

Avo' Droits est un jeu de société proposé par le Groupe Hospitalier Loos Haubourdin. Il permet de sensibiliser les joueurs aux droits des usagers en secteur sanitaire et médico-social.

## Comment gagner ?

Le plateau et les règles de jeu s'inspirent du Monopoly©.

Pour gagner, il faut être le premier joueur qui a remporté le maximum de droits. Il ne doit donc plus rester de cartes « propriété de droits » disponible.

Le joueur qui n'a plus de points et qui doit payer une pénalité à un autre joueur est éliminé.

## Avant de commencer à jouer

### ① Désigner le « collecteur »

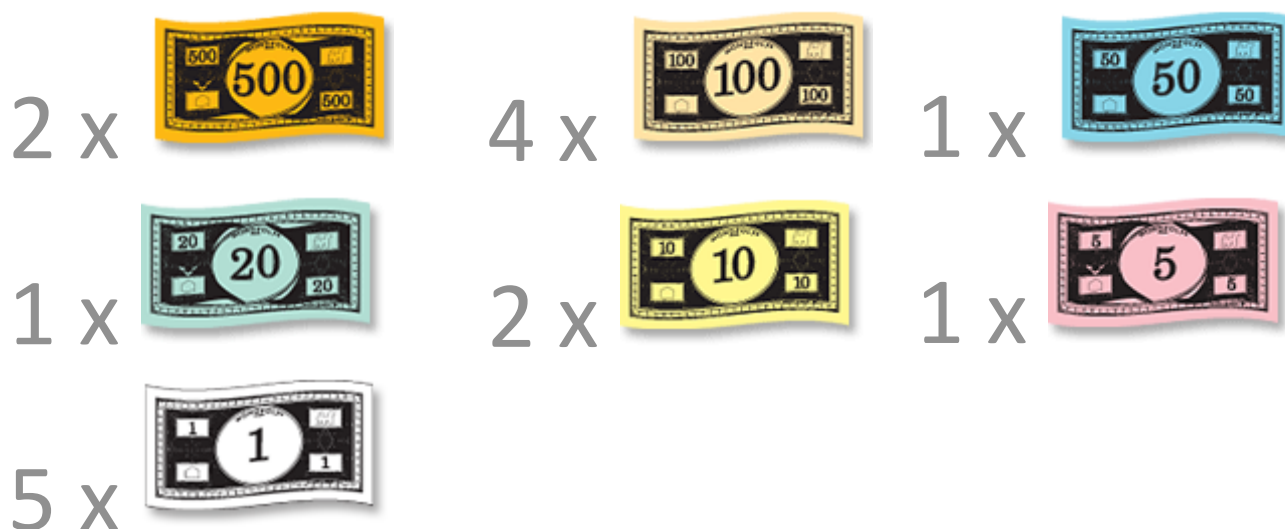
Un des joueurs est élu collecteur.

- Il est le gardien des points de la « Collecte ».
- Il est le gardien de toutes les cartes.
- Il distribue une carte « actions » ou « quizz » lorsqu'un joueur arrive sur la case correspondante.
- Il donne une carte « titre de propriété » contre paiement.

Il est important que ce joueur sépare ses points des autres joueurs ainsi que de la Collecte pour ne pas les mélanger.

### ② Distribuer les points

Chaque joueur commence le jeu avec :



### Contenu de la boîte de jeu

- 1 plateau de jeu
- 4 pions
- 2 dés
- Points
- Cartes de propriété
- Cartes quizz
- Cartes actions

### ③ Installer le plateau de jeu

- Mélangez les cartes Action et Quizz séparément et posez-les sur leur emplacement face cachée sur le plateau de jeu.
- Chaque joueur choisit un pion et le pose sur la case « départ ».

## Comment jouer ?

### Qui joue en premier ?

- Chaque joueur lance les deux dés.
- Celui qui fait le plus gros score commence la partie.
- Le joueur suivant est celui placé à la gauche du joueur qui a commencé.

