

Handleiding



Naar een idee van Stefan Hesseling



www.happythegame.nl

All rights reserved

Inhoud van de doos:



Aantal spelers: 3 – 6

Leeftijd: vanaf 10 jaar

Speelduur: minstens één uur.

Dit spel bevat kleine onderdelen en is niet geschikt voor kleine kinderen jonger dan 3 jaar

Happy is een bordspel voor 3 tot 6 spelers vanaf een jaar of 10. In de strijd om het gelukkigst van allemaal te worden zullen je tegenspelers je bestoken met allerlei onheil. Onheil dat je moet zien te voorkomen of waarvan je zo snel mogelijk moet proberen te herstellen. Brandstichting, verraad, vandalisme, pesten, machtspelletjes op het werk, echtscheiding, diefstal, corona en andere ziektes: niets blijft je bespaard op weg naar happiness.



Klaarzetten van het spel:

Zet twee **theeglazen** en twee **schaaltjes** klaar. De theeglazen zijn voor de quarantaine en de twee schaaltes zijn voor de rode munten (waarde 5) en de witte munten (waarde 1) en vormen zo de 'bank'.

Pak de stapel met **kanskaarten**. Er zitten vijf kanskaarten met een wereldreis in de stapel. Zorg er voor dat het aantal kanskaarten met een wereldreis één minder is dan het aantal spelers. Dus bij vier spelers moeten er drie wereldreiskaarten in het spel en leg je er dus twee terug in de doos. Schud nu de kaarten en leg de kanskaarten gesloten op het daarvoor bestemde vakje op het bord.







Plaats de twee honden en de twee katten in het **asiel**.

Doel bepalen:

Spreek met elkaar af wanneer je gewonnen hebt. Dit kan bijvoorbeeld zijn: "wie als eerste 8 happypunten heeft verzameld". Ga je voor $8\frac{1}{2}$ of 9 happypunten dan duurt het spel langer. In principe kun je alleen winnen als je aan de beurt bent en je kunt aantonen dat je voldoende happy punten hebt. De enige uitzondering hierop is: zodra het geld in de bank op is stopt het spel ook en is degene met de meeste happypunten de winnaar. Speel je het spel voor de allereerste keer dan is 7 happypunten misschien ook al wel genoeg: je bent dan namelijk nog niet zo bedreven in het tellen en ook de te volgen tactiek wordt pas na een paar keer spelen duidelijker.

Eerste ronde, voorbereiding:

Iedere speler kiest een eigen kleur.

	Speler en partner
	Drie kinderen
	Het huis
	De auto
	Twee QR-codes
	Symbool slechte gezondheid



Iedere speler zet het huis van zijn kleur in de buitenste woonwijk (wijk 0). Iedere speler zet zichzelf (volwassen poppetje) te werk in het bedrijf door op een grote blauwe overall te gaan staan. Bepaal wie er mag beginnen door bijvoorbeeld te kijken wie er het hoogst gooit met twee dobbelstenen.

Degene die begint krijgt 6 muntjes (1 rode + 1 witte) uit de bank als startkapitaal. Draai met de wijzers van de klok mee. De volgende speler krijgt 7 muntjes (1 rode + 2 witte) uit de bank. De derde speler 8 muntjes, enz. Ieder volgende speler krijgt dus in de eerste ronde één muntje meer dan de speler voor hem. In de eerste ronde heb je nog geen loon verdiend, vandaar het startkapitaal, maar verder verschilt de eerste ronde niet van alle andere rondes.

De beurt:

Als je aan de beurt bent regel je **eerst** de **geldzaken**: verreken de inkomsten en de kosten met de bank. Daarna mag je in willekeurig volgorde

- één **dobbelactie** uitvoeren voor een **partner** of voor een **kind**.
- een medespeler weer uit quarantaine halen of zijn QR-code weghalen.
- onbeperkt kopen/verkopen (zie beperkingen), onbeperkt kaarten spelen (zie beperkingen), slechte gezondheid opheffen (-7), ex-partner afkopen (-1x loon), 1 x dobbelen tegen de directeur.

