

# Far West



Far West est un jeu de société pédagogique qui permet de vivre des expériences réalistes de coopération et de co-construction. Les joueurs mettent en œuvre des pratiques qui sont directement transposables aux situations réelles.

Le jeu est composé de 144 cartes réparties en 7 catégories :



36 cartes  
**Personnage**



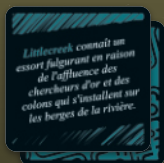
36 Cartes  
**Événement**



36 cartes  
**Western**



18 cartes  
**Dénouement**



6 cartes  
**Contexte**



6 cartes  
**Récompense**



6 cartes **Shérif**

## Déroulement d'une manche

### Contexte

Les joueurs doivent créer le scénario du prochain film à succès dans l'univers du Western.

### Mise en place

- Tirer au sort une carte **Contexte**.
- Distribuer à chaque joueur : 1 carte **Dénouement**, 2 cartes **Personnage** et 1 carte **Événement**.
- Disposer 3 piles de cartes sur la table, composées respectivement des cartes **Personnage**, **Événement** et **Western**.
- Déposer sur un coin de la table les 6 cartes **Récompense** qui serviront à la fin de la manche.
- Toutes les autres cartes peuvent être rangées dans la boîte.

### Planter le décor

L'animateur lit la carte **Contexte** puis la dépose sur la table.

### Choisir le dénouement

Les joueurs choisissent collectivement la carte **Dénouement** de leur histoire. Plus la carte choisie compte d'étoiles, plus les joueurs rencontreront de difficultés à l'intégrer de façon cohérente à leur histoire. Le joueur disposant de cette carte la pose sur la table. Les autres joueurs défaussent les cartes **Dénouement** non choisies en les déposant dans la boîte.

### Créer l'histoire

Les joueurs construisent l'histoire collectivement en posant progressivement les cartes **Personnage**, **Événement** et **Western** au milieu de la table.

Chacun peut poser une carte dès qu'il le souhaite afin de l'intégrer au scénario, puis en piocher une autre de la catégorie de son choix.

Les joueurs peuvent parler librement des cartes qu'ils ont en main sans toutefois se les montrer.

## Fin de la manche

La manche prend fin lorsque les joueurs estiment avoir terminé le scénario ou lorsque l'animateur le décide.

### Décompte des points

Les joueurs calculent leur score en utilisant les cartes **Récompense** qui sont réparties en deux catégories. Les « étoiles » viennent récompenser la qualité du scénario et les « meeples » permettent d'évaluer la qualité des interactions entre les joueurs.

### Rejouer pour progresser

L'animateur aide le groupe à prendre conscience des pistes de progrès et accompagne sa progression.



## Utilisation des cartes Shérif

Les cartes **Shérif** permettent aux joueurs de prendre le pouvoir à un moment donné et d'imposer leurs décisions aux autres. Nous vous proposons différentes modalités de jeu en fonction du contexte et des enjeux pédagogiques.

### #1 : pas de carte Shérif

Le jeu se déroule simplement en suivant les règles expliquées précédemment. Les joueurs ne bénéficieront pas nécessairement des réflexes qui leur permettront de réguler la prise de parole. L'animateur pourra intervenir en introduisant, si nécessaire, une carte **Shérif** en cours de partie.

### #2 : une carte Shérif au milieu de la table

Dans cette configuration, l'animateur dispose au milieu de la table, une carte **Shérif** que chaque joueur peut saisir dès qu'il le souhaite, pour imposer son point de vue au reste du groupe. Lorsqu'un joueur saisit la carte, les autres sont contraints de se taire. Il peut alors poser des cartes de sa main et intégrer autant de contenu à l'histoire qu'il le souhaite. La parole se libère lorsque ce joueur repose la carte **Shérif** au milieu de la table.

### #3 : chaque joueur dispose d'une carte Shérif

Lors de la distribution des cartes, chaque joueur reçoit une carte **Shérif** qu'il peut utiliser quand il le souhaite, sauf lorsqu'un autre joueur utilise déjà la sienne.

Pour utiliser sa carte **Shérif**, un joueur pose la carte devant lui face visible. Il contraint alors les autres joueurs à se taire et peut poser autant de cartes qu'il le souhaite.

La parole se libère lorsque ce joueur retourne sa carte **Shérif** en laissant visible le dos de la carte.

La durée d'utilisation de la carte est libre, mais elle ne peut être utilisée qu'une seule fois par un même joueur au cours de la partie.

## #4 : une carte Shérif comme bâton de parole

Lorsqu'un groupe n'arrive pas à réguler la prise de parole de façon spontanée, il est parfois indispensable de ne pas laisser les joueurs débattre librement et de leur imposer l'utilisation de la carte **Shérif** comme bâton de parole.

L'animateur donne alors la carte **Shérif** à un joueur qui devient le joueur actif. Il peut s'exprimer librement et poser des cartes de sa main pour les intégrer à l'histoire. Dès qu'il le souhaite, il peut donner la carte **Shérif** à un autre joueur qui devient le nouveau joueur actif, etc.



## Conseils pour les professionnels

En raison de la richesse d'interactions qu'il génère, ce jeu permet d'aborder un grand nombre de sujets auprès d'un large public, notamment la coopération, l'intelligence collective et la gestion de projet.

Nous conseillons d'animer une succession de manches suivies de débriefings, afin d'aider les joueurs à tirer le maximum d'enseignements de chaque séquence et d'accélérer le processus d'apprentissage.

## Ressources en ligne

Utilisez ce flashcode pour accéder aux ressources pédagogiques dédiées à ce jeu.

Nous vous y proposons également de nouvelles modalités de jeu.

