

Einleitung

Hallo! Willkommen zu **The Game Changers** (Die Spielveränderer), Karten, mit denen JEDES Spiel aufgepeppt werden kann! Ja, richtig gelesen, nehmt ein beliebiges Brett- oder Kartenspiel, und benutzt eine unserer Änderungen, um die Dinge etwas durcheinander zu wirbeln! Los geht's, ihr entscheidet, wie ihr eure Lieblingsspiele verändern wollt.

Bitte beachten - es müssen nicht alle Regeln sofort gelesen werden, sondern nur die Regel der Änderung, mit der man spielen will!

THE GAME CHANGERS

von Frank Quispel

Ein paar Worte zu den Karten und Abstimmungen:

In dieser Schachtel sind 80 Changerkarten. Die Nummer eines Änderungsmoduls ist blau, rechts unten auf jeder Karte zu finden. Um eine Karte innerhalb einer Änderung zu finden, steht hinter der blauen Nummer eine rote Seriennummer. Diese Nummern sind manchmal in den Regeln erwähnt (z. B. bei Änderung 1), aber die meisten Karten sind selbsterklärend. Einige Änderungen verlangen eine Abstimmung der Spieler. Als Grundregel gilt, dass die Abstimmung für eine Änderung erfolgreich ist, wenn mehr als die Hälfte der Spieler dafür ist, also nicht nur 50%, sondern mehr! Bei 4 oder 5 Spielern müssten beispielsweise mindestens 3 dafür stimmen.

1. Den Spielablauf kontrollieren
 2. Weitere Möglichkeiten für Siegpunkte
 3. Heimliche Ziele
 4. Mogeln
 5. Konkurrenzspiel zu kooperativem Spiel machen
 6. Heimlicher Verräter
 7. Wette auf den Spielverlauf
 8. Den Platz eines anderen Spielers am Tisch stehlen
 9. & 10. Ein wenig Spaß für ein ansonsten ernsthaftes Spiel
- Bonus:** Startspieler bestimmen

1. "JOKERKARTEN" (2 - 5 Spieler, 25 Karten)

Diese Änderung ist in 5 kleinere Module unterteilt und erlaubt, den Spielablauf zu beeinflussen. Bei diesen Jokerkarten geht es um Analyse-Paralyse (Module a, b), Fehler machen (c), Spielbeschleunigung (d) oder -verlangsamung (e). Man kann mit allen oder einigen dieser Module spielen. Zu Spielbeginn erhält jeder Spieler 1 Karte von jedem Modul (a - e), das benutzt wird.



a) "Spiel endlich!" (Seriennummern 1 - 5)

Diese Jokerkarte kann von jedem Spieler ein Mal während des Spiels benutzt werden. Sie wird gegen einen anderen Spieler gespielt und erfordert einen Countdown von 12½ bis Null (12½, 12, 11, 10, 9, usw., 1 Sekunde je Zahl). Sobald Null erreicht ist, endet der Spielzug des angezählten Spielers sofort. Mit dieser Karte kann die Karte "Pause" nicht annulliert werden. Sie wird anschließend abgeworfen.

b) "Pause" (Seriennummern 6 - 10)

Diese Jokerkarte kann von jedem Spieler ein Mal während des Spiels benutzt werden. Sie erlaubt diesem Spieler, 2 Minuten lang nachzudenken, ohne unterbrochen, gestört oder angetrieben zu werden. Diese Karte setzt die Karte "Spiel endlich!" außer Kraft. Sie wird anschließend abgeworfen.

c) "Noch mal von vorne" (Seriennummern 11 - 15)

Diese Jokerkarte kann von jedem Spieler ein Mal während des Spiels benutzt werden. Sie erlaubt diesem Spieler, die Aktionen seines letzten Spielzugs zu ändern, falls er die Karte vor seinem nächsten Spielzug spielt. Eine Änderung darf nicht dazu führen, dass ein anderer Spieler geschädigt wird, aber andere Spieler können davon profitieren. Sie wird anschließend abgeworfen.

d) "Schnell beenden" (Seriennummern 16 - 20)

