

Frantic

REGLE DU JEU



MATÉRIEL

125 CARTES À JOUER (VERSO NOIR)



72 cartes Couleur
18 cartes de chacune
des 4 Couleurs (resp.
2 x les valeurs)



9 cartes Noires



20 cartes Spéciales
(monocolors)



1 carte « Fuck You »



23 cartes Spéciales
(multicolors)



20 cartes
Événement
(verso blanc)

4 cartes Mémo

1 feuillet « Résumé des cartes Événement »

PRÉPARATION DU JEU

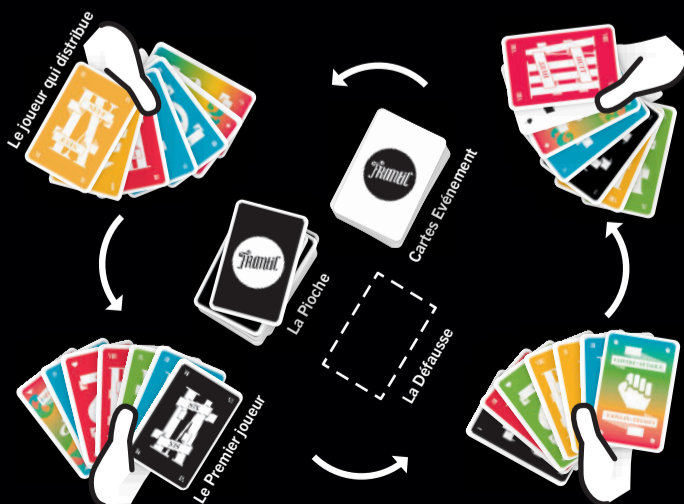
» Mélangez les **125 cartes** (verso noir). Chaque joueur en reçoit 7.
Les cartes restantes (face cachée), forment la pioche.

» Mélangez les **20 cartes événement** (verso blanc) et posez-les
sur une pile séparée, face cachée.

Remarque : cette préparation doit être effectuée au début
de chaque manche.

- » Distribuez les cartes Mémo.
- » Posez devant vous le Résumé des cartes Événement
- » Convenez d'un nombre de points maximum (voir Fin de la partie).
- » Le possesseur de ce jeu distribue les cartes de la première manche.

PRÉPARATION D'UNE PARTIE AVEC 4 JOUEURS



LE PRINCIPE

Le principe de « Frantic » est le même que celui du **8 américain**.

Le **but du jeu** est d'avoir le moins de points à la fin de la partie en étant si possible le premier à ne plus avoir de cartes en main au fil des manches.

Pour se faire, les joueurs, au cours de la manche, vont poser leurs cartes sur la Défausse en respectant certaines règles de pose :

Une carte doit être posée sur

- Une carte de même valeur
- Une carte de même couleur
- Une carte de même symbole
- Une carte de la couleur ou de la valeur demandée

Si le joueur dont c'est le tour ne peut ou ne souhaite pas jouer de carte, il doit piocher une carte.

Mais attention, avec Frantic, après avoir pioché, le joueur a le droit de jouer une carte de sa main (celle qu'il vient de piocher ou une autre).

On joue ainsi à tour de rôle et abracadabra, vous connaissez déjà les règles de base !

Attention : « Frantic » a été créé en Suisse, il faut donc jouer dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le jeu se déroule en **plusieurs manches** – sauf si un joueur échoue sur tous les plans. Mais nous y reviendrons...

DÉBUT D'UNE MANCHE

Pour commencer la manche, le joueur qui a distribué retourne la première carte de la pioche. Son voisin de droite doit poser une carte en respectant les règles de pose (voir plus haut dans LE PRINCIPE). Si la première carte retournée est une carte spéciale ou une carte noire, c'est au joueur qui a distribué de la réaliser. On joue ensuite à tour de rôle jusqu'à la fin de la manche.

FIN D'UNE MANCHE

En principe, une manche est **terminée 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 : Les cartes Spéciales, Événement et les éventuelles cartes suivantes sont réalisées. Une fois que tout a été résolu, la manche prend fin si l'une des conditions de fin de manche est toujours remplie.

