

# FRANTIC FRANKFURT

Un gioco di carte di Guenter Burkhardt da 2 a 4 giocatori che hanno 10 minuti liberi.

Ad ogni giocatore viene distribuito un numero uguale di carte. Il gioco dura alcuni round. Ad ogni round, ciascun giocatore mette 10 delle sue carte di fronte a sé. Quindi contemporaneamente, ognuno dei giocatori prova a disfarsi delle 10 carte. Alla fine del round, tutti i giocatori, ad eccezione del più veloce, prendono delle carte aggiuntive. Il primo giocatore a liberarsi di tutte le carte è il vincitore.



KRONBERGER SPIELE

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

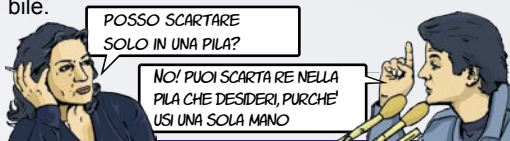
Le 132 carte numerate vengono mischiate e distribuite coperte ai giocatori. Ciascun giocatore quindi, prende le prime 10 carte dalla propria pila e le dispone davanti a sè, a faccia in giù, in 4 colonne verticali. Le colonne sono formate da 1, 2, 3 e 4 carte, disposte una sull'altra. Solo la carta in cima a ciascuna colonna è girata a faccia in su, le altre rimangono coperte.

## ESEMPIO SETUP IN 2 GIOCATORI



## INIZIO DI UN ROUND

I giocatori devono giocare con una sola mano. All'inizio del round, ciascun giocatore pesca una carta dalla sua pila di pesca e la tiene a faccia in giù al centro dell'area di gioco. Le carte vengono rivelate contemporaneamente e scartate. Ogni carta scartata indica l'inizio del mazzo degli scarti per tutti i giocatori. I giocatori cercano quindi di sbarazzarsi delle carte nelle loro colonne il più in fretta possibile.



## SCARTARE LE CARTE

Ci sono solo due modi per scartare una delle carte in cima alle colonne nella pila degli scarti:

**Diversi Colori:  
Alto su basso**



**Stesso colore:  
Dispari su pari**



UNA CARTA DISPARI SCARTATA SU UNA CARTA PARI DELLO STESSO COLORE PUÒ ESSERE PIÙ ALTA O PIÙ BASSA.

PER ESEMPIO:



E SE DUE CARTE VENGONO GIOcate CONTEMPORANEAMENTE, CONTA LA CARTA PIÙ BASSA. L'ALTRA CARTA DEVE ESSERE RIPRESA, A MENO CHE NON VADA BENE.

ESATTO. DEVI RIPRENDERE UNA CARTA SBAGLIATA SE TI VIENE FATTO NOTARE.



## RIVELARE LE CARTE

Una volta che un giocatore scarta la carta in cima a una colonna, può girare la prossima carta della colonna. Quando una colonna è vuota, può spostarvi una carta scoperta da un'altra e rivelare la carta successiva di quella colonna.



DOPO AVER SPOSTATO IL 3, DEVI RIVELARE LA CARTA CHE STAVA SOTTO

## TUTTI SONO BLOCCATI

Può capitare che nessuno possa giocare. Se nessuno può scartare una carta, allora tutti i giocatori - così come per l'inizio del turno - prendono una carta dal proprio mazzo di pesca e contemporaneamente la giocano su differenti pile di scarti. Se un giocatore non ha carte rimaste nella pila di pesca, allora prende una carta dal coperchio.

## FINE DEL ROUND

Appena un giocatore ha scartato tutte le carte delle proprie colonne, batte la mano su una pila di scarti a sua scelta. Tutte le carte di questa pila vengono messe nel coperchio della scatola.

Tutti gli altri giocatori battono la mano su una diversa pila di scarti il più velocemente possibile e aggiungono le carte di questa pila, insieme alle carte rimaste nelle loro colonne, in fondo al proprio mazzo di pesca.



COLPIRO' LA PILA PIU' PICCOLA.



E SE DUE GIOCATORI COLPISCONO LA STESSA PILA CONTA LA MANO SOTTO.

## NUOVO ROUND

Finché tutti i giocatori hanno almeno due carte nella pila di pesca, devono costruire - come all'inizio del gioco - nuove colonne di carte per il round successivo. Il round comincia di nuovo con i giocatori che pescano, rivelano contemporaneamente e quindi scartano una carta dal proprio mazzo di pesca nell'area di gioco.

E SE MI RIMANGONO SOLO 6 CARTE?



ALLORA COSTRUISCI PIU' COLONNE POSSIBILI: 1, 2 E 2 CARTE. LA 6A CARTA VA NELL'AREA DI GIOCO. PUOI ANCORA USARE LA 4 COLONNA PIU' TARDI.



## FINE DEL GIOCO E VITTORIA

Appena un giocatore ha non più di una carta rimasta nella pila di pesca alla fine di un round, il gioco finisce e quel giocatore ha vinto.

FINITO!



## STRESS CONTINUO

Dopo alcune partite puoi introdurre la variante dello stress continuo: Non aspettare di rivelare le carte per la pila degli scarti alla fine di un round. Ciascun giocatore rivela una carta il più velocemente possibile e immediatamente continua a giocare.

## ALTRO

Puoi trovare varianti avanzate, faq,  
e un forum di discussione su

**FRANTIC FRANKFURT** su [www.kronberger-spiele.de](http://www.kronberger-spiele.de).

© 2004

**Kronberger Spiele**

Roland & Tobias Goslar GbR

Tutti i diritti riservati

Grafica

Tobias Goslar

Contatti

Kronberger Spiele

Wendelinsweg 2

D-61476 Kronberg

Germany

[www.kronberger-spiele.de](http://www.kronberger-spiele.de)

Distribuzione **Heidelberger Spieleverlag**

[www.heidelberger-spieleverlag.de](http://www.heidelberger-spieleverlag.de)

Traduzione italiana: **Pupina e Need2Revolt**

Revisione italiana: **Romen**

*NOTA: La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.*

*Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana  
per comprendere le regole di gioco.*

*Tutti i diritti sul sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.*



<http://www.goblins.net>



KRONBERGER SPIELE