



Para crear tu versión IMPRIME y JUEGA

- 1.- Una vez descargado el archivo imprímelo (en blanco/negro si no quieres gastar mucha tinta)
- 2.- Corta las cartas y los tokens por las líneas
- 3.- Si quieres, puedes imprimir varias copias del dorso de las cartas y pegarlas (así las cartas tendrán más grosor). También puedes imprimir las cartas y fichas en cartulina.
- 4.- Imprime el tablero en un A3 (o bien en dos A4 y pega cada parte con cinta adhesiva).
- 5.- Imprime la ficha de personajes. Corta cada personaje, dóblalo por la mitad y dobla hacia fuera los rectángulos blancos para que sirvan de base. Corta también la PLANTILLA de personaje (donde vienen sus datos y el track de daño)
- 6.- Imprime el manual
- 7.- Imprime los anexos (resumen de países y equivalencia de deuda)
- 7.- Para jugar necesitarás, además
 - un dado de 6 caras y
 - 6 fichas (pueden ser botones, legumbres, fichas del parchís...)



RUTA
LIBIA VÍA ITALIA



PASAPORTE NOMBRE MASCULINO



~~mala suerte~~

**SIEMPRE QUE EN LAS CARTAS DE SUERTE
TE SALGA AGRESIÓN FÍSICA
O SEXUAL, SUFRES AMBAS**
EL RIESGO DE EMBARAZO SE TRANSFORMA EN
RIESGO DE INFECCIÓN DE TRANSMISIÓN SEXUAL

Es reseñable el aumento de personas que cruzaron la Frontera Sur durante 2019 a través de Argelia y Marruecos, perseguidas por motivos de género: su identidad o su preferencia sexual.

CAMIÓN NOCTURNO CLANDESTINO  Tienes la posibilidad de avanzar hasta la siguiente casilla camuflada/o bajo los fardos de un camión. Debes entregar 2 recursos.   PUEDES OFRECER SEXO A CAMBIO DE 1 RECURSO.	CAMIÓN NOCTURNO CLANDESTINO  Tienes la posibilidad de avanzar hasta la siguiente casilla camuflada/o bajo los fardos de un camión. Debes entregar 2 recursos.   PUEDES OFRECER SEXO A CAMBIO DE 1 RECURSO.	CAMIÓN NOCTURNO CLANDESTINO  Tienes la posibilidad de avanzar hasta la siguiente casilla camuflada/o bajo los fardos de un camión. Debes entregar 2 recursos.   PUEDES OFRECER SEXO A CAMBIO DE 1 RECURSO.	CAMIÓN NOCTURNO CLANDESTINO  Tienes la posibilidad de avanzar hasta la siguiente casilla camuflada/o bajo los fardos de un camión. Debes entregar 2 recursos.   PUEDES OFRECER SEXO A CAMBIO DE 1 RECURSO.
CAMIÓN NOCTURNO CLANDESTINO  Tienes la posibilidad de avanzar hasta la siguiente casilla camuflada/o bajo los fardos de un camión. Debes entregar 2 recursos.   PUEDES OFRECER SEXO A CAMBIO DE 1 RECURSO.	CAMIÓN NOCTURNO CLANDESTINO  Tienes la posibilidad de avanzar hasta la siguiente casilla camuflada/o bajo los fardos de un camión. Debes entregar 2 recursos.   PUEDES OFRECER SEXO A CAMBIO DE 1 RECURSO.	CAMIÓN NOCTURNO CLANDESTINO  Tienes la posibilidad de avanzar hasta la siguiente casilla camuflada/o bajo los fardos de un camión. Debes entregar 2 recursos.   PUEDES OFRECER SEXO A CAMBIO DE 1 RECURSO.	CAMIÓN NOCTURNO CLANDESTINO  Tienes la posibilidad de avanzar hasta la siguiente casilla camuflada/o bajo los fardos de un camión. Debes entregar 2 recursos.   PUEDES OFRECER SEXO A CAMBIO DE 1 RECURSO.