### Quand c'est votre tour

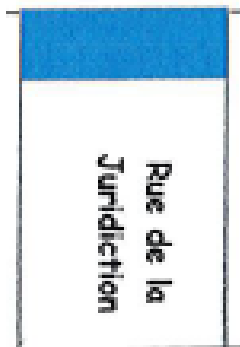
1. Lancez les deux dés.
2. Bougez votre pion à partir de la case « Départ » d'autant de cases que le nombre de points indiqué sur les dés et dans le sens des aiguilles d'une montre.
3. La case où vous vous arrêterez déterminera ce que vous avez à faire. Voir la rubrique « Types de Cases » ci-dessous.
4. Si vous passez par ou vous arrêtez sur la case DÉPART, vous recevez 200 points de la Collecte.
5. Lorsque vous avez terminé votre tour, donnez les dés au joueur situé sur votre gauche.



**NB** : votre mise est doublée si vous tombez directement sur la case départ.

## Types de cases

### Titre de propriété



Droits (groupes de couleur)

Le premier des joueurs qui tombe sur une case « Droit » peut acquérir ce droit en l'achetant (valeur indiquée sur la carte). Vous recevrez en échange, comme preuve de cette acquisition, une carte de propriété que vous devez garder face visible devant vous.



Lorsque vous possédez des propriétés, vous devez penser à acquérir, si possible, les autres propriétés du même groupe de couleur. Par exemple : si vous possédez un droit de la catégorie « Bienveillance », vous devez essayer d'acquérir les 2 autres droits au cours de la partie.

Vous avez la possibilité d'acquérir le droit auprès des joueurs par système d'échange ou de points (voir instructions sur la carte).

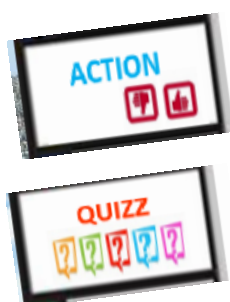
Si un joueur tombe sur la case du droit que vous possédez, il doit vous payer des pénalités (indiquées sur la carte).

### Bonus





Ce sont des cartes qui peuvent être tirées dans les cartes actions. Elles peuvent être utilisées pour contrer une case frais (et éviter de payer la pénalité de cette case).

### Action ou Quizz



Vous devez prendre la carte située sur le dessus du paquet correspondant, suivre les instructions de la carte et la remettre face cachée en-dessous de la pile.

Si vous tirez une carte « Bienveillance », vous pouvez la garder jusqu'à ce que vous décidiez de l'utiliser (pour sortir de la case Maltraitance) ou de la vendre à un autre joueur. Le montant de la revente figure sur la carte.

<p style="text-align: center;">Maltraitance</p> 	<p>Si vous vous arrêtez sur cette case, vous devez bouger votre pion sur la case <b>MALTRAITANCE</b>.</p> <p><b>Important</b> : vous ne <b>touchez pas</b> les 200 points si vous allez sur la case MALTRAITANCE en passant par la case DÉPART. Si vous êtes envoyé en maltraitance, votre tour est terminé, vous devez donner les dés au joueur suivant ! Vous passez donc votre tour.</p> <p><b>Vous êtes reconnu Maltraitant si :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Vous tirez une carte <b>ACTION</b> qui vous indique la Maltraitance.</li> <li>▪ Vous faites deux doubles à la suite aux dés.</li> </ul> <p><b>Comment sortir de la case Maltraitance ?</b></p> <p>Vous avez 2 possibilités :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Utiliser une carte « Bientraitance »</b> si vous en possédez une. Vous pouvez également en acheter une à un autre joueur. Une fois utilisée, remettez la carte en-dessous de la pile correspondante, lancez les dés et bougez votre pion.</li> <li>▪ <b>Attendre un tour</b> en lançant les dés à chaque tour pour essayer de faire un double. Si vous faites un double, sortez de la case Maltraitance en utilisant le lancer de dés pour avancer.</li> </ul>
<p style="text-align: center;">Maison des usagers</p> 	<p><b>BRAVO !! Vous remportez l'ensemble de la cagnotte !</b></p> <p>Rien ne peut vous arriver sur cette case ! Vous pouvez vous reposer en attendant le prochain tour et continuer vos opérations normalement (perception de points, acquisitions de droits...)</p>

## Au secours !! Je n'ai plus de points !!

S'il ne vous reste plus de points et que vous devez vous acquitter d'une pénalité auprès du collecteur ou auprès d'un autre joueur, vous pouvez **céder des droits** ou des cartes bonus. Si vous n'avez plus de points en dépit des possibilités évoquées ci-dessus, **vous êtes éliminé !**

**Rappel** : le but du jeu n'est pas seulement de détenir le plus de droits ! Pour gagner, il faut mettre tous les autres joueurs en **faillite de droits** !