Diese Jokerkarte erlaubt den Spielern, das Spiel zu beschleunigen. Solch eine Karte kann nur von einem Spieler pro Spielrunde/Spielzug gespielt werden (zu Beginn müssen die Spieler sich einigen, in welcher Einheit der Spielzeit die Karte gespielt werden kann). Wenn sie gespielt wird, folgt eine Abstimmung. Durch Handabstimmung entscheiden die Spieler, das Spiel frühzeitig zu beenden. Falls mehr als 50% der Spieler ihre Hand heben, endet das Spiel nach der nächsten Spielrunde/dem nächsten Spielzug. Falls weniger als 50% der Spieler ihre Hand heben, scheidet der Spieler, der die Karte gespielt hat, aus dem Spiel aus.

e) "Weiter spielen" (Seriennummern 21 - 25)

Diese Jokerkarte erlaubt den Spielern, das Spiel zu verlängern. Solch eine Karte kann nur von 1 Spieler pro Spielrunde/Spielzug gespielt werden (zu Beginn müssen sie Spieler sich einigen, in welcher Einheit der Spielzeit die Karte gespielt werden kann). Wer diese Karte spielt, muss einen Vorschlag zur Spielverlängerung machen. Dieser Vorschlag sollte so exakt wie möglich sein, z. B. 2 "Spielrunden" oder "30 Minuten". Nach dem Vorschlag erfolgt eine Abstimmung. Durch Handabstimmung entscheiden die Spieler, den Vorschlag zu akzeptieren oder nicht. Falls mehr als 50% der Spieler ihre Hand heben, endet das Spiel wie vorgeschlagen. Falls weniger als 50% der Spieler ihre Hand heben, scheidet der Spieler, der die Karte gespielt hat, aus dem Spiel aus.

2. "DAS ENDE" (1 - 10 Spieler, 8 Karten)

Mit dieser Änderung werden am Spielende zusätzliche positive oder negative Siegpunkte vergeben, je nach Spielressourcen.

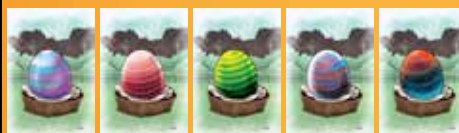


Eine der Karten "Meiste", "Wenigste", "Keine" oder "Beliebige" wird gewählt und einer Spielressource zugewiesen (z. B. Weizen, Schafe, Gold usw.). Falls möglich, sollte ein Spielstein dieser Ressource auf die Karte gelegt werden. Dann wird eine Karte mit einer Zahl darunter gelegt, mit positivem oder negativem Wert, wie gewünscht. Auf diese Weise können bis zu 4 Ressourcen neu bewertet werden. Am Spielende aktualisieren alle Spieler ihre Wertung anhand dieser Karten. In diesem Beispiel verliert der Spieler mit den wenigsten Schafen am Spielende 2 Siegpunkte.



3. "OSTEREIER" (2 - 5 Spieler, 5 Karten)

Diese Änderung erfordert Papier und Stift und belohnt die Spieler für das Erreichen heimlicher Ziele. Jeder Spieler schreibt ein ungewöhnliches, aber erreichbares Spielziel auf einen Zettel und legt dann eine Ostereierkarte verdeckt darauf. Sobald ein Spieler dieses heimliche Ziel erreicht, wird es aufgedeckt und der Spieler, der dieses Ziel erreicht hat, erhält die Ostereierkarte, ebenfalls aufgedeckt.



Wie auch bei einigen der noch folgenden Änderungen haben die Spieler die Wahl, diese Änderung als

"Herausforderung" oder als "Harmlos" zu spielen.

Herausforderung: Vor Spielbeginn müssen sich die Spieler darauf verständigen, welche Belohnungen (Siegpunkte, Bonus-Ressourcen usw.) es dafür gibt, das heimliche Ziel eines anderen Spielers zu erfüllen. Wenn ein Spieler dies erreicht, erhält er die vereinbarte Belohnung.

Harmlos: Wie oben, aber ohne Belohnungen. Ein Osterei zu erhalten ist nun einfach nur ein Spaß.