EVENTOS DE CAMINO

CAMIÓN NOCTURNO CLANDESTINO  Tienes la posibilidad de avanzar hasta la siguiente casilla camuflada/o bajo los fardos de un camión. Debes entregar 2 recursos.    PUEDES OFRECER SEXO A CAMBIO DE 1 RECURSO.	CAMIÓN NOCTURNO CLANDESTINO  Tienes la posibilidad de avanzar hasta la siguiente casilla camuflada/o bajo los fardos de un camión. Debes entregar 2 recursos.    PUEDES OFRECER SEXO A CAMBIO DE 1 RECURSO.	CAMIÓN NOCTURNO CLANDESTINO  Tienes la posibilidad de avanzar hasta la siguiente casilla camuflada/o bajo los fardos de un camión. Debes entregar 2 recursos.    PUEDES OFRECER SEXO A CAMBIO DE 1 RECURSO.	CAMIÓN NOCTURNO CLANDESTINO  Tienes la posibilidad de avanzar hasta la siguiente casilla camuflada/o bajo los fardos de un camión. Debes entregar 2 recursos.    PUEDES OFRECER SEXO A CAMBIO DE 1 RECURSO.
AUTOBÚS COLECTIVO  Sale esta noche, puedes cogerlo y avanzar cómodamente sentada/o hasta la siguiente casilla. Debes entregar 2 recursos y obtener un 3 o más tirando el dado.     PUEDES ENTREGAR LOS RECURSOS Y OFRECER SEXO PARA AHORRARTÉ LA TIRADA.  SI SACAS MENOS DE UN 3, PIERDES LOS RECURSOS Y TE QUEDAS EN LA CASILLA. EL AUTOBÚS SE MARCHÓ SIN TI. AUMENTAS 1 PUNTO DE DAÑO.	AUTOBÚS COLECTIVO  Sale esta noche, puedes cogerlo y avanzar cómodamente sentada/o hasta la siguiente casilla. Debes entregar 2 recursos y obtener un 3 o más tirando el dado.     PUEDES ENTREGAR LOS RECURSOS Y OFRECER SEXO PARA AHORRARTÉ LA TIRADA.  SI SACAS MENOS DE UN 3, PIERDES LOS RECURSOS Y TE QUEDAS EN LA CASILLA. EL AUTOBÚS SE MARCHÓ SIN TI. AUMENTAS 1 PUNTO DE DAÑO.	AUTOBÚS COLECTIVO  Sale esta noche, puedes cogerlo y avanzar cómodamente sentada/o hasta la siguiente casilla. Debes entregar 2 recursos y obtener un 3 o más tirando el dado.     PUEDES ENTREGAR LOS RECURSOS Y OFRECER SEXO PARA AHORRARTÉ LA TIRADA.  SI SACAS MENOS DE UN 3, PIERDES LOS RECURSOS Y TE QUEDAS EN LA CASILLA. EL AUTOBÚS SE MARCHÓ SIN TI. AUMENTAS 1 PUNTO DE DAÑO.	AUTOBÚS COLECTIVO  Sale esta noche, puedes cogerlo y avanzar cómodamente sentada/o hasta la siguiente casilla. Debes entregar 2 recursos y obtener un 3 o más tirando el dado.     PUEDES ENTREGAR LOS RECURSOS Y OFRECER SEXO PARA AHORRARTÉ LA TIRADA.  SI SACAS MENOS DE UN 3, PIERDES LOS RECURSOS Y TE QUEDAS EN LA CASILLA. EL AUTOBÚS SE MARCHÓ SIN TI. AUMENTAS 1 PUNTO DE DAÑO.

