

## Introduction

Salut à tous ! Bienvenue dans The Game Changers, des cartes qui vont pimenter vos parties de jeux de société ! Prenez n'importe quel jeu de plateau ou de cartes et rajoutez-lui un de nos Changers pour casser la routine ! C'est parti pour l'explication. Nous allons vous aider à choisir de quelle manière vous souhaitez modifier votre jeu de société préféré.

Notez que vous n'êtes pas obligé de lire la totalité des règles avant de vous lancer : vous pouvez vous contenter de lire les règles du Changer que vous souhaitez utiliser !

# THE GAME CHANGERS

par Frank Quispel

## Préambule sur les cartes et les votes :

Il y a 80 cartes Changer dans cette boîte. Vous trouverez en bas à droite de chaque carte le numéro du Changer dont elle fait partie (ces numéros sont en bleu). Les cartes d'un même Changer sont différenciées par un numéro rouge inscrit à côté du numéro bleu du Changer. Les numéros des cartes sont parfois mentionnés dans les règles ci-dessous (comme dans les règles du Changer 1) mais la plupart des cartes sont reconnaissables sans ça. Certains Changers provoquent des votes. Un vote est un succès si plus de la moitié des joueurs sont d'accord. Il ne faut pas 50% mais plus ! Par exemple, lors de parties à 4 ou 5 joueurs, 3 joueurs ou plus doivent voter de la même façon pour que le résultat soit validé.

1. Contrôlez le rythme du jeu
  2. Ajoutez de nouvelles opportunités pour gagner des points de victoire
  3. Ajoutez des objectifs secrets
  4. Trichez !
  5. Transformez un jeu compétitif en jeu coopératif
  6. Ajoutez un traître caché
  7. Pariez sur les résultats de la partie
  8. Piquez la place d'un autre joueur à la table
  9. & 10. Rendez plus fun un jeu trop sérieux
- Bonus:** Trouvez enfin un premier joueur !

### 1. LES CARTES JOKER (2 à 5 joueurs, 25 cartes)

Ce Changer, divisé en 5 mini-modules, vous permet de contrôler le rythme de vos parties. Ces cartes sont en rapport avec l'analyse paralytique (modules a et b), les erreurs que vous pouvez faire (c) ou la durée des tours de jeu (d et e). Vous pouvez utiliser autant de modules que vous le souhaitez, voir tous en même temps ! En début de partie, donnez à chaque joueur une carte de chaque module (a-e) que vous avez choisies.



#### a) « Play » (cartes 1 à 5)

Ce joker ne peut être utilisé qu'une seule fois par joueur lors d'une partie. Jouez cette carte contre un autre joueur et commencez un compte-à-rebours de 12 ½ à zéro (12 ½, 12, 11, 10, 9, ... en prenant 1s par numéro). Lorsque vous atteignez zéro, le tour du joueur ciblé s'arrête immédiatement ! Une carte « Play » ne peut pas contrer l'effet d'une carte « Pause ». Défaussez cette carte après utilisation.

#### b) « Pause » (cartes 6 à 10)

Ce joker ne peut être utilisé qu'une seule fois par joueur lors d'une partie. Jouez cette carte à votre tour pour bénéficier de 2 minutes de réflexion sans être interrompu, distrait, ou pressé. Une carte « Pause » peut contrer une carte « Play ». Défaussez cette carte après utilisation.

#### c) « Rembobine » (cartes 11 à 15)

Ce joker ne peut être utilisé qu'une seule fois par joueur lors d'une partie. Jouez cette carte hors de votre tour de jeu pour revenir sur les actions que vous avez jouées lors de votre dernier tour. Vos changements ne doivent pas nuire à un autre joueur, mais vous pouvez en avantager un ainsi. Défaussez cette carte après utilisation.

#### d) « Avance rapide » (cartes 16 à 20)

Cette carte vous permet d'essayer d'accélérer la partie. Une seule carte « Avance rapide » peut être jouée par tour/manche (mettez-vous éventuellement d'accord avant le début de la partie). Jouer cette carte provoque un vote. S'ils lèvent la main, les joueurs acceptent que la partie finisse plus tôt que prévu. Si plus de 50% des joueurs lèvent la main, la partie s'arrête à la fin du tour suivant/de la manche suivante. Si moins de 50% des joueurs lèvent la main, le joueur qui a initié le vote est exclu de la partie !

