

Inleiding

Hallo allemaal! Welkom bij The Game Changers; kaarten die ELK spel dat je speelt kunnen oppepen! Ja, dat klopt, neem een bord- of kaartspel dat je leuk vindt en gebruik een van onze Changers om dingen een beetje op te schudden! Kies nu hoe je je favoriete spel wilt wijzigen.

Je hoeft niet al deze regels te lezen voordat je begint; je hoeft alleen maar de regels te lezen van de Changer die je wilt gebruiken!

THE GAME CHANGERS

door Frank Quispel

Een kort woord over de kaarten en stemmen:

Er zitten 80 Changer-kaarten in dit doosje. Je vindt het nummer van een Changer rechts onder op elke kaart (deze nummers zijn blauw). Om een kaart binnen een Changer-set te vinden, wordt het blauwe nummer van de Changer gevolgd door een rood serienummer. Deze nummers worden soms vermeld in onderstaande regels (zoals in de regels voor Changer 1), maar de meeste kaarten spreken voor zich! Sommige Changers roepen spelers op om te stemmen. Een stemming is geldig wanneer meer dan de helft van de spelers op dezelfde keuze heeft gestemd: dus niet 50%, maar meer! Bijvoorbeeld, met 4 of 5 spelers, moeten 3 spelers op dezelfde manier stemmen om een geldige stemming te krijgen.

1. Bepaal het verloop van het spel
 2. Nieuwe manieren om punten te verdienen
 3. Voeg geheime doelen toe
 4. Speel vals
 5. Maak van een competitief spel een coöperatief spel
 6. Voeg een verborgen verrader toe
 7. Voorspel de uitkomst van het spel
 8. Verwissel van plek aan tafel
 9. & 10. Maak een serieus spel wat luchtiger
- Bonus:** Bepaal een startspeler

1. "JOKERS" (2-5 spelers, 25 kaarten)

Deze Changer, die is opgesplitst in vijf kleinere modules, stelt je in staat om de loop van je spel te beïnvloeden. Deze jokers gaan over analysis paralysis (modules a/b), fouten maken (c), het spel versnellen (d) of vertragen (e). Je kunt één of meer, of alle modules gebruiken! Geef aan het begin van het spel elke speler één kaart uit elke module (a-e) waarmee je wilt gaan spelen.



a) "Play" (serienummers 1-5)

Deze joker kan door elke speler eenmaal tijdens het spel worden gebruikt. Je moet hem tegen een andere speler spelen en dan aftellen van 12½ naar nul (12½, 12, 11, 10, 9, enz., één seconde per getal). Zodra je met het aftellen nul bereikt, eindigt de beurt van de getroffen speler onmiddellijk! Een Play-kaart mag niet worden gebruikt om het effect van een Pauze-kaart ongedaan te maken. Leg deze kaart af nadat deze is gespeeld.

b) "Pauze" (serienummers 6-10)

Deze joker kan door elke speler eenmaal tijdens het spel worden gebruikt. Hiermee kan de gebruiker twee minuten nadenken zonder te worden gestoord of opgejaagd. Een Pauze-kaart kan worden gebruikt om een Play-kaart te negeren. Leg deze kaart af nadat deze is gespeeld.

c) "Rewind" (serienummers 11-15)

Deze joker kan door elke speler eenmaal tijdens het spel worden gebruikt. Hiermee kan een speler de acties van zijn laatste beurt veranderen, zolang de kaart gespeeld wordt voor zijn volgende beurt is begonnen. Een verandering mag niet worden gebruikt om een andere speler schade toe te brengen, maar andere spelers mogen wel profiteren van een verandering. Leg deze kaart af nadat deze is gespeeld.

d) "Fast Forward" (serienummers 16-20)

Met deze joker kunnen spelers proberen het spel te versnellen. Een Fast Forward-kaart kan door slechts één speler per beurt/ronde worden gespeeld (voordat het spel begint moeten de spelers het eens zijn over de eenheid van speeltijd waarin deze kaart kan worden gespeeld). Als deze kaart wordt gespeeld, volgt er een stemming. Door handopsteken moeten spelers beslissen of ze het spel al dan niet vroegtijdig willen beëindigen. Als meer dan 50% van de spelers zijn hand opsteekt, eindigt het spel na de volgende beurt/ronde. Als minder dan 50% van de spelers zijn hand opsteekt, is de speler die de Fast Forward-kaart heeft gespeeld uit het spel!

e) "Repeat" (serienummers 21-25)