AUTOBÚS COLECTIVO  Sale esta noche, puedes cogerlo y avanzar cómodamente sentada/o hasta la siguiente casilla. Debes entregar 2 recursos y obtener un 3 o más tirando el dado.  ♀ PUEDES ENTREGAR LOS RECURSOS Y OFRECER SEXO PARA AHORRARTE LA TIRADA. ☠ SI SACAS MENOS DE UN 3, PIERDES LOS RECURSOS Y TE QUEDAS EN LA CASILLA. EL AUTOBÚS SE MARCHÓ SIN TI. AUMENTAS 1 PUNTO DE DAÑO.	AUTOBÚS COLECTIVO  Sale esta noche, puedes cogerlo y avanzar cómodamente sentada/o hasta la siguiente casilla. Debes entregar 2 recursos y obtener un 3 o más tirando el dado.  ♀ PUEDES ENTREGAR LOS RECURSOS Y OFRECER SEXO PARA AHORRARTE LA TIRADA. ☠ SI SACAS MENOS DE UN 3, PIERDES LOS RECURSOS Y TE QUEDAS EN LA CASILLA. EL AUTOBÚS SE MARCHÓ SIN TI. AUMENTAS 1 PUNTO DE DAÑO.	AUTOBÚS COLECTIVO  Sale esta noche, puedes cogerlo y avanzar cómodamente sentada/o hasta la siguiente casilla. Debes entregar 2 recursos y obtener un 3 o más tirando el dado.  ♀ PUEDES ENTREGAR LOS RECURSOS Y OFRECER SEXO PARA AHORRARTE LA TIRADA. ☠ SI SACAS MENOS DE UN 3, PIERDES LOS RECURSOS Y TE QUEDAS EN LA CASILLA. EL AUTOBÚS SE MARCHÓ SIN TI. AUMENTAS 1 PUNTO DE DAÑO.	AUTOBÚS COLECTIVO  Sale esta noche, puedes cogerlo y avanzar cómodamente sentada/o hasta la siguiente casilla. Debes entregar 2 recursos y obtener un 3 o más tirando el dado.  ♀ PUEDES ENTREGAR LOS RECURSOS Y OFRECER SEXO PARA AHORRARTE LA TIRADA. ☠ SI SACAS MENOS DE UN 3, PIERDES LOS RECURSOS Y TE QUEDAS EN LA CASILLA. EL AUTOBÚS SE MARCHÓ SIN TI. AUMENTAS 1 PUNTO DE DAÑO.
AUTOBÚS COLECTIVO  Sale esta noche, puedes cogerlo y avanzar cómodamente sentada/o hasta la siguiente casilla. Debes entregar 2 recursos y obtener un 3 o más tirando el dado.  ♀ PUEDES ENTREGAR LOS RECURSOS Y OFRECER SEXO PARA AHORRARTE LA TIRADA. ☠ SI SACAS MENOS DE UN 3, PIERDES LOS RECURSOS Y TE QUEDAS EN LA CASILLA. EL AUTOBÚS SE MARCHÓ SIN TI. AUMENTAS 1 PUNTO DE DAÑO.	AUTOBÚS COLECTIVO  Sale esta noche, puedes cogerlo y avanzar cómodamente sentada/o hasta la siguiente casilla. Debes entregar 2 recursos y obtener un 3 o más tirando el dado.  ♀ PUEDES ENTREGAR LOS RECURSOS Y OFRECER SEXO PARA AHORRARTE LA TIRADA. ☠ SI SACAS MENOS DE UN 3, PIERDES LOS RECURSOS Y TE QUEDAS EN LA CASILLA. EL AUTOBÚS SE MARCHÓ SIN TI. AUMENTAS 1 PUNTO DE DAÑO.	AUTOBÚS COLECTIVO  Sale esta noche, puedes cogerlo y avanzar cómodamente sentada/o hasta la siguiente casilla. Debes entregar 2 recursos y obtener un 3 o más tirando el dado.  ♀ PUEDES ENTREGAR LOS RECURSOS Y OFRECER SEXO PARA AHORRARTE LA TIRADA. ☠ SI SACAS MENOS DE UN 3, PIERDES LOS RECURSOS Y TE QUEDAS EN LA CASILLA. EL AUTOBÚS SE MARCHÓ SIN TI. AUMENTAS 1 PUNTO DE DAÑO.	AUTOBÚS COLECTIVO  Sale esta noche, puedes cogerlo y avanzar cómodamente sentada/o hasta la siguiente casilla. Debes entregar 2 recursos y obtener un 3 o más tirando el dado.  ♀ PUEDES ENTREGAR LOS RECURSOS Y OFRECER SEXO PARA AHORRARTE LA TIRADA. ☠ SI SACAS MENOS DE UN 3, PIERDES LOS RECURSOS Y TE QUEDAS EN LA CASILLA. EL AUTOBÚS SE MARCHÓ SIN TI. AUMENTAS 1 PUNTO DE DAÑO.

EVENTOS DE CAMINO

AVIÓN A MARRAKESH



Un tratante te ofrece un pasaporte falso para ir a Marrakesh en avión, a cambio de **3 recursos** y de perder **2 turnos**.