#### e) « Répéter » (cartes 21 à 25)

Cette carte permet aux joueurs d'allonger la durée de la partie. Une seule carte « Répéter » peut être jouée par tour/manche (mettez-vous d'accord avant le début de la partie sur le moment où cette carte peut être jouée). Le joueur qui joue cette carte propose un rallongement de la partie aussi précis que possible. Par exemple « 2 tours » ou « 30 minutes ». Lorsque la proposition est faite, un vote est lancé. S'ils lèvent la main, les joueurs acceptent que la proposition. Si plus de 50% des joueurs lèvent la main, la partie s'arrête après le rallongement proposé. Si moins de 50% des joueurs lèvent la main, le joueur qui a initié le vote est exclu de la partie !

### 2. LA FIN (1 à 10 joueurs, 8 cartes)

Ce Changer vous permet de modifier le décompte de fin de partie en ajoutant des points de victoire positifs et négatifs aux différentes ressources du jeu.



Choisissez une carte « Le plus », « Le moins », « Aucun(e) » ou « Chaque » et assignez-la à l'une des ressources du jeu (ex : blé, mouton, or, etc.). Si possible, placez un jeton de la ressource en question sur la carte. Ajoutez-lui ensuite une carte chiffre dont vous pouvez choisir le côté positif ou négatif. Vous pouvez créer ainsi des décomptes pour 4 ressources différentes. En fin de partie, ajustez le score de chaque joueur en fonction des cartes préparées. Dans cet exemple, le joueur avec le moins de moutons perd 2 points.



### 3. LES ŒUFS DE PAQUES (2 à 5 joueurs, 5 cartes)

Ce Changer nécessite du papier et des crayons. Il récompense les joueurs qui réussissent des objectifs secrets. Chaque joueur écrit sur un bout de papier un objectif inhabituel mais réalisable et place une carte « Œuf de Pâques » face cachée sur cet objectif. Lorsqu'un autre joueur que vous atteint votre objectif secret, révélez-le et donnez votre carte « Œuf de Pâques » au joueur en question.



Comme la plupart des Changers suivants, celui-ci peut être joué de manière **compétitive** ou **amicale** :

**Compétitive :** En début de partie, mettez-vous d'accord sur les récompenses (points de victoire, ressources, etc.) attribuées à un joueur qui atteindrait un objectif secret. Lorsqu'un joueur atteint l'objectif secret d'un autre joueur, il reçoit la récompense définie en début de partie.

**Amicale :** Les règles sont les mêmes, mais sans les récompenses. Cherchez les « Œufs de Pâques » uniquement pour le fun !

### 4. FAUTE ! (3 à 5 joueurs, 5 cartes)

Ce Changer vous autorise à tricher ... tant que vous ne vous faites pas prendre !



Disposez autant de cartes « Faute ! » que le nombre de joueurs. Vous pouvez tricher lors de la partie, mais si vous êtes pris sur le fait, vous recevez un carton jaune que vous devez placer bien à la vue devant vous (si possible, cachez la partie rouge de la carte). Si vous êtes pris à tricher une seconde fois, vous prenez un carton rouge ! Vous ne pouvez recevoir de carton que lors de votre tour. Lors du tour du joueur suivant il est trop tard ! Si tous les joueurs ne sont pas d'accord sur le fait que le joueur accusé ait triché ou non, un vote a lieu. Référez-vous au début de cette règle pour les détails sur le vote. Ce Changer peut également être joué en **compétitif** ou en **amical**.

**Compétitif :** Lorsque vous recevez un carton rouge, vous êtes immédiatement exclu de la partie !

**Amical :** Lorsque vous recevez un carton rouge, vous restez en jeu mais vous n'avez plus le droit de tricher.

### 5. JOUER ENSEMBLE (2 à 5 joueurs, 5 cartes)

Ce Changer transforme vos jeux compétitifs en jeux coopératifs ! (Note : nous vous recommandons de ne pas utiliser ce module avec des jeux durant plus de 45 minutes.)



Mélangez autant de cartes « Jouer Ensemble » que de joueurs dans cette partie (par exemple, pour

une partie à 4 joueurs, prenez les cartes 1-2-3-4). Distribuez-en une à chaque joueur. Les joueurs doivent coopérer pour que le classement final de chacun corresponde au numéro de sa carte. Par exemple, le joueur avec la carte « 3 » doit finir la partie à la 3<sup>e</sup> place ! Variante « avancée » : les joueurs gardent leur carte secrète.