Met deze joker kunnen spelers de duur van het spel verlengen. Deze kaart mag door slechts één speler per beurt/ronde worden gespeeld (voordat het spel begint, moeten de spelers het eens zijn over de eenheid van speeltijd waarin deze kaart kan worden gespeeld). De speler die deze kaart speelt, doet een voorstel om het spel te verlengen. Dit voorstel moet zo nauwkeurig mogelijk zijn, bijvoorbeeld "2 rondes" of "30 minuten". Zodra het voorstel is gedaan, wordt er gestemd. Door handopsteken moeten spelers beslissen of ze dit voorstel al dan niet accepteren. Als meer dan 50% van de spelers zijn hand opsteekt, eindigt het spel aan het einde van de voorgestelde verlenging. Als minder dan 50% van de spelers zijn hand opsteekt, is de speler die de Repeat-kaart heeft gespeeld uit het spel!

2. "THE END" (1-10 spelers, 8 kaarten)

Met deze Changer kun je eindtellingen toevoegen door positieve en negatieve punten toe te kennen aan verschillende materialen in het spel.

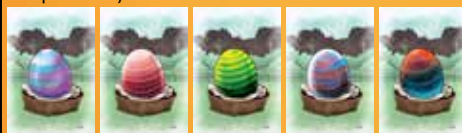


Kies een van de kaarten "Meeste", "Minste", "Geen," of "Een of meer" en wijs er een "materiaal" uit het spel (bijv. graan, schapen, goud, enz.) aan toe. Plaats indien mogelijk een exemplaar van het gekozen materiaal op die kaart. Schuif vervolgens een getalkaart onder die kaart; je kunt kiezen voor een positieve of een negatieve waarde. Je kunt op deze manier maximaal vier materialen waarderen. Pas aan het einde van het spel de scores van de spelers aan op basis van de gekozen kaarten. In dit voorbeeld verliest de speler met de minste schapen aan het einde van het spel 2 punten.



3. "EASTER EGGS" (2-5 spelers, 5 kaarten)

Voor deze Changer heb je pen en papier nodig. Spelers worden beloofd voor het behalen van geheime doelen. Elke speler schrijft in het geheim een ongebruikelijk maar haalbaar doel op en legt dit vervolgens onder een gedekte Easter Egg-kaart. Als een speler jouw geheime doel bereikt, meld je dat doel aan alle spelers. Draai je Easter Egg-kaart om en geef deze aan de speler die jouw doel heeft bereikt.



Net als bij verschillende van de Game Changers hieronder, heb je ook hier de keuze om deze Changer "uitdagend" of "vriendelijk" te spelen:

Uitdagend: voordat het spel begint, moeten spelers beslissen welke beloningen (punten, extra grondstoffen, etc.) worden toegekend voor het bereiken van het geheime doel van een andere speler. Wanneer een speler het geheime doel van een ander behaalt, ontvangt hij de overeengekomen beloning.
Vriendelijk: de regels zijn hetzelfde als hierboven, maar zonder beloningen. Easter Eggs vinden is nu gewoon voor de lol.

4. "FOUL PLAY" (3-5 spelers, 5 kaarten)

Met deze Changer kun je vals spelen, ... zolang je niet gepakt wordt!



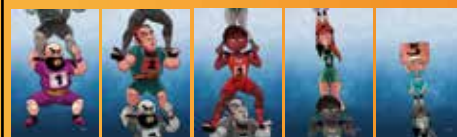
Leg een aantal Foul Play-kaarten klaar, gelijk aan het aantal spelers. Je mag vals spelen tijdens het spel, maar als je betrapt wordt, moet je een gele kaart nemen en deze duidelijk zichtbaar voor je neerleggen (bedek zo mogelijk het rode gedeelte van de kaart). Als je voor de tweede keer wordt betrapt, ontvang je een rode kaart! Een speler moet tijdens zijn eigen beurt betrapt worden op vals spel. Als het al de beurt van iemand anders is, is het te laat! Als spelers het niet eens zijn of een beklagde speler vals heeft gespeeld of niet, moeten ze erover stemmen. Zie het begin van deze spelregels voor meer uitleg over stemmen. Ook deze Changer kun je "uitdagend" of "vriendelijk" spelen.

Uitdagend: Als je een rode kaart ontvangt, word je onmiddellijk uit het spel gezet!

Vriendelijk: Als je een rode kaart ontvangt, blijf je in het spel, maar mag je niet meer valsspelen!

5. "PLAY TOGETHER" (2-5 spelers, 5 kaarten)

Deze Changer verandert competitieve spellen in coöperatieve spellen! (Opmerking: we raden aan deze module alleen te gebruiken met spellen die niet langer dan 45 minuten duren.)