Dos años que pasarás mendigando en las calles de Marruecos para pagar tu deuda.



PUEDES OFRECER SEXO A CAMBIO DE 1 RECURSO.



SI COGES EL AVIÓN, AUMENTAS 4 PUNTOS DE DAÑO.

AVIÓN A MÁLAGA



Un tratante te ofrece un pasaporte falso para llegar a Málaga en avión, a cambio de **6 recursos** y de perder **2 turnos**.



Dos años que pasarás sometida a explotación sexual si eres mujer, y si eres hombre, a explotación laboral en agricultura.



PUEDES OFRECER SEXO A CAMBIO DE 1 RECURSO.



SI COGES EL AVIÓN, AUMENTAS 4 PUNTOS DE DAÑO.

OPORTUNIDAD LABORAL



En tu parada actual te ofrecen la posibilidad de trabajar a cambio de techo y comida. Por cada turno que pases aquí, recibirás **1 recurso**.

Coge el primero si decides quedarte.



CONSERVA ESTA CARTA HASTA QUE DECIDAS CONTINUAR TU VIAJE.

OPORTUNIDAD LABORAL



En tu parada actual te ofrecen la posibilidad de trabajar a cambio de techo y comida. Por cada turno que pases aquí, recibirás **1 recurso**.

Coge el primero si decides quedarte.



CONSERVA ESTA CARTA HASTA QUE DECIDAS CONTINUAR TU VIAJE.

COCHE PARTICULAR



Has conocido a un grupo de traficantes que se ofrecen a pasarte camuflada/o.



Con un velo de tipo integral que cubra la cara.



En el maletero.

Debes entregar **4 recursos**.



PUEDES OFRECER SEXO A CAMBIO DE 1 RECURSO.

COCHE PARTICULAR



Has conocido a un grupo de traficantes que se ofrecen a pasarte camuflada/o.



Con un velo de tipo integral que cubra la cara.

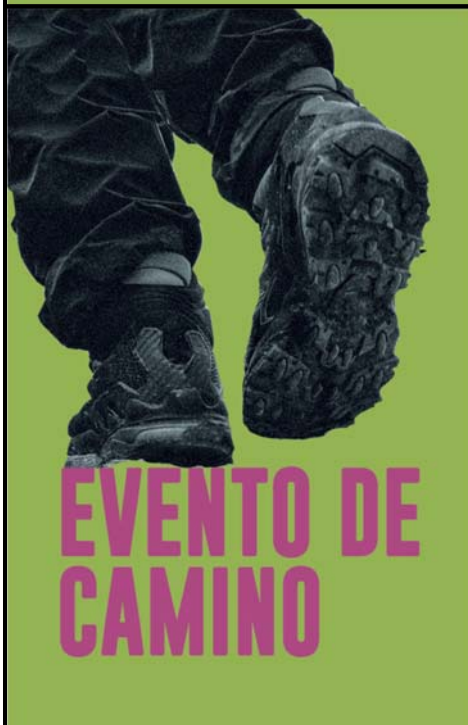


En el maletero.

Debes entregar **4 recursos**.



PUEDES OFRECER SEXO A CAMBIO DE 1 RECURSO.



EVENTOS DE FRONTERA

OPORTUNIDAD LABORAL



Trabajas a cambio de techo y comida, en tu tiempo libre realizas trabajos artesanales para ganarte el dinero con el que cruzar.

Por cada turno que pases aquí, recibirás **2 recursos**.

Coge los primeros si decides quedarte.



CONSERVA ESTA CARTA HASTA QUE DECIDAS CONTINUAR TU VIAJE.

OPORTUNIDAD LABORAL



Trabajas a cambio de techo y comida, en tu tiempo libre realizas trabajos artesanales para ganarte el dinero con el que cruzar.

Por cada turno que pases aquí, recibirás **2 recursos**.

Coge los primeros si decides quedarte.



CONSERVA ESTA CARTA HASTA QUE DECIDAS CONTINUAR TU VIAJE.

OPORTUNIDAD LABORAL



Trabajas a cambio de techo y comida, en tu tiempo libre realizas trabajos artesanales para ganarte el dinero con el que cruzar.

Por cada turno que pases aquí, recibirás **2 recursos**.

Coge los primeros si decides quedarte.