#### 6a. LE SABOTEUR (3 à 5 joueurs, 5 cartes)

Ce Changer ajoute un mécanisme de traître caché aux parties coopératives du Changer 5 « Jouer Ensemble ».



Ajoutez d'abord le Changer 5 comme décrit plus haut. Puis mélangez la carte « Saboteur » du Changer 6 à autant de cartes « Non saboteur » que le nombre de joueurs -1. Chaque joueur reçoit l'une de ces cartes, qu'il doit garder face cachée. L'un des joueurs sera le saboteur. Les non saboteurs remporte la partie si le classement final correspond bien aux cartes « Jouer Ensemble ». Le saboteur l'emporte dans toutes les autres configurations.

#### 6b. LE SABOTEUR II (3 à 5 joueurs, 5 cartes)

Une autre variante du traître caché, mais combinée à la triche !

Disposez d'abord les cartes « Faute ! » selon les règles du Changer 4, puis distribuez des cartes aux joueurs selon les règles du Changer 6a. L'un des joueurs sera le saboteur. Le Changer 4 étant en jeu, les joueurs ont le droit de tricher mais ils peuvent recevoir des cartons jaunes ou rouges. Un joueur qui reçoit un carton rouge doit révéler son identité. S'il s'agit du saboteur, il perd la partie, les autres joueurs gagnent. Le saboteur gagne si lui ou un autre joueur avec un carton rouge finit la partie à la première place. Ce Changer peut être joué en **compétitif** ou en **amical**.

#### 7. LES PARIS (2 joueurs ou plus, 15 cartes)

Pariez sur l'issue de la partie et gagnez des récompenses ! Ce Changer permet aux joueurs de parier sur leurs positions au score à différents moments de la partie. Avant de commencer la partie, les joueurs doivent se mettre d'accord sur les récompenses accordées aux paris réussis (points de victoire, ressources, etc.) ET sur le moment où les paris sont placés et résolus (ex : « dès qu'un joueur atteint 50pts », « après la 3<sup>e</sup> manche », etc.). Nous vous recommandons de parier une première fois en tout début de partie, puis de parier de nouveau juste après la résolution des premiers paris.



Donnez à chaque joueur 3 cartes « Pari » (1-2-Dernier) dans sa couleur de joueur (si possible). Lors d'une partie à 2 joueurs, n'utilisez que les carte 1 et 2. Chaque joueur place l'une de ses cartes « Pari » devant un joueur de son choix (lui-même s'il le souhaite) pour parier que le joueur en question

sera 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> ou dernier au moment de la résolution des paris. Lors de la résolution, révéléz toutes les cartes « Pari » et attribuez les récompenses décidées en début de partie aux joueurs qui ont visé juste. Vous pouvez également jouer ce Changer uniquement pour le fun, sans récompense.

#### 8. LES CHAISES MUSICALES (2 à 6 joueurs, 2 cartes)

N'avez-vous jamais rêvé de prendre la place (ou le score) d'un adversaire ? C'est possible ! (Note : nous vous recommandons de ne pas utiliser ce module avec des jeux durant plus de 45 minutes.)



Avant de commencer la partie, déterminez à quel moment ce Changer va entrer en jeu. Nous recommandons la mi-partie. Lorsque vous atteignez ce moment, prenez l'une des 2 cartes de ce Changer, gardez-la face cachée et mélangez-la avec les 78 autres cartes de la pioche. Placez la pioche ainsi formée sur la table. Laissez l'autre carte « Chaises Musicales » de côté, face cachée.

A la fin du tour de chaque joueur, révéléz 4 cartes de la pioche. Si la carte « Chaises Musicales » est révélée, tous les joueurs doivent changer de place en tournant dans la direction indiquée, sinon la partie continue normalement. Lorsque la première carte « Chaises Musicales » est révélée, mélangez la seconde (mise de côté au début) avec le reste de la pioche. Continuez de révéler 4 cartes à la fin du tour de chaque joueur jusqu'à ce que la partie prenne fin ou que la seconde carte « Chaises Musicales » soit révélée.