Schud een Play Together-kaart voor elke speler in het spel (gebruik bijvoorbeeld kaarten 1-2-3-4 voor vier spelers). Deel één kaart open aan elke speler. De spelers moeten nu samenwerken om het spel te eindigen in de volgorde die overeenkomt met de nummers op

hun kaarten. Bijvoorbeeld, de speler met de “3”-kaart moet het spel op de derde plaats eindigen! **Moeilijke variant:** de spelers houden hun kaarten geheim.

6a. “SABOTEUR I” (3-5 spelers, 5 kaarten)

Deze Changer voegt een verborgen-verradermechanisme toe aan het coöperatieve spel van Changer 5, “Play Together”.



Pas eerst module 5 toe zoals hierboven beschreven. Schud vervolgens de Saboteur-kaart van Changer 6 met een aantal niet-saboteur-kaarten, gelijk aan één minder dan het aantal spelers. Deel één kaart aan elke speler; deze kaarten moeten geheim worden gehouden. Eén speler zal de saboteur zijn. De niet-saboteur-spelers winnen als ze het spel beëindigen in de scorevolgorde van hun Play Together-kaarten. De saboteur wint als de spelers eindigen in een andere scorevolgorde.

6b. “SABOTEUR II” (3-5 spelers, 5 kaarten)

Nog een verborgen-verradervariant, deze keer met valsspellen!

Leg eerst rode/gele kaarten uit volgens de regels voor Changer 4, “Foul Play”. Deel kaarten uit volgens de regels van Changer 6a. Ook in deze variant zal één speler de saboteur zijn. Net als bij “Foul Play” kunnen spelers valsspellen in hun poging om te winnen. Betrapt worden betekent het ontvangen van een rode of gele kaart zoals beschreven in de regels van “Foul Play”. Een speler die een rode kaart ontvangt, moet zijn identiteit bekendmaken. Als die speler de saboteur is, verliest deze en winnen de andere spelers. De saboteur wint als hij, OF een speler met een rode kaart, aan het einde van het spel op de eerste plaats staat. Deze Changer kan worden gespeeld als “uitdagend” of “vriendelijk”.

7. “BETS” (2+ spelers, 15 kaarten)

Zet in op de uitkomst van het spel en win waardevolle beloningen! Met deze module kunnen spelers op elkaars scoreposities wedden op verschillende momenten in het spel. Voor het begin van het spel moeten de spelers het eens worden over beloning voor het winnen van weddenschappen (punten, goederen, etc.) EN wanneer die weddenschappen worden gesloten en afgehandeld (bijv. “als een speler 50 punten heeft verdiend”, “na drie rondes”, etc.) We raden je aan om de eerste voorspelling te doen aan het begin van het spel, gevolgd door een nieuwe weddenschap zodra een voorgaande voorspelling is afgehandeld.



Geef elke speler drie weddenschapskaarten (1-2-laatste) die overeenkomen met hun spelerskleur (indien mogelijk). Gebruik voor spellen met twee spelers alleen de kaarten “1” en “2”. Vervolgens plaatst elke speler een van zijn kaarten gedekt voor een speler naar keuze (inclusief zichzelf, indien gewenst), en voorspelt of die persoon in de uitslag van de weddenschap op de eerste, tweede of laatste plaats zal eindigen. Aan het einde van de weddenschapsperiode

onthul je de kaarten en deel je de beloningen uit zoals bepaald aan het begin van het spel. Je kunt er ook voor kiezen om deze Changer gewoon voor de lol te spelen, zonder beloningen.

8. “CHANGE SEATS” (2-6 spelers, 2 kaarten)

Heb je ooit de positie (of score) van je tegenstander voor jezelf willen nemen? Nu kan dat! (Opmerking: we raden je aan deze module alleen te spelen met spellen die niet langer dan 45 minuten duren.)



Voor het spel begint, moeten de spelers beslissen wanneer deze Changer in het spel komt. We raden je aan deze halverwege in het spel te brengen. Wanneer het afgesproken moment is bereikt, schudt je gedekt beide kaarten van “Change Seats”. Trek er één (gedekt) en schud deze met de resterende 78 kaarten. Plaats deze stapel gedekt op tafel. Leg de tweede kaart “Change Seats” gedekt opzij voor later.