Geldzaken:

Aan het begin van je beurt tel je eerst op hoeveel je aan inkomsten hebt:

- je loon (10 of 15 of 20) (maar dus niet in de eerste ronde)
- het loon van je partner (5)
- kinderbijslag van elk niet-werkend kind (2)
- loon van elk werkend kind (5)

Dan tel je hoeveel je aan kosten hebt. Dit kan bestaan uit:

- woonlasten, je wijknummer staat gelijk voor je woonlasten (0, 1, 2, 3 of 4)
- wegenbelasting als je een auto hebt (1)
- medische kosten als je een slechte gezondheid hebt. Te zien aan de witte zuil met rode kruis. (2)
- partneralimentatie, zolang je partner in het divorce-huis zit. (3)

Haal de kosten van de inkomsten af: wat je overhoudt mag je uit de bank nemen. Het is raadzaam om twee spelers, onafhankelijk van elkaar, te laten tellen. Men vergeet gauw een kostenpost.

Na de geldzaken:

Als je de standaard-geldzaken geregeld hebt mag je (in willekeurige volgorde) van alles doen:

Extra geld bemachtigen:

Kom je geld tekort voor al je plannen dan zijn er drie manieren om tijdens je beurt aan extra geld te komen:

- Verhuizen naar een goedkoper huis. Per wijkverlaging krijg je 10 muntjes.
- Je auto als geheel verkopen aan de bank. Echter, dit levert slechts de helft van de muntjes op welke je ooit aan de auto besteed hebt. Zo krijg je voor een 4x opgewaardeerde auto nog maar $(6+3 \times 5) : 2 = 10\frac{1}{2} = 11$ muntjes terug. Er wordt naar boven afgerond indien nodig.
Je mag de auto ook verkopen aan een medespeler die nog geen auto heeft. Je moet zelf onderhandelen over de prijs.
- Lever een erfenis-kaart of een loterijhoofdprijs-kaart in.
- Verkoop een internet-liefde-kaart aan de bank voor 5 muntjes of aan je medespeler voor het bedrag dat jullie overeenkomen.

Dobbelen voor een partner:

Heb je (nog/weer) geen partner maar wil je er wel één dan begin je te daten. Daten kost geld. Je betaalt één muntje aan de bank en je mag dan één keer met één dobbelsteen gooien. Bij 5 of 6 ogen mag je een partner in je huis zetten Zit echter je ex-partner in het divorce-huis dan mag je pas dobbelen als je je ex-partner hebt 'uitgekocht'. Dit kost je één maal je loon. Heb je te weinig muntjes om dit te betalen, zorg dan eerst voor extra geld of wacht een ronde.

Levert deze ene worp geen partner op, dan mag je ook de extra-dobbelen-kaart inzetten om nog 2x te mogen dobbelen.

Dobbelen voor een kind:

Als je een partner hebt en je hebt deze beurt niet gedubbeld voor een partner dan mag je gratis één keer dobbelen voor een kind: Je gooit met beide dobbelstenen tegelijkertijd. Elke dobbelsteen die een 1 laat zien levert een kind op. Gooi je dus dubbel 1 dan heb je een tweeling. Levert deze ene worp niet het gewenste kinderaantal op, dan mag je ook de extra-dobbelen-kaart inzetten om nog 2x te mogen dobbelen.

Partner:

Naast dobbelen voor een partner is het ook mogelijk om via een internet-liefde-kaart een partner te krijgen. Een verkregen partner werkt vanuit het huis en levert je elke volgende beurt 5 muntjes loon extra op. Een partner kan niet te werk gesteld worden in het bedrijf.

Je hebt een partner nodig om een kind te krijgen. Dat geldt ook als je wilt adopteren.

Het hebben van een partner is een happypunt waard.

Ex-partner/chtscheiding:

Als iemand een geheime-liefde-kaart speelt en je kunt die niet pareren met een doofpot-kaart dan moet je partner het divorce-huis in. Dat is erg vervelend want het kost je elke ronde alimentatie (3) tot dat je je ex-partner uitkoopt. Met een ex-partner in het divorce-huis mag je ook niet aan een nieuwe partner beginnen en dus ook niet aan nieuwe kinderen. Uitkopen kost je 1x loon.