4. "MOGELN" (3 - 5 Spieler, 5 Karten)

Mit dieser Änderung ist Mogeln erlaubt ... solange man nicht erwischt wird!



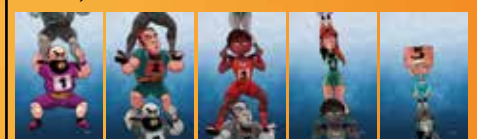
Es werden so viele "Mogelkarten" ausgelegt wie die Anzahl der Spieler. Während des Spiels können die Spieler mogeln, aber wer dabei erwischt wird, muss eine gelbe Karte nehmen und offen vor sich auslegen (und den roten Teil abdecken, falls möglich). Wenn er ein zweites Mal erwischt wird, erhält er die rote Karte (der rote Teil wird nun aufgedeckt). Ein Spieler muss im eigenen Spielzug beim Mogeln erwischt werden; wenn bereits der nächste Spieler an der Reihe ist, ist es zu spät. Falls Uneinigkeit darüber herrscht, ob der verdächtige Spieler tatsächlich gemogelt hat, muss abgestimmt werden. Siehe Einzelheiten zur Abstimmung zu Beginn dieses Regelblattes. Auch dies kann als "Herausforderung" oder "Harmlos" gespielt werden.

Herausforderung: Wer die rote Karte erhält, scheidet sofort aus dem Spiel aus!

Harmlos: Wer die rote Karte erhält, bleibt im Spiel, aber darf ab sofort nicht mehr mogeln!

5. "ALLE GEMEINSAM" (2 - 5 Spieler, 5 Karten)

Die Änderung wandelt ein kompetitives Spiel in ein kooperatives um. (Hinweis: Wir empfehlen dieses Modul nur für Spiele, die nicht länger als 45 Minuten dauern.)



Je Spieler wird eine "Alle gemeinsam" Karte genommen, diese werden gemischt (bei z. B. 4 Spielern die Karten 1-2-3-4). Jeder Spieler erhält eine offene Karte. Die Spieler müssen nun versuchen, bei der Endwertung die Position innezuhaben, die ihrer

Kartennummer entspricht. Beispielsweise müsste der Spieler mit der Karte "3" das Spiel an dritter Position beenden. "Schwierige" Variante: Die Spieler halten ihre Karten geheim.

6a. "SABOTEUR I" (3 - 5 Spieler, 5 Karten)

Diese Änderung bringt einen heimlichen Verräter in das kooperative Spiel mit der Änderung 5 "Alle gemeinsam".



Zunächst kommt das Modul 5 zur Anwendung, wie beschrieben. Dann wird die "Saboteur"-Karte der Änderung 6 mit so vielen Nicht-Saboteur-Karten gemischt wie die Anzahl der Spieler minus eins. Jeder Spieler erhält nun 1 Karte und hält sie geheim, einer von ihnen ist der Saboteur. Die anderen Spieler gewinnen, wenn sie das Spiel auf den Wertungspositionen beenden, die auf ihren Karten "Alle gemeinsam" angegeben sind. Der Saboteur gewinnt, wenn dies nicht der Fall ist.

6b. "SABOTEUR II" (3 - 5 Spieler, 5 Karten)

Eine weitere Verräter-Variante, jetzt mit Mogeln!

Zunächst werden die rot/gelben Karten ausgelegt wie bei der Änderung 4 "Mogeln". Dann werden Karten ausgeteilt wie bei der Änderung 6a. beschrieben; auch jetzt ist ein Spieler der Saboteur. Wie mit "Mogeln" dürfen die Spieler genau das tun, um zu gewinnen. Wer erwischt wird, erhält die gelbe/rote Karte, wie in Modul 4 beschrieben. Wer die rote Karte erhält, muss seine Identität aufdecken und falls er der Saboteur ist, hat er verloren und die anderen haben gewonnen. Der Saboteur gewinnt, wenn er ODER ein anderer Spieler mit roter Karte am Spielende Erster ist. Diese Änderung kann als "Herausforderung oder "Harmlos" gespielt werden.