CONSERVA ESTA CARTA HASTA QUE DECIDAS CONTINUAR TU VIAJE.

OPORTUNIDAD LABORAL



Trabajas a cambio de techo y comida, en tu tiempo libre realizas trabajos artesanales para ganarte el dinero con el que cruzar.

Por cada turno que pases aquí, recibirás **2 recursos**.

Coge los primeros si decides quedarte.



CONSERVA ESTA CARTA HASTA QUE DECIDAS CONTINUAR TU VIAJE.

OPORTUNIDAD LABORAL



Trabajas a cambio de techo y comida, en tu tiempo libre realizas trabajos artesanales para ganarte el dinero con el que cruzar.

Por cada turno que pases aquí, recibirás **2 recursos**.

Coge los primeros si decides quedarte.



CONSERVA ESTA CARTA HASTA QUE DECIDAS CONTINUAR TU VIAJE.

OPORTUNIDAD LABORAL



Trabajas a cambio de techo y comida, en tu tiempo libre realizas trabajos artesanales para ganarte el dinero con el que cruzar.

Por cada turno que pases aquí, recibirás **2 recursos**.

Coge los primeros si decides quedarte.



CONSERVA ESTA CARTA HASTA QUE DECIDAS CONTINUAR TU VIAJE.

OPORTUNIDAD LABORAL



Trabajas a cambio de techo y comida, en tu tiempo libre realizas trabajos artesanales para ganarte el dinero con el que cruzar.

Por cada turno que pases aquí, recibirás **2 recursos**.

Coge los primeros si decides quedarte.



CONSERVA ESTA CARTA HASTA QUE DECIDAS CONTINUAR TU VIAJE.

OPORTUNIDAD LABORAL



Trabajas a cambio de techo y comida, en tu tiempo libre realizas trabajos artesanales para ganarte el dinero con el que cruzar.

Por cada turno que pases aquí, recibirás **2 recursos**.

Coge los primeros si decides quedarte.



CONSERVA ESTA CARTA HASTA QUE DECIDAS CONTINUAR TU VIAJE.

OPORTUNIDAD LABORAL



Trabajas a cambio de techo y comida, en tu tiempo libre realizas trabajos artesanales para ganarte el dinero con el que cruzar.

Por cada turno que pases aquí, recibirás **2 recursos**.

Coge los primeros si decides quedarte.



CONSERVA ESTA CARTA HASTA QUE DECIDAS CONTINUAR TU VIAJE.

OPORTUNIDAD LABORAL



Trabajas a cambio de techo y comida, en tu tiempo libre realizas trabajos artesanales para ganarte el dinero con el que cruzar.

Por cada turno que pases aquí, recibirás **2 recursos**.

Coge los primeros si decides quedarte.



CONSERVA ESTA CARTA HASTA QUE DECIDAS CONTINUAR TU VIAJE.

PASEO NOCTURNO EN COCHE HASTA CEUTA O MELILLA



Unos traficantes te ofrecen pasarte a través de la frontera con un pasaporte falso, como acompañante en un coche.

Debes entregar **5 recursos** y obtener un 3 o más tirando el dado.



Si consigues pasar, tira el dado

1-2: Devolución en caliente.
3-6: Permaneces en la ciudad.

PASEO NOCTURNO EN COCHE HASTA CEUTA O MELILLA



Unos traficantes te ofrecen pasarte a través de la frontera con un pasaporte falso, como acompañante en un coche.

Debes entregar **5 recursos** y obtener un 3 o más tirando el dado.



Si consigues pasar, tira el dado

1-2: Devolución en caliente.
3-6: Permaneces en la ciudad.

PASEO NOCTURNO EN COCHE HASTA CEUTA O MELILLA



Unos traficantes te ofrecen pasarte a través de la frontera con un pasaporte falso, como acompañante en un coche.

Debes entregar **5 recursos** y obtener un 3 o más tirando el dado.



Si consigues pasar, tira el dado

1-2: Devolución en caliente.
3-6: Permaneces en la ciudad.

PASEO NOCTURNO EN COCHE HASTA CEUTA O MELILLA



Unos traficantes te ofrecen pasarte a través de la frontera con un pasaporte falso, como acompañante en un coche.

Debes entregar **5 recursos** y obtener un 3 o más tirando el dado.



