

Projet



Mini-BD explicative
du jeu



SANG TABOU

Envie de
jouer?

On se fait une
partie!



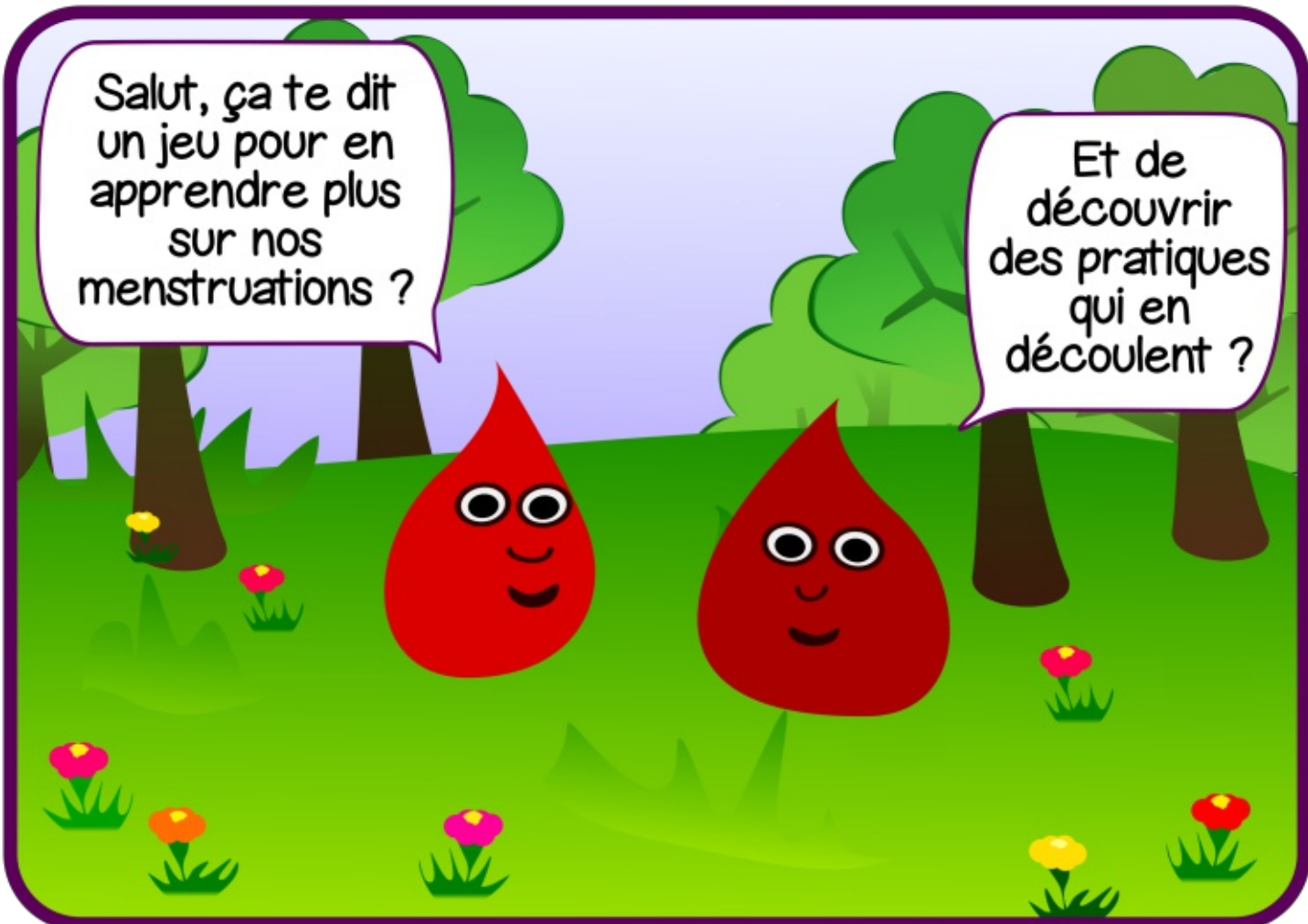
Version Alpha 1.1 01/11/20

Typos : Gel pen Upright, ALLOY INK

Graphismes : InkSkape, Scribus


Création :

Charlotte M. et Helena S.




Salut, ça te dit
un jeu pour en
apprendre plus
sur nos
menstruations ?

Et de
découvrir
des pratiques
qui en
découlent ?



