem Spielzug ein Ereignis aus.

Wichtig: Wird „Troublecharger“ in Kombination mit der Spezialkarte „Troublemaker“ oder einer schwarzen Karte aktiviert, werden nacheinander zwei Ereignisse ausgelöst.

SPEZIALKARTEN

EINFARBIGE SPEZIALKARTEN

 **RECHARGE** (je 1 × pro Farbe)
EFFEKT: Du darfst eine deiner bereits aktivierten (also aufgedeckten) Powerkarten wieder umdrehen. Diese Powerkarte steht ab deinem nächsten Zug wieder zur Verfügung.

Wichtig:

- 1) Mit dieser Aktion darfst du keine Powerkarte reaktivieren, die du im selben Zug aktiviert hast!
- 2) Hast du noch keine Powerkarte aufgedeckt, entfällt der Effekt.

WEISSE SPEZIALKARTE

fin. **THE END** (1×)

EFFEKT: Diese Karte kann nur als letzte Handkarte gespielt werden. Sie darf auf jede beliebige Karte gelegt werden. Sollte jemand mit „The End“ die Runde beenden, kann „Nice Try“ nicht gespielt werden. Zudem werden sämtliche aktive Ereignisse (z.B. „Time Bomb“, „Last Chance“ etc.) ignoriert bzw. abgebrochen.

„The End“ darf während einer Spielrunde jederzeit getauscht oder verschenkt werden. Sie zählt am Ende einer Runde 17 Punkte.

Wichtig: „Mimicry“ kann diese Karte nicht imitieren. Es können bei dieser Karte keine Powerkarten aktiviert werden.

VIERFARBIGE SPEZIALKARTEN

 **EDISON** (3×)

EFFEKT: Du darfst zwischen zwei beliebigen Spielern (du kannst auch dich selbst wählen) jeweils eine Powerkarte tauschen. Die beiden getauschten Karten werden bzw. bleiben nach dieser Aktion verdeckt.

WÜNSCH-EFFEKT: Bestimme welche Farbe als Nächstes gelegt werden muss.

 **UPDATE** (2×)

EFFEKT: Ziehe eine Karte vom Powerkartenstapel und lege sie verdeckt vor dir ab. Mische danach eine deiner anderen Powerkarten (sie kann bereits aktiviert sein) zurück in den Powerkartenstapel.

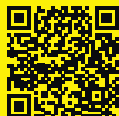
WÜNSCH-EFFEKT: Bestimme welche Farbe als Nächstes gelegt werden muss.

FARBKARTEN UND SCHWARZE KARTE

X In den 4 Farben und in Schwarz gibt es eine neue Zahlenkarte mit dem Wert 10. Es gelten die Grundregeln für das Ausspielen einer Zahlenkarte und einer schwarzen Karte.

Nicht vergessen: Auf eine schwarze Karte darf keine schwarze Karte gespielt werden!


Übersichtskarten für das Grundspiel Frantic und die beiden Erweiterungen Troublemaker und Supercharge findest du hier:




EREIGNISKARTEN

 **BLACK JACK**

Der Reihe nach decken alle Spieler jeweils die oberste Karte vom Nachziehstapel auf, legen sie auf einen separaten Stapel und addieren laut die Punktwerte der aufgedeckten Karten (Spezialkarten zählen 7 Punkte, sofern nicht anders angegeben). Der Spieler, der mit seiner aufgedeckten Karte einen Gesamtpunktwert von 21 überschreitet, muss alle aufgedeckten Karten auf die Hand nehmen.

 **CHARGENADO**

Alle auf dem Tisch liegenden Powerkarten werden zurück in den Powerkarten-Stapel gemischt. Anschließend erhalten alle Spieler verdeckt zwei neue Powerkarten vom Stapel.

 **EPIC FAIL**

Der Spieler mit den wenigsten Spielkarten erhält sofort die „Fuck You“-Karte, unabhängig davon, wo diese sich gerade befindet. Falls nötig, wird die „Fuck You“-Karte aus dem Ablagestapel oder Nachziehstapel herausgesucht. Der Nachziehstapel wird dann gegebenenfalls neu gemischt.

 **LOOT**

Der Reihe nach ziehen alle Spieler verdeckt 3 Spielkarten von ihrem rechten Nachbarn. Hat dieser weniger Karten auf der Hand, werden jeweils nur diese gezogen. Die gezogenen Karten werden erst nach dem Ereignis auf die Hand genommen.

 **PARASITE**

Sobald ein Spieler die Runde gewinnt, darf sein linker Nachbar zwei Spielkarten seiner Wahl abwerfen. Sie zählen bei der Punktwertung nicht mit.

Hinweis: Die „Parasite“-Karte bleibt bis zum Rundenende offen liegen.


 **REWIND**

Der Reihe nach zieht jeder Spieler die jeweils oberste Karte vom Ablagestapel, bis alle Spieler zwei Karten gezogen haben. Anschließend wird die oberste Karte vom Nachziehstapel aufgedeckt. Mit dieser Karte wird nun weitergespielt.

Wichtig: Handelt es sich bei der am Ende aufgedeckten Karte um eine Spezialkarte, kann der Spieler, der das Ereignis ausgelöst hat, den Effekt ausführen.

 **RIOT**

Alle Spieler geben die Spezialkarten, die sie auf der Hand haben, an ihren rechten Nachbarn weiter. Erhaltene Spezialkarten werden erst nach dem Ereignis auf die Hand genommen.

 **TSUNAMI** von Fabio Nanni

Beginnend mit dem aktiven Spieler, muss reihum jeder Spieler eine beliebige Zahlen- oder Spezialkarte vor sich ablegen. (Spezialkarten zählen 7 Punkte, sofern nicht anders angegeben) Der nächste Spieler muss nun eine beliebige Karte mit einem gleichen oder höheren Punktwert vor sich ablegen. Dieser Vorgang wird so lange wiederholt, bis jemand passt. Dieser Spieler muss alle abgelegten Karten auf die Hand nehmen.

 **SUPERCHARGE**

Jeder Spieler erhält verdeckt eine zusätzliche Powerkarte.

 **RULE FACTORY**

© 2019 Rulefactory
www.rulefactory.ch

Autoren: Fabian Engeler, Pascal Frick,
Pierre Lippuner, Stefan Weisskopf
Grafik/Illustration: Pierre Lippuner
Redaktion: Frank Weiß
Game Factory Version: © 2020 Game Factory

Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH
Kressengartenstraße 2
D-90402 Nürnberg
www.carletto.de

www.gamefactory-spiele.com

