

► LES RÈGLES DU JEU

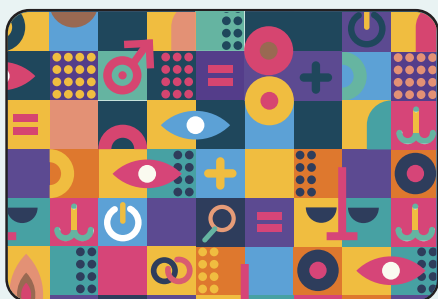
Au départ, les joueurs ou équipe de joueurs lancent les deux dés à tour de rôle. Le total de points le plus élevé désigne le joueur qui commence la partie. Ensuite les autres joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

A chaque tour, un joueur ou l'équipe lance les dés et avance son pion d'autant de cases que de points marqués sur les dés. Le joueur doit alors répondre à la question posée par l'animateur-rice du jeu.

Il avancera, passera son tour, ou reculera selon l'indication donnée sur la case correspondante.

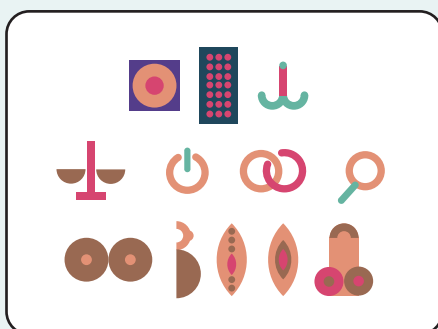
Les joueurs ne peuvent pas occuper la même case en même temps. Si après un jet de dés, la case est déjà occupée par un autre joueur, le joueur qui occupe cette place doit reculer jusqu'à la prochaine case vide.

► LES DÉPLACEMENTS SUR LE PLATEAU



► Les cases **SUNU WERGU YARAM, SUNU YITE**

Lorsque le joueur tombe sur une case **SUNU WERGU YARAM, SUNU YITE**, il redéplace son pion du même nombre de cases.



► Les cases **EVENEMENT**

- ✓ **La case 12 « absence de planification familiale »** : le joueur qui tombe sur cette case « absence de planification familiale » ne rejoue pas au tour suivant. Il passera son tour.
- ✓ **La case 47 « excision »** : le joueur qui tombe sur cette case « excision », retourne à la case départ.
- ✓ **La case 41 « absence d'informations »** : Lorsqu'un joueur s'arrête sur « absence d'informations », il doit automatiquement reculer jusqu'à la case 22 « structures sanitaires » pour obtenir le maximum d'informations.
- ✓ **La case 32 « vaccination »** : le joueur qui tombe sur cette case « vaccination » il avance jusqu'à la case 49.
- ✓ **La case « structures sanitaires »** : Lorsque le joueur tombe sur cette case, il avance jusqu'à la case 37.

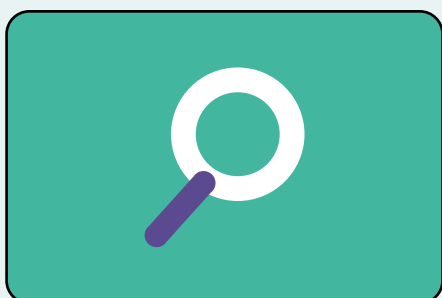


► Les cases **IDEES RECUES** et épisodes **TIK TOK**

Pour passer ces cases, il faut répondre correctement à la question par **VRAI** ou **FAUX**. Si le joueur donne la bonne réponse à la question, il rejoue. Il peut rejouer une seule fois (pour permettre aux autres joueurs de jouer également). S'il se trompe, il reste sur sa case jusqu'à son prochain tour.

L'animateur-riche apporte après le temps d'échanges des éléments de compréhensions et d'apprentissage en lisant les réponses décrites pour chacune des questions.

Après chaque question, les réponses sont illustrées en diffusant un à deux épisodes de la série TIK TOK.



► Les cases **BONNES** et **MAUVAISES PRATIQUES**

Si un joueur s'arrête sur une case **BONNE PRATIQUE** durant la partie, il avancera de 4 cases. S'il tombe sur une case **MAUVAISE PRATIQUE**, il devra reculer de 4 cases.