Ce jeu se déroule
en deux étapes.



La 1^{ère} étape est celle
du corps blanc et la
2^{ème} celle des
menstruations.

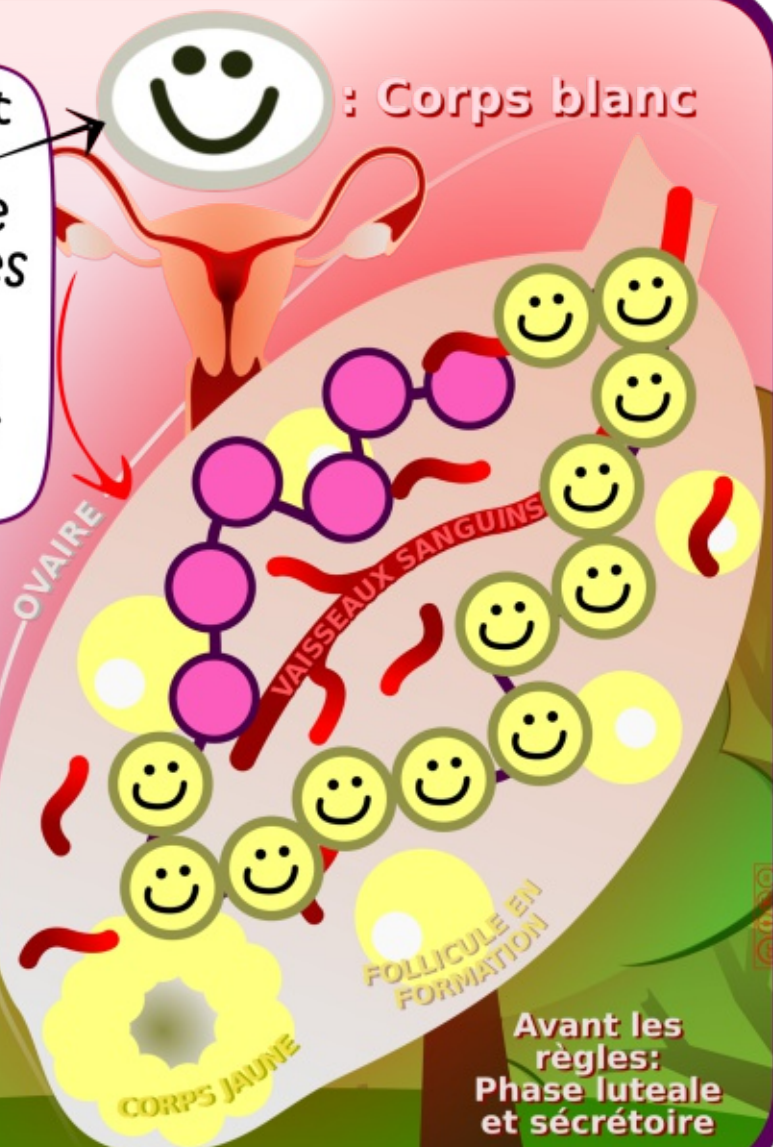
Étape 1 : corps blanc

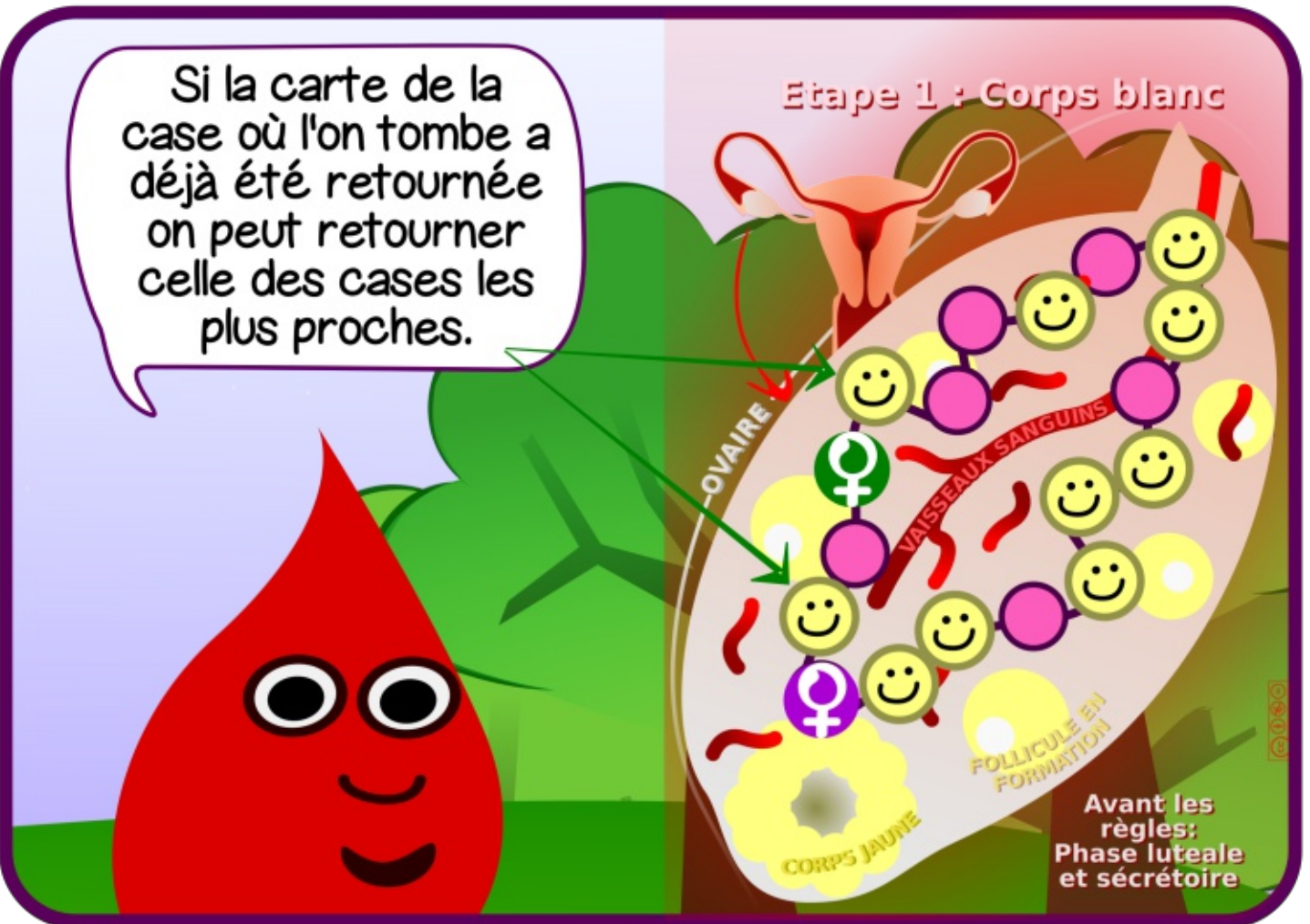
Comme il n'y a pas eu fécondation, le corps jaune se transforme en corps blanc*.

Le corps blanc fait baisser le niveau d'hormones, œstrogènes et progestérone, déclenchant ainsi les règles.



Le but de l'étape 1 est de trouver la carte corps blanc. Avant de commencer la partie les cartes rondes sont disposées côté corps jaune vers le haut sur les cases du plateau.





Étape 2 : menstruations

Pour réaliser l'étape 2 on évacue toutes les gouttes de sang tous ensemble et chaque personne doit trouver un moyen de protection avant la fin des règles. L'échange de cartes protection est permis.

Comme les règles peuvent durer de 3 à 8 jours on lance le dés pour savoir combien de jours on a pour aboutir la mission :
1 jour de règles =
1 tour de plateau
Ajoute 2 au chiffre tiré au sort pour déterminer le nombre de tours de plateau auxquels on a droit :
ex : 1 = 3 tours,
6 = 8 tours



Le volume de sang perdu pendant les règles est compris en moyenne entre 50 et 60 ml de sang. Mais cette valeur dépend des personnes, des cycles, ...

Chaque pion goutte représente 5 ml, on doit donc évacuer 12 pions goutte.