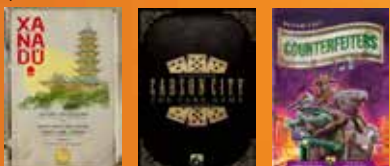
7. "WETTEN, DASS ..." (2+ Spieler, 15 Karten)

Die Spieler wetten auf den Spielausgang und können dafür unterschiedliche Belohnungen gewinnen. Mit diesem Modul wetten sie auf die Positionen aller Spieler zu verschiedenen Zeitpunkten des Spiels. Zu Beginn müssen sie sich auf die Belohnungen einigen (Siegpunkte, Ressourcen usw.) UND darauf, wann die Wetten abgeschlossen und aufgelöst werden (z. B. "sobald 1 Spieler 50 Punkte erreicht hat", "nach 3 Spielrunden", usw.). Wir empfehlen, eine Wette zu Spielbeginn abzuschließen und eine neue immer dann, nachdem die vorherige aufgelöst wurde.



Jeder Spieler erhält 3 Wettkarten (1-2-Letzter) in seiner Spielerfarbe, falls möglich. Bei 2 Spielern werden nur die Karten "1" und "2" benutzt. Dann legt jeder Spieler 1 seiner Karten verdeckt vor einen Spieler seiner Wahl (einschließlich sich selbst), darauf wetten, dass dieser Spieler am Ende der Wettperiode an erster, zweiter oder letzter Stelle liegt. (Vor einem Spieler können mehrere Karten liegen.) Am Ende der Wettperiode werden die Karten aufgedeckt und gegebenenfalls die vorher vereinbarten Belohnungen verteilt. Diese Änderung kann auch "nur zum Spaß"

The Game Changers kann mit allen Brett- und Kartenspielen benutzt werden! Kennt ihr diese schon?



gespielt werden, ohne Belohnungen.

8. "SITZPLÄTZE ÄNDERN" (2-6 Spieler, 2 Karten)

Mancher hat sicher schon mal gewünscht, den Platz eines Gegners (bzw. seine Wertung) einzunehmen. Das geht mit dieser Änderung! (Hinweis: Wir empfehlen dieses Modul nur für Spiele, die nicht länger als 45 Minuten dauern.)



Vor Spielbeginn müssen alle Spieler übereinstimmen, wann diese Änderung ins Spiel kommt. Wir empfehlen, dies ungefähr in der Mitte des Spiels zu tun. Wenn der vereinbarte Zeitpunkt gekommen ist, werden die 2 Karten verdeckt gemischt. Eine davon wird verdeckt gezogen und unter die übrigen 78 Karten gemischt; dieser Stapel wird verdeckt bereitgelegt. Die zweite Sitzänderungskarte wird zunächst verdeckt beiseite gelegt.

Am Ende des Spielzuges jedes Spielers werden die 4 obersten Karten vom Stapel aufgedeckt. Wenn die Sitzänderungskarte dabei ist, wechseln alle Spieler ihren Sitzplatz um einen Platz in der angegebenen Richtung, andernfalls wird das Spiel unverändert fortgesetzt. Nachdem die erste Sitzänderungskarte aufgedeckt wurde, wird die zweite (beiseite gelegte) in den Rest des Stapels gemischt. Weiterhin werden am Ende jedes Spielzuges 4 Karten aufgedeckt, bis entweder das Spiel beendet ist oder die Spieler ihre Plätze ein zweites Mal getauscht haben.

Hinweis 1: Falls es keinen festen Platz am Spielbrett gibt, sondern nur eine Wertung (wie bei Kartenspielen), können die Spieler einfach nur ihre Wertungen tauschen oder ihre Handkarten anstatt der Sitzplätze.

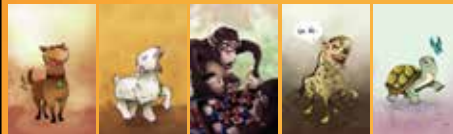
Hinweis 2: Es wird vorkommen, dass in einem Spiel gar nicht alle 80 Karten aufgedeckt werden können. In dem Fall können die Spieler vorher beschließen, nach jedem Spielzug mehr Karten aufzudecken. Wenn jeweils 4/5/6/7/8 Karten aufgedeckt werden, ist der Stapel nach 20/16/13/11/10 Spielzügen aufgebraucht.