Kinderen:

Naast dobbelen voor een kind is het ook mogelijk om via een internet-liefde-kaart een kind te adopteren. In beide gevallen moet je een partner hebben. Kinderen leveren elke ronde kinderbijslag (2 muntjes) op. Als je je kinderen aan het werk hebt levert dat meer op: het kinderloon is 5 muntjes. En een werkend kind is ook nog eens een happypunt waard. Maar vóór je kinderen aan het werk hebt moeten ze de scholen doorlopen. Nadat een kind minimaal één ronde thuis verbleven is kan het naar school. Elke school-overstap kost 5 muntjes. Voor elk kind mag je tijdens je beurt maar één keer betalen voor een school-overstap. Tegelijkertijd mag je de schoolloopbaan wel bespoedigen met een kanskaart. Een werkend kind kan geen manager of directeur worden.

Huis:

Elk huis staat in een bepaalde wijk. De wijken zijn genummerd van 0 tot en met 4. De nummers zijn tevens de woonlasten per ronde. Omdat je begint in wijk 0 zijn de woonlasten in het begin dus 0 muntjes. Per beurt kun je één keer verhuizen naar een huis dat één niveau hoger ligt. Dit kost 10 muntjes. Er moet echter wel plek zijn. Hoe duurder het huis hoe schaarser ze zijn. Staat je huis in wijk 3 dan is dat 1 happypunt waard. In wijk 4 is dat zelfs 2 happypunten.

Soms word je gedwongen om te verhuizen. Bijvoorbeeld met een geheime-liefde-kaart. Speelt een tegenstander die je toe en kun je die niet pareren met een doofpot-kaart dan zal je moeten verhuizen naar een wijk die één niveau lager ligt. Is die wijk echter geheel bezet, dan zak je net zo lang tot er wel plek is.

Het zelfde geldt als je huis wordt afgebrand en je hebt geen brandverzekering-kaart om het te pareren.

Scholen:

Er zijn drie scholen: PO=primair onderwijs, VO=voorgezet onderwijs, UNI=universiteit.

Een kind doorloopt normaal gesproken de route: thuis → PO → VO → UNI → werk.

Elke overstap kost 5 muntjes. Er zijn ook kanskaarten om de route van je kind te bespoedigen, maar ook om een kind van je tegenstander een 'schooltje lager te laten zingen'. Dit kan handig zijn als er bijvoorbeeld te weinig ruimte is op een school, het aantal stoelen is namelijk beperkt. Op het PO zijn er 6 plekken, op het VO zijn er 4 en op de universiteit zijn er nog maar 2. Als een kind een schoolniveau lager moet, maar daar is geen plek, dan zal het kind nog een niveau moeten dalen, net zo lang tot er wel een plek is. In het slechtste geval eindigt het kind weer thuis.

Bedrijf:

Elke speler begint te werken op de echte werkvloer, met de handjes uit de mouwen van een blauwe overall. Dat levert een loon op van 10 muntjes per ronde.

Met behulp van een MBA-kanskaart kun je een niveau hoger komen te werken.

Je wordt dan manager en gaat 15 muntjes per ronde verdienen. En deze baan is één happypunt waard.

Met behulp van nog een MBA-kanskaart kun je zelfs directeur worden. Je verdient 20 muntjes per ronde en deze baan is 2 happypunten waard.

Er kan maar één speler directeur zijn.

Op de foto hiernaast is de gele speler directeur. De groene, blauwe en zwarte speler zijn opgeklimmen tot manager. Ook zijn er al twee kinderen van de gele speler en één kind van de zwarte speler werkzaam in het bedrijf. De gele speler heeft 4 happypunten. De zwarte speler heeft 2 twee happypunten. De groene en blauwe speler hebben elk één happypunt.

Er is een burn-out-kaart die je een niveau laat zaken als manager of directeur.

En er is nog een manier om je baan als directeur te verliezen: twee managers kunnen samen besluiten om aan je stoelpoot te zagen:



Dobbelen om de directeur te wippen:

Als je tijdens je beurt manager bent kun je een mede-manager vragen om de directeur uit zijn positie te krijgen. Indien akkoord gooien beide managers één keer met één dobbelsteen. De hoogste gooier wordt directeur, de laagste gooier gaat een niveau lager werken en de directeur wordt manager. Bij gelijke ogen heeft de directeur geluk en verandert er niets.

Hoewel er in principe maar één keer gegooid wordt door beide managers kan een manager besluiten om een extra-dobbelen-kaart in te zetten als de uitkomst hem niet bevalt.

Dit dobbelen om een directeur te wippen mag je maar één keer tijdens je beurt doen.