Si consigues pasar, tira el dado

1-2: Devolución en caliente.
3-6: Permaneces en la ciudad.

PASEO NOCTURNO EN COCHE HASTA CEUTA O MELILLA



Unos traficantes te ofrecen pasarte a través de la frontera con un pasaporte falso, como acompañante en un coche.

Debes entregar **5 recursos** y obtener un 3 o más tirando el dado.



Si consigues pasar, tira el dado

1-2: Devolución en caliente.
3-6: Permaneces en la ciudad.

PATERA HASTA CALABRIA



Tienes oportunidad de coger una patera y alcanzar la costa sur europea.

Debes entregar **6 recursos** y obtener más de un 3 tirando el dado.



Una vez en la patera, tira el dado

1-3: Mueres en el mar.



Si llegas, tira nuevamente el dado

1-2: Devolución en caliente.
3-6: Permaneces en Europa.



SI COGES LA PATERA, AUMENTAS 2 PUNTOS DE DAÑO.

EVENTOS DE FRONTERA

PATERA HASTA SICILIA



Tienes oportunidad de coger una patera y alcanzar la costa sur europea.

Debes entregar **6 recursos** y obtener más de un 3 tirando el dado.



Una vez en la patera, tira el dado

1-3: Mueres en el mar.



Si llegas, tira nuevamente el dado

1-2: Devolución en caliente.

3-6: Permaneces en Europa.



SI COGES LA PATERA, AUMENTAS 2 PUNTOS DE DAÑO.

PATERA HASTA MALAGA



Tienes oportunidad de coger una patera y alcanzar la costa sur europea.

Debes entregar **6 recursos** y obtener más de un 3 tirando el dado.



Una vez en la patera, tira el dado

1-3: Mueres en el mar.



Si llegas, tira nuevamente el dado

1-2: Devolución en caliente.

3-6: Permaneces en Europa.



SI COGES LA PATERA, AUMENTAS 2 PUNTOS DE DAÑO.

PATERA HASTA CADIZ



Tienes oportunidad de coger una patera y alcanzar la costa sur europea.

Debes entregar **6 recursos** y obtener más de un 3 tirando el dado.



Una vez en la patera, tira el dado

1-3: Mueres en el mar.



Si llegas, tira nuevamente el dado

1-2: Devolución en caliente.

3-6: Permaneces en Europa.



SI COGES LA PATERA, AUMENTAS 2 PUNTOS DE DAÑO.

PATERA HASTA ALMERÍA



Tienes oportunidad de coger una patera y alcanzar la costa sur europea.

Debes entregar **6 recursos** y obtener más de un 3 tirando el dado.



Una vez en la patera, tira el dado

1-3: Mueres en el mar.