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

À la fin de la manche, tous les joueurs qui ont encore des cartes en main comptent leurs points/pénalités. Ceux-ci sont le cas échéant additionnés aux points des manches précédentes, puis inscrits.

Les points sont attribués comme suit :

Les cartes valeur (de couleur ou noires) : la valeur correspondante
Les cartes spéciales : 7 points
La carte « Fuck You » : 42 points

Le joueur qui a obtenu le plus grand nombre de points lors de cette manche distribue les cartes pour la manche suivante.

FIN DE LA PARTIE

Convenez d'un nombre de points maximum. Suite à notre longue expérience, voici nos conseils :

	Courte (35 min)	Moyenne (60 min)	Longue (90 min)
De 2 à 4 joueurs	137	154	179
De 5 à 8 joueurs	113	137	154

Dès qu'au moins un joueur a atteint ou dépasse le nombre de points maximum, la partie est terminée. Le joueur qui totalise alors le moins de points gagne la partie et peut se lancer dans une danse de joie pour fêter sa victoire.

FAUX JETON

« Avoir de viles intentions mais un comportement de sainte nitouche. »

LES CARTES

CARTES COULEUR

Valeurs de 1 à 9 (2 exemplaires de chaque couleur)

Comment les jouer :

- » En posant une valeur sur une valeur ou une couleur sur une couleur.
- » En répondant à la valeur ou à la couleur demandée.



CARTES NOIRES

Valeurs de 1 à 9

Comment les jouer :

- » En posant une valeur sur une même valeur.
- » En répondant à la valeur demandée.



Effet : retourner un événement (voir cartes Événement)

Remarque : le noir n'est pas une couleur et ne peut donc PAS être demandé comme couleur. On ne peut PAS non plus poser une carte noire sur une autre carte noire.

CARTES SPÉCIALES DE COULEURS

Différents effets **obligatoires**

Comment les jouer :

- » En posant une couleur sur une même couleur.
- » En posant un symbole sur un même symbole (sur la même carte Spéciale).
- » En répondant à une demande de couleur.



+ ENCORE UNE ! x4 (1 par couleur)

Effet : Le joueur DOIT, de nouveau, jouer une carte sur cette carte. Les règles du jeu en cours restent applicables. S'il ne peut pas jouer une 2ème carte, il doit piocher une carte, même si la carte « ENCORE UNE ! » était sa dernière.

⊗ PAUSE x4 (1 par couleur)

Effet : Le joueur choisit un de ses adversaires qui devra passer son tour au tour suivant. On ne peut pas choisir un joueur qui doit déjà passer son tour.

♥ CADEAU x8 (2 par couleur)

Effet : choisit un joueur pour ton attaque. Donne-lui deux cartes de ta main.
» Si tu as seulement une carte dans ta main, donne-lui.
» Si la carte « cadeau » est la dernière carte que tu joues, tu dois quand même « attaquer » un joueur (voir « contre-attaque »).

↕ VIVE LE CHANGEMENT x4 (1 par couleur)

Effet : Le joueur choisit un adversaire et lui donne 2 de ses cartes. Il récupère alors au hasard 2 cartes de son adversaire.
» Si le joueur ou l'adversaire n'ont plus qu'une seule carte en main, l'échange se fait, même si cet échange est déséquilibré (1 carte contre 2 par exemple).
» Si la carte VIVE LE CHANGEMENT est jouée en dernière carte, le joueur récupère malgré tout deux cartes de son adversaire.

CARTE SPÉCIALE « FUCK YOU »

Comment la jouer :

- » En la posant sur n'importe quelle carte.



Fuck You (x1)

Cette carte ne peut être jouée que si le joueur possède exactement 10 cartes en main (y compris la carte « Fuck You »). Une fois jouée, la partie se poursuit normalement avec la carte jouée juste avant la carte « Fuck You ».