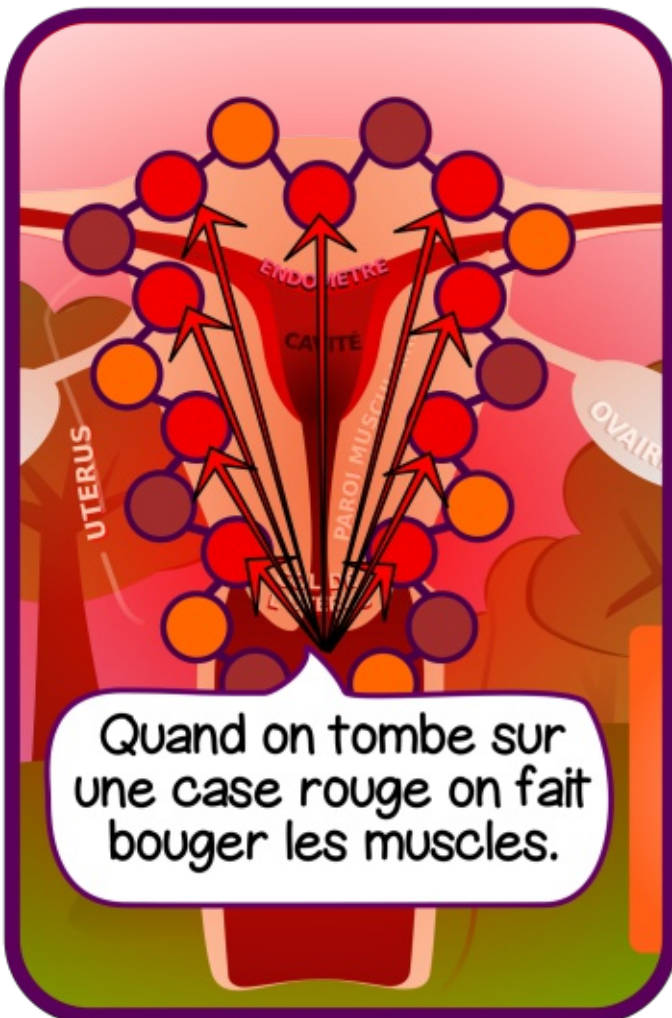
L'objectif de l'étape 2 est d'évacuer les 12 gouttes et avoir 1 carte protection par personne avant que le dernier joueur ait franchit la case départ.



La personne qui a gagné la première étape joue en premier. On commence à jouer sur la case rose.



Quand on tombe sur une case rouge on fait bouger les muscles.



Pour faire tomber les gouttelettes il faut un 5 ou un 6 au lancer de dés. Comme dans la vraie vie, il faut que les muqueuses se contractent pour évacuer tout le sang.



ETAPE 2: Règles
Phase folliculaire
et menstruations



Quand on tombe
une case marron
on pioche une
carte chance.

Elle fournit des moyens de
protections plus ou moins
adaptés et des avantages.

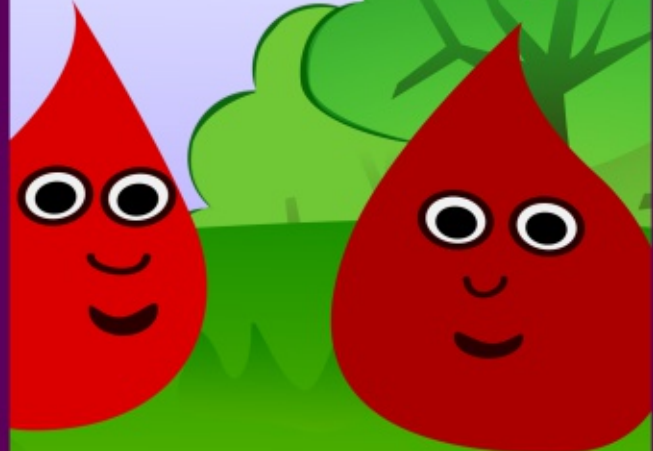


Quand on tombe
sur une case
orange on pioche
une carte
malchance.

Elle désavantage pour
les bouger des
muscles et les lancers
de dés.



C'est partit =)



Nous espérons que ce jeu va permettre à tou.te.s de mieux appréhender les menstruations, de connaître les différents moyens de protection, les rites, tabous et idées reçues. N'hésitez pas à aller sur notre site internet pour télécharger d'autres jeux ou nous faire un don sur lepotcommun.fr pour que le projet Changeons le sort puisse continuer de vous réjouir avec d'autres jeux.

N'hésitez pas à nous envoyer vos cartes personnalisées, vos conseils, vos commentaires, vos réactions, vos critiques, ou juste des idées.

Bonne partie et un grand merci aux joueur.se.s ,
testeur.se.s,
correcteur.rice.s,
inspirateur.rice.s,
donateur.rice.s,...