Hond en kat:

Je kunt een hond of kat kopen uit het asiel. Een kat kost 3 muntjes. Een hond kost 4 muntjes. Je kunt ook een hond of kat bemachtigen met behulp van een kanskaart. Je kunt er dan één uit het asiel nemen of je neemt er één van je tegenstander, mits het huis niet in quarantaine is. Het bezit van zowel een hond als een kat is 1 happypunt waard. Heb je 2 honden en 2 katten, dan zelfs 2 happypunten.

Auto / Parkeerterrein:

Voor 6 muntjes kun je een auto kopen. Vijf muntjes gaan naar de bank. Plaats de auto (rond fiche) op het zesde witte muntje en zet deze combinatie op de parkeerplaats. Heb je de duurste auto van de parkeerplaats dan parkeer je je auto op de speciale grote parkeerplek. Daar is je auto ook een happypunt waard. Je kunt je auto opwaarderen met 5 muntjes. Dit doe je door een rode munt onder je witte munt met auto te plaatsen.



Op de foto hiernaast zie je dat de roze speler een auto heeft gekocht. De blauwe speler ook, maar die heeft de auto ook nog eens één keer opgewaardeerd. De zwarte speler zelfs drie keer. Daarmee heeft de zwarte speler de duurste auto, mag dus op de grote parkeerplek staan en heeft één happypunt.

Per beurt mag je maar één keer een auto kopen of upgraden met muntjes. Maar met een auto-upgrade-kaart kun je er nog een schepje bovenop doen.

Zodra jouw auto meer waard is dan de duurste auto van je medespelers mag je de speciale parkeerplek opeisen en heb jij dus één happypunt.

Je kunt je auto ook in zijn geheel verkopen aan de bank. Dat levert echter slechts de helft van de gespendeerde waarde op. Zo krijg je voor een 3x opgewaardeerde auto nog maar $(6+3 \times 5):2 = 10\frac{1}{2} = 11$ muntjes terug. Een auto die niet opgewaardeerd is had een aanschafwaarde van 6 en levert dus $6:2 = 3$ muntjes op. Zoals je ziet wordt er naar boven afgerond indien nodig. Je mag de auto ook verkopen aan een medespeler die nog geen auto heeft. Je moet zelf onderhandelen over de prijs.

Quarantaine:

Bestookt iemand je met de corona-kaart en heb je geen vaccinatie-kaart, dan gaat er een theekopje over je huis. Er wordt een vierkant plaatje met QR-code in de kleur van je tegenspeler op je glas gelegd. Zo kun je zien wie je corona heeft bezorgd. Op de foto is te zien dat de blauwe speler de roze speler corona heeft bezorgd. De roze speler zit in quarantaine.



Zodra je aan de beurt bent mag je helemaal niets doen, je beurt gaat over. Je krijgt ook geen inkomsten en hebt ook geen kosten. Het enige wat je eventueel mag doen is een andere QR-code weghalen die je zelf ooit hebt uitgedeeld aan een tegenstander.

Na precies één ronde, als de speler die je de corona heeft bezorgd aan de beurt is, mag je het theekopje weghalen en het vierkantje met de QR-code, bij je huis leggen. Je bent nu een volle ronde beschermd tegen corona-aanvallen van anderen.



Vergeet je zelf je theekopje weg te halen tijdens de beurt van je tegenspeler die je corona bezorgd heeft dan moet je weer een volle ronde in quarantaine.

Ook voor de tegenspeler die je corona heeft bezorgd geldt dat als hij tijdens zijn beurt vergeet de QR-code weg te halen dan is de ander weer een volle ronde beschermd tegen corona. Het blijft dus opletten. Vergeten = pech.



Pest / Slechte gezondheid / Hospitaal:

Als iemand de pest-kaart speelt krijgt iedereen, behalve de speler zelf, een slechte gezondheid. Behalve de spelers die dit met een ziektekostenverzekering-kaart kunnen pareren. Iedereen met een slechte gezondheid krijgt een wit cilindertje met een kruis er op in het hospitaal te staan. Vanaf nu heb je bij iedere beurt een extra ziektekostenpost van 2 muntjes. In de situatie op de foto hiernaast hebben de rode, zwarte en groene spelers een slechte gezondheid. Een slechte gezondheid is -1 happypunt waard. Je daalt dus in happypunten. Je kunt een slechte gezondheid afkopen met 7 muntjes of een ziektekostenverzekering-kaart.