Important : La carte « Fuck You » ne peut pas être transmise délibérément à un autre joueur avec les effets des cartes spéciales (« Vive le changement » / « Cadeau »). En revanche, il est tout à fait possible qu'un joueur malheureux récupère la carte en la piochant par hasard dans le jeu d'un adversaire.

Remarque : La carte « Fuck You » peut tout à fait être transmise ou posée suite à des événements.



CARTES SPÉCIALES DE QUATRE COULEURS



Comment les jouer :

- » En la posant sur n'importe quelle carte, si c'est au tour du joueur.
- » En la posant immédiatement si c'est indiqué, même si ce n'est pas le tour du joueur, dans des situations exceptionnelles.

EFFETS

La plupart des cartes spéciales de quatre couleurs ont 2 effets :

- » Un **effet spécial optionnel** sauf mention contraire.
- » Un **effet Demande obligatoire**.

Rappel : le noir n'est pas une couleur et ne peut donc pas être demandé.



FAIS UN VŒU ! (x11)

Effet : Le joueur peut demander n'importe quelle valeur ou couleur.



4 CHANCES (x5)

Effet spécial : Le joueur DOIT désigner un ou plusieurs adversaires qui devront piocher 4 cartes au total. C'est au joueur de choisir la répartition et l'ordre de ce tirage de cartes. Il commence par choisir toutes ses « victimes » avant que quelqu'un ne commence à piocher.

Effet : Le joueur peut demander n'importe quelle valeur ou couleur.

Remarque : Le joueur doit réaliser cet effet spécial même si la carte « 4 chances » est sa dernière carte. Il ne peut pas se désigner lui-même comme « victime ».



ÉGALITÉ (x2)

Effet spécial : Le joueur choisit un adversaire qui a moins de cartes que lui. Celui-ci doit alors piocher des cartes jusqu'à ce que les deux joueurs aient le même nombre de cartes en main.

Effet : Le joueur peut demander n'importe quelle couleur.



CONTRE-ATTAQUE (x4)

En dehors du tour : si un joueur est attaqué directement avec une carte spéciale, il peut jouer la carte « contre-attaque » IMMEDIATEMENT. L'effet de la carte spéciale est alors interrompu instantanément et le joueur peut rediriger l'effet de cette carte spéciale sur n'importe quel adversaire. Cette nouvelle attaque peut, à son tour, être contrée avec une carte « contre-attaque ». Le tour continue là où il a été interrompu précédemment.

Effet : Le joueur peut demander n'importe quelle couleur.

Pendant le tour :

Effet : Le joueur peut demander n'importe quelle couleur.



BIEN ESSAYÉ (x1)

En dehors du tour : si un ou plusieurs joueurs se sont débarrassés de toutes les cartes de leur main et que tous les événements du tour en cours sont terminés, le joueur peut jouer la carte « bien essayé » IMMEDIATEMENT.

Effet spécial : Les joueurs qui viennent de se débarrasser de toutes leurs cartes doivent piocher 3 cartes. Le tour continue là où il a été interrompu précédemment.

Effet : Le joueur peut demander n'importe quelle couleur.

Pendant le tour :

Effet : Le joueur peut demander n'importe quelle couleur.

Remarque : si la carte « Bien essayé » est ta dernière carte, tu n'as pas besoin de piocher 3 cartes.

CARTES ÉVÉNEMENT

1 de chaque



» Si une carte noire est jouée, la première carte de la pile événement doit être retournée et son effet doit être réalisé.

» L'effet d'une carte Événement est toujours réalisé dans le sens du jeu, en commençant par la personne à droite du joueur qui l'a déclenché. Si plusieurs joueurs entrent en ligne de compte pour un effet, le premier dans le sens du jeu est visé.

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

» Si une carte Événement a un effet qui dure pendant toute la manche, cet effet reste actif même si d'autres événements sont déclenchés.

Remarque : les différentes cartes Événement sont expliquées séparément sur le **RÉSUMÉ DES ÉVÉNEMENTS**. Il suffit de lire les différents effets des cartes au moment où ils sont retournés pendant la partie.