Variante 1: Die Spieler können zu Beginn entscheiden, die zweite Karte nicht zu benutzen, nachdem die erste Sitzplatzänderungskarte aufgedeckt und die Plätze getauscht wurden.

Variante 2: Beide Karten werden in den Stapel eingemischt. Bevor die Karten jeweils aufgedeckt werden, wird die vierte gezogene Karte verdeckt beiseite gelegt. So kann es sein, dass überhaupt keine Änderung eintritt!

9. "TIERE" (2+ Spieler, 5 Karten)

Hiermit kommt durch witzige Spitznamen etwas lustiger Unsinn ins Spiel. Dieses Modul ist "nur zum Spaß" und beeinflusst in keiner Weise den Spielablauf. Einige oder alle Tierkarten werden ausgelegt. Während des Spiels kann jeder Spieler vorgeschlagen werden, eine bestimmte Karte zu erhalten. Wenn durch Abstimmung dem Vorschlag zugestimmt wird, erhält der Spieler diese Karte.



- a) Hund - für den Spieler mit dem unverschämtesten Glück.
- b) Lämmchen - für den Spieler, der sich am meisten beschwert
- c) Schimpanse - für den Spieler, der zu oft anderen hilft
- d) Hyäne - für den Spieler, der ununterbrochen plappert
- e) Schildkröte - für den langsamsten/immer unaufmerksamen Spieler

Variante: Die Karten werden zunächst beiseite gelegt und am Spielende den Spielern mit den entsprechenden Charakteristika verliehen!

10. "SIEGESLIEDER" (2-5 Spieler, 5 Karten)

Eine lautstarke, witzige Weise, seinen Fortschritt zu feiern! Abermals ein Modul "nur zum Spaß" ohne Einfluss auf das Spielgeschehen. Diese 5 Karten werden gemischt und jedem Spieler 1 davon offen zugeteilt. Immer wenn ein Spieler an erste Stelle der Wertungsliste vorrückt, muss er laute Töneffekte machen, die zu seiner Karte passen.



- a) Geiger
- b) Trompeter
- c) Schlagzeuger
- d) Klavierspieler
- e) Gitarrist

Variante: Dieses Modul in Kombination mit Modul 3 "Ostereier" bringt noch mehr Spaß! Wenn ein heimliches Ziel erreicht wird, kündigt der Spieler, dessen Ziel dies war, das an, indem er sein Instrument "spielt". Immer wenn ein weiteres Ziel erreicht wird, müssen alle Spieler, deren Ziele bereits erreicht wurden, gemeinsam "musizieren"!

Bonus. "STARTSPIELER" (2-25 Spieler)

Eine neue Methode, einen Startspieler zu bestimmen. Alle "Jokerkarten" von Modul 1 werden gemischt und jedem Spieler wird 1 Karte zugeteilt. Der Spieler mit der höchsten Zahl rechts unten auf seiner Karte ist der Startspieler.

Mehrere Exemplare

Mit einer zweiten Schachtel **The Game Changers** verdoppelt sich die maximale Spieleranzahl für die Module 1, 3, 4, 6b & 7! Wenn mit Modul 6b gespielt wird, werden immer alle Saboteur-Karten benutzt.

Credits

Frank Quispel möchte seiner Frau Jannet und seinen Kindern danken, seinem Bruder Arno und Michael Schemaille für ihre Unterstützung und Anregungen. Brettspiele haben ihm über all die Jahre viel gegeben und nun sagt Frank endlich "Danke!" mit The Game Changers.

Autor: Frank Quispel

Illustrationen: Loïc Billiau

Projektmanager: Arno Quispel

Regelblatt: Max van den Helder

Redaktion: Michael Schemaille

Deutsche Regel: Ferdinand Köther

Quined Games bv

P.O. box 1121

3260 AC Oud-Beijerland

The Netherlands

© Quined Games, 2018

