Happy Wood !

Règles du jeu

Le matériel :

Pour un jeu :

- un plateau de jeu avec la forêt, la ville A, la ville B), deux routes et une échelle du bonheur

- 5 pions de couleur (qui correspondent aux 5 personnages : habitant A, habitant B, maire, industriel, Parc naturel)

- des cartes-actions de couleur

- 25 jetons noirs (jeton de mécontentement) et 25 jetons de couleur (jetons de bonheur)

Le but :
- but individuel : arriver le plus haut dans l'échelle du bonheur
- but collectif : arriver le plus groupé et le plus haut possible dans l'échelle du bonheur (c'est-à-dire : avoir le moins de gens mécontents)

Règle du jeu :

Déroulement d'un tour de jeu :
- **Chaque joueur choisit une des actions** parmi celles qui sont proposées à son personnage. Il pose la carte-action à l'endroit où il veut la réaliser.

> *Exemple : la carte "construire une usine" peut être posée dans la forêt, en bordure de forêt, à l'extérieur de la ville ou … où vous voulez !*

- Quand tous les joueurs ont posé leur carte action (une seule carte par tour), **chacun distribue à son tour tous ses jetons blancs (jetons de bonheur) aux joueurs dont les actions le satisfont le mieux** : il doit distribuer ses 5 jetons de bonheur, mais peut les distribuer comme il veut aux autres joueurs (il est possible de donner 1,2,3,4 ou 5 jetons de bonheur à un seul autre joueur). Il explique son choix.

> *Exemple : "je te donne 3 jetons blancs parce que tu as décidé d'aller au travail en vélo, et que ça ne pollue pas"*

Chaque joueur a la possibilité, mais non l'obligation, de distribuer jusqu'à 5 points noirs (pions de mécontentement) aux joueurs dont les actions les ont mécontentés. Il faut là aussi expliquer son choix, et le joueur concerné peut alors négocier pour éviter les jetons noirs.

- **Négociation** : chaque joueur menacé d'un ou plusieurs pions noirs, ou qui reçoit un nombre insuffisant de pions blancs, peut négocier :

-> déplacer son action

-> limiter son action dans le temps

> *ex : faire du quad en semaine quand il n'y a pas de promeneurs*

-> promettre une action future

> *ex : planter des arbres pour cacher l'usine*

mais ne peut pas changer d'action.

Score

Scores individuels :

- Quand tout le monde a distribué ses points, on fait avancer les pions sur l'échelle du bonheur : avancer d'une case par jeton blanc reçu, reculer d'une case par jeton noir reçu.

- Après 3 tours (ou 5 selon les cas), celui qui est placé le plus haut a gagné.

Score collectif : on fait le total des points de chaque joueur et on retranche le nombre de points qui séparent le joueur le plus avancé sur l'échelle du bonheur, de celui le plus bas dans cette échelle.

Exemple de score

joueur 1 et joueur 2 : 22 points chacun

joueur 3 : 21 points

joueur 4 : 15 points

joueur 5 : 5 points

total = (22+22+21+15+5) - (22-5) = 85-17 = 68

Merci à Vincent Everaert pour ses conseils. Merci au collègues et amis des Clionautes (www.clionautes.org), du réseau Ludus (http://histgeo.discip.ac-caen.fr/ludus/) et du réseau Apprendre2.0 (http://apprendre2point0.ning.com/) pour leur aide.