Happypunten:

Waarde:	Happypunten:	Waarde:	Happypunten:
	Wereldreis		Geheime liefde
	Partner		Vriendschap
	1,2,3 kinderen aan het werk		Manager
	1 hond + 1 kat		Directeur
	2 honden + 2 katten		Duur huis (wijk 3)
	Het meeste geld op tafel, ≥ 25		Duurste huis (wijk 4)
	De eerste met de duurste auto		Slechte gezondheid

Kanskaarten:

Er zitten 56 kanskaarten in het spel. Als je met minder dan 6 spelers speelt dan moet er een aantal wereldreis-kaarten uitgehaald worden. Zie 'klaarzetten van het spel'.

Je mag tijdens je beurt net zoveel kanskaarten spelen als je wil.

Kanskaarten kun je kopen voor 5 muntjes. Nieuwe kanskaarten mag je in principe pas na je beurt inzetten, behalve de kanskaarten die een half of heel happypunt opleveren.

Je mag maximaal 7 kaarten in je hand hebben. Een vriendschapskaart bloot op tafel telt niet mee. Gespeelde kanskaarten verdwijnen weer onderop de stapel. De stapel mag tussentijds niet geschud worden.

Het is toegestaan om drie oude kanskaarten in te ruilen voor één nieuwe.

Er zijn vier soorten kanskaarten:

De **gele** kaarten bevoordelen alleen de speler zelf.

De **rode** kaarten benadelen één of meer andere speler(s).

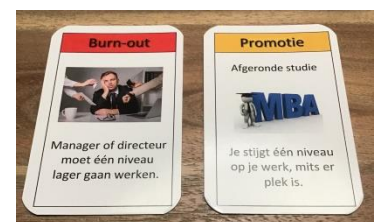
De **groene** kaarten pareren rode of oranje kaarten die je medespeler op je 'afvuurt'.

De **oranje** kaarten zijn in te zetten als rode of gele kaart. Dat wil dus zeggen dat je ze kunt gebruiken voor puur eigen gewin of om een medespeler te benadelen.

Hieronder een vijftal setjes: De kanskaart om een medespeler te benadelen en de pareer-kaart.



En nog 3 setjes kanskaarten die min of meer een tegengestelde uitwerking hebben:



Alle 56 kanskaarten op een rij:

#	kanskaarten: (56)
5	Wereldreis, n-1 in het spel (n is het aantal spelers), 1 happy punt
3	Vriendschap (mag je in de hand houden of bloot op tafel leggen), ½ happy punt
2	Gratis auto of upgrade je auto 1 level (pak hiervoor een rode munt uit de bank)
6	MBA-studie, je stijgt 1 niveau op de carrière-ladder (je wordt manager of directeur)
1	Erfenis: 15 munten
1	Loterij hoofdprijs: 20 munten
3	2 keer extra dobbelen (voor een partner, voor een kind of bij het wippen van de directeur)
3	Internet liefde (adoptiebaby of partner uit het buitenland), ook te verhandelen
2	Sla een school over (of ga vanaf het voortgezet onderwijs gelijk werken)
3	Neem een kat van een medespeler af of neem er één uit het asiel
3	Neem een hond van een medespeler af of neem er één uit het asiel
3	Huisdierverzekering, pareert de twee kaarten hierboven genoemd
3	Geheime-liefde: zelf houden (½ happy punt) of bezorg je tegenspeler een echtscheiding
2	Doofpot: neutraliseert geheime-liefde-kaart hierboven
2	Bezorg al je medespelers een slecht gezondheid. 'Krijg allemaal de tering' (witte zuil met rode+)
2	Ziektekostenverzekering, pareert hierboven
2	Huis brand af van medespeler: het huis moet minimaal 1 niveau lager geplaatst worden
3	Brandverzekering voor je huis, pareert hierboven
3	Kies een medespeler die één ronde in quarantaine moet
1	Gevaccineerd, je hoeft toch niet in quarantaine (1 ronde geldig, neem een QR-code)
1	Kras op de auto maken bij medespeler: de auto daalt 1 niveau in waarde (niet geupgrade auto moet weg)
1	Een manager of directeur een burn-out bezorgen, daalt 1 niveau (ziektekostenkaart helpt niet)
1	Een schoolkind van een medespeler moet minimaal één niveau lager.