Aan het einde van de beurt van elke speler onthul je de bovenste 4 kaarten van het kaartspel. Als een Change Seat-kaart wordt onthuld, verplaatsen alle spelers één stoel in de aangegeven richting. Anders gebeurt er niets en gaat het spel gewoon door. Zodra de eerste Change Seats-kaart is onthuld, schud je de tweede (eerder apart gelegde) kaart in de rest van de stapel. Blijf 4 kaarten onthullen aan het einde van elke spelersbeurt totdat het spel eindigt of spelers voor de tweede keer van stoel wisselen.

Opmerking: als er geen bordpositie is, maar alleen een score (zoals bij kaartspellen), kunnen spelers ervoor kiezen om scores of kaarten te wisselen in plaats van stoelen!

Opmerking 2: het is mogelijk dat in een spel niet alle 80 kaarten aan het einde van het spel zijn onthuld. In dat geval kunnen spelers van te voren beslissen om aan het einde van elke beurt meer dan 4 kaarten te onthullen. Door aan het einde van elke beurt 4/5/6/7/8 kaarten te onthullen, raakt de stapel na 20/16/13/11/10 beurten leeg.

Variant: nadat de eerste Change Seats-kaart is getrokken en stoelen zijn gewijzigd, kunnen spelers (van tevoren) beslissen om de tweede kaart niet te gebruiken.

Variant 2: schud beide Change Seats-kaarten in het kaartendeck. Leg bij het onthullen van kaarten de vierde kaart steeds gedekt opzij. Er is nu een kans dat er helemaal geen stoelwisseling is!

9. “ANIMALS” (2+ spelers, 5 kaarten)

Voeg een beetje gekkigheid toe aan het spel en geef je vrienden nieuwe bijnamen! Deze module is gewoon voor de lol; hij heeft geen invloed op het spelverloop. Leg een of meer of alle dierenkaarten op tafel. Tijdens het spel kan elke speler genomineerd worden om een dierenkaart te ontvangen. Als de spelers het eens worden over de nominatie (door stemmen), ontvangt de genomineerde speler de betreffende kaart.



- a) Hond, voor de speler met veel geluk
- b) Lammetje, voor de speler die te veel klaagt
- c) Chimpansee, voor de speler die anderen helpt
- d) Hyena, voor de speler die aan een stuk door praat
- e) Schildpad, voor de langzame/afgeleide speler

Variant: Leg deze kaarten opzij. Wijs ze aan het einde van het spel toe aan de speler(s) met deze eigenschappen!

10. “VICTORY SONGS” (2-5 spelers, 5 kaarten)

Een luidruchtige, grappige manier om je successen te vieren! Dit is nog een module “gewoon voor de lol”, die geen invloed heeft op het spelverloop. Schud de Victory Songs-kaarten en deel er één open aan elke speler, die vervolgens een geluid moet verzinnen dat past bij de kaart. Telkens wanneer een speler naar de voorste positie op het scorespoor gaat, moet die speler zijn geluid maken.



- a) Violist
- b) Trompettist
- c) Drummer
- d) Pianist
- e) Gitarist

Variant: combineer deze module met module 3, “Easter Eggs”. Wanneer een geheim doel wordt bereikt, maakt de eigenaar van dat doel dit bekend door zijn instrument te “bespelen”. Wanneer het tweede geheime doel wordt bereikt, beginnen alle muzikanten met bereikte doelen te spelen, enzovoort!

Bonus. “STARTSPELER” (2-25 spelers)

Een nieuwe manier om een startspeler te bepalen! Schud de “Jokers”-kaarten van Changer 1 en deel er één aan elke speler. De startspeler wordt degene van wie de kaart het hoogste nummer in de rechter benedenhoek toont!

Meerdere dozen

Het toevoegen van een tweede doos met **The Game Changers** verdubbelt het maximale aantal spelers voor Changers 1, 3, 4, 6b & 7! Als je Changer 6b gebruikt, gebruik dan altijd alle saboteur-kaarten!

Credits

Frank Quispel wil zijn vrouw Jannet en hun kinderen bedanken, zijn broer Arno en Michael Schemaille voor hun steun en feedback. Bordspellen hebben hem veel gegeven in de loop der jaren en nu, eindelijk, zegt Frank “bedankt!” via The Game Changers.

Spelontwerper: Frank Quispel

Illustraties: Loïc Billiau

Projectleider: Arno Quispel

Speregels: Max van den Helder

Redacteur: Michael Schemaille

Quined Games bv

P.O. box 1121

3260 AC Oud-Beijerland

Nederland



QUINED GAMES

© Quined Games, 2018

Je kunt **The Game Changers** gebruiken met allerlei soorten bord- en kaartspellen! Heb je deze al geprobeerd?