**Note :** S'il n'y a pas vraiment de position mais seulement un score (pour des jeux de cartes par exemple), les joueurs peuvent échanger leurs scores ou leurs mains plutôt que leurs places.  
**Note 2 :** Les 80 cartes ne seront pas forcément toutes révélées selon le déroulement de la partie. Vous pouvez donc décider en début de partie de révéler plus de 4 cartes à la fin de chaque tour. Révélez 4/5/6/7/8 cartes épuisera la pioche après 20/16/13/11/10 tours.

**Variante :** Une fois que la première carte « Chaises Musicales » est révélée, les joueurs peuvent décider de ne pas mettre la seconde en jeu.

**Variante 2 :** Mélangez les 2 cartes « Chaises Musicales » dans la pioche en début de partie. Lorsque vous piochez des cartes, n'en révéléz que 3 et écartez la 4<sup>e</sup> face cachée. Il se peut ainsi que les joueurs ne changent pas du tout de position !

#### 9. LES ANIMAUX (2 joueurs ou plus, 5 cartes)

Ajoutez une dose de fun à vos parties et donnez de nouveaux surnoms à vos amis ! Ce Changer n'a aucun impact sur le jeu, c'est juste pour s'amuser. Disposez autant de cartes « Animaux » que vous le souhaitez sur la table. Lors de la partie, vous pouvez désigner un joueur pour lui attribuer une carte « Animaux ». Un vote a lieu : s'il réussit, le joueur désigné reçoit la carte en question :



- a) Le Chien pour un joueur honteusement chanceux
- b) L'Agneau pour un joueur qui n'arrête pas de se plaindre
- c) Le Chimpanzé pour un joueur qui aide les autres
- d) La Hyène pour un joueur qui n'arrête pas de parler
- e) La Tortue pour un joueur lent et/ou distrait

**Variante :** Laissez les cartes de côté au début. En fin de partie, attribuez les cartes aux joueurs les plus « méritants » !

#### 10. LES CHANSONS DE LA VICTOIRE (2 à 5 joueurs, 5 cartes)

Une manière marrante et bruyante de célébrer vos avancées ! Ce Changer aussi n'est fait que pour s'amuser et n'a aucun impact sur le jeu. Mélangez les cartes « Chansons de la Victoire » et distribuez-en une à chaque joueur, qui doit alors reproduire le son de l'instrument présent sur sa carte. Dès qu'un joueur passe en tête au score, il doit reproduire le son de son instrument :



- a) Violon
- b) Trompette
- c) Batterie
- d) Piano
- e) Guitare

**Variante :** Combinez ce Changer avec le Changer 3, les « Œufs de Pâques ». Dès qu'un objectif secret est réussi, le joueur qui a mis cet objectif en jeu l'annonce en « jouant » de son instrument, ainsi que tous les joueurs dont l'objectif secret a déjà été révélé !

#### Bonus. PREMIER JOUEUR (2 à 25 joueurs)

Si vous ne savez pas comment choisir un premier joueur, nous avons ce qu'il vous faut ! Mélangez les cartes du Changer 1 « Les Cartes Joker » et distribuez-en une à chaque joueur. Celui dont la carte présente le numéro le plus élevé dans le coin inférieur droit devient premier joueur !

#### Combiner les boîtes

Ajouter une seconde boîte de « The Game Changers » double le nombre de joueurs possibles pour les Changers 1, 3, 4, 6b et 7. Si vous jouez le Changer 6b, utilisez toutes les cartes Saboteur !

#### Crédits

Frank Quispel souhaite remercier sa femme Jannet et leurs enfants, son frère Arno et Mickael Schemaille pour leur soutien et leurs retours. Les jeux de société lui ont apporté tellement au fil des années que Frank a souhaité leur dire « Merci ! » au travers de The Game Changers.

**Auteur :** Frank Quispel

**Illustrations :** Loïc Billiau

**Chef de projet :** Arno Quispel

**Livret de règles :** Max van den Helder

**Éditeur :** Michael Schemaille

**Traduction :** Bruno Larochette

Quined Games bv  
P.O. box 1121  
3260 AC Oud-Beijerland  
Pays Bas



QUINED GAMES

© Quined Games, 2018

Vous pouvez utiliser les Game Changers avec toutes sortes de jeux de plateaux et de cartes ! Avez-vous essayé ceux-ci ?

