

REGLE DU JEU

Le but du jeu est d'être le premier à arriver sur la dernière case et d'y arriver en ayant échappé aux tiques. Il faut être au minimum 2 joueurs.

Il vous faut :

- le plateau de jeu
- 2 dés
- 1 pion pour chaque joueur

Chaque joueur joue chacun son tour en lançant les 2 dés. Suivant le nombre ou chiffre obtenu, le joueur avance son pion case par case.

Il existe des règles à respecter selon le nombre que l'on fait ou la case sur laquelle on tombe.

- Au commencement de la partie, si l'un des joueurs fait **9** par **6** et **3**, il doit avancer son pion immédiatement au **16**. S'il fait **9** par **4** et **5**, il ira au nombre **26**.
- Si lors de la partie, le joueur tombe sur une **tique**, il avance de nouveau du nombre de points réalisés.
- Si un joueur fait **6**, représentant un spray répulsif anti-tiques (à utiliser AVANT toute sortie dans la nature), il doit se rendre sur la case **12**, représentant un tas de feuilles mortes (qui sont une excellente cachette pour les tiques qui attendent votre passage afin de se nourrir).
- Le joueur qui tombe sur la case **19**, correspondant à un hôpital, devra passer son tour pendant 2 tours.
- Le joueur qui tombe sur la case **31** correspondant au fauteuil roulant, attendra qu'un autre joueur arrive au même numéro et prenne sa place.
- Le joueur tombant sur la case **37**, recommencera la partie au début.
- Celui qui tombe sur la case **38**, correspondant à l'éther (à ne surtout pas utiliser pour enlever une tique), retournera directement à la case **16**, représentant le combat des enfants malades de l'association Enfance Lyme and Co.
- Celui tombant sur la case **42**, correspondant à la pince à épiler (à ne surtout pas utiliser pour extraire une tique), retournera à la case **26**, montrant un érythème migrant, l'un des premiers signes d'infection à la Maladie de Lyme, mais pas systématique.
- Le joueur tombant sur la case **7**, montrant un tire-tique (à utiliser en cas de piqûre de tique), se rendra directement à la case **35**, montrant une douche (à prendre dès le retour d'une promenade dans la nature).
- Le joueur tombant sur la case **8**, représentée par un chien se rendra directement à la case **30** (vos animaux de compagnie peuvent devenir des « guerriers » de Lyme, n'en devenez pas un à votre tour !)
- Le joueur tombant sur la case **22**, désignant un médecin (à consulter au plus vite en cas d'apparition de symptômes inexplicables suite à une piqûre de tique), se rendra directement à la case **40**, représentant des médicaments (à prendre selon les indications du médecin afin de limiter les risques d'infection à la Maladie de Lyme).

**BON JEU ! Que le meilleur gagne !
Protégez-vous !!!**



Explication des cases :

1- Pantalon long. Il faut le porter pour sortir dans la nature et le rentrer dans les chaussettes.

2- T-shirt à manches longues à porter pour aller en promenade.

3- Chaussettes à mettre par-dessus le bas du pantalon.

4- Bottes ou chaussures montantes.

5- Chapeau ou casquette. Les enfants, de petite taille, sont plus exposés que les adultes aux risques de piqûres de tiques, qui peuvent leur tomber dans les cheveux depuis les herbes hautes.

ATTENTION ! Les vêtements doivent être de préférence **de couleur claire** (pour mieux repérer les tiques qui ne vous auraient pas encore piqué mais qui en prendraient le chemin) contrairement à ce qui est représenté sur le plateau de jeu pour des raisons d'esthétique et de visibilité.

6- Spray répulsif anti-tiques

7- Tire-tique. A utiliser pour retirer une tique en cas de piqûre.

8- Chien. Pensez à bien examiner vos amis à 4 pattes à leur retour de promenade.

9- Tique

10- Chat. Pensez à examiner régulièrement votre chat qui pourra être également porteur d'infection s'il est piqué par une tique.

11- Enfant. Mal protégé.

12- Tas de feuilles mortes. Cache-tiques. Ne pas y jouer.

13- Douche. A prendre dès votre retour de promenade.

14- Tique

15- Savon. A utiliser pendant la douche sans aucun autre produit pour retirer une tique.

16- Guerrier de Lyme.

17- Cerf. Amis chasseurs, le gibier que vous ramenez à la maison peut véhiculer des tiques.

18- Tique

19- Hôpital. Les piqûres de tiques peuvent vous conduire à l'hôpital pour de nombreux symptômes, si les bons gestes ne sont pas appliqués.

20- Forêt. De nombreuses tiques s'y trouvent. Protégez-vous.

- 21- Jardin. Même dans vos jardins ; vous pouvez trouver des tiques. Protégez-vous.
- 22- Médecin. A consulter rapidement si apparition de symptômes après une piqûre de tique.
- 23- Tique
- 24- Oiseaux. Ils peuvent transporter de nombreuses tiques sur des kilomètres.
- 25- VTT. Protégez-vous lors de sorties vélos également.
- 26- Erythème migrant. Signe irréfutable de l'infection après une morsure de tique mais il n'apparaît pas dans tous les cas, mais son absence ne peut exclure l'infection.
- 27- Tique
- 28- Renard roux. Prédateur des tiques.
- 29- Fougère. Cache pour les tiques.
- 30- Guerrier de Lyme
- 31- Fauteuil roulant. La Maladie de Lyme peut provoquer des paralysies.
- 32- Tique
- 33- Attention aux tiques ! Panneau qui serait très utile à l'entrée des chemins forestiers et des parcs.
- 34- Poule rousse. Prédateur des tiques.
- 35- Douche savonneuse. A prendre rapidement au retour de promenade.
- 36- Tique
- 37- Loupe. Les « bébés » tiques (larves, nymphes) peuvent être si petites qu'une loupe serait parfois bien utile.
- 38- Ether. Contrairement aux idées reçues, NE PAS utiliser pour enlever une tique.
- 39- Coccinelle.
- 40- Médicaments. Les malades de Lyme doivent souvent en prendre beaucoup.
- 41- Aire de jeux. Vous pouvez aussi y trouver des tiques.
- 42- Pince à épiler. NE PAS utiliser pour enlever une tique.
- 43- Herbe. Il est préférable de rester sur les chemins.