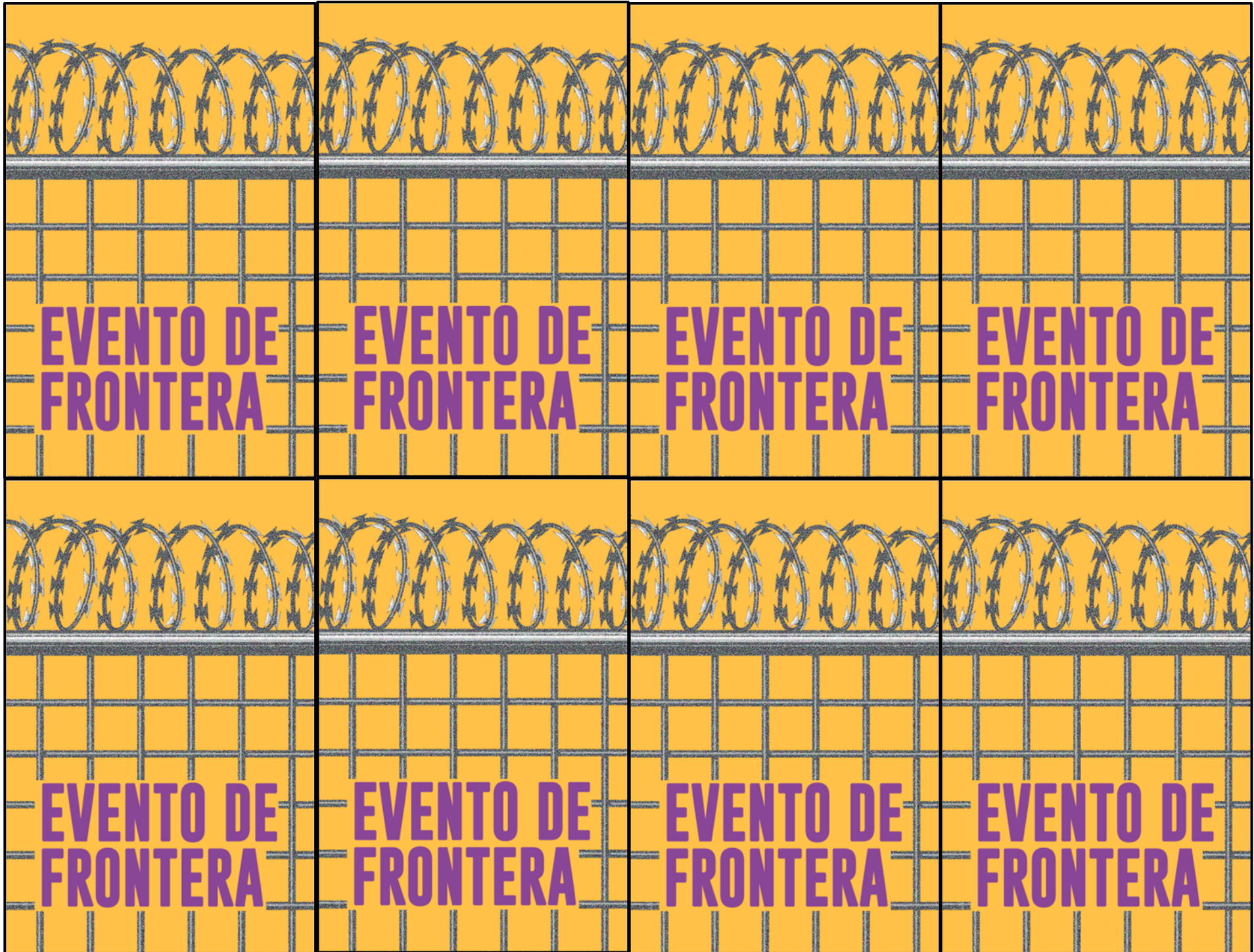
Si llegas, tira nuevamente el dado

1-2: Devolución en caliente.

3-6: Permaneces en Europa.



SI COGES LA PATERA, AUMENTAS 2 PUNTOS DE DAÑO.



AGRESIÓN <i>mala suerte</i> SEXUAL Tira un dado 1-2: quedas embarazada, pierdes 2 turnos. 3-6: no quedas embarazada, pierdes 1 recurso. Si sufres una violación estando embarazada, aumentas 1 punto de daño extra y pierdes 1 recurso.	AGRESIÓN <i>mala suerte</i> SEXUAL Tira un dado 1-2: quedas embarazada, pierdes 2 turnos. 3-6: no quedas embarazada, pierdes 1 recurso. Si sufres una violación estando embarazada, aumentas 1 punto de daño extra y pierdes 1 recurso.	AGRESIÓN <i>mala suerte</i> SEXUAL Tira un dado 1-2: quedas embarazada, pierdes 2 turnos. 3-6: no quedas embarazada, pierdes 1 recurso. Si sufres una violación estando embarazada, aumentas 1 punto de daño extra y pierdes 1 recurso.	AGRESIÓN <i>mala suerte</i> SEXUAL Tira un dado 1-2: quedas embarazada, pierdes 2 turnos. 3-6: no quedas embarazada, pierdes 1 recurso. Si sufres una violación estando embarazada, aumentas 1 punto de daño extra y pierdes 1 recurso.
FÍSICA Tira un dado 1-3: pierdes 1 recurso. 4-6: pierdes 1 turno y te roban todos los recursos.	FÍSICA Tira un dado 1-3: pierdes 1 recurso. 4-6: pierdes 1 turno y te roban todos los recursos.	FÍSICA Tira un dado 1-3: pierdes 1 recurso. 4-6: pierdes 1 turno y te roban todos los recursos.	FÍSICA Tira un dado 1-3: pierdes 1 recurso. 4-6: pierdes 1 turno y te roban todos los recursos.
AUMENTAS 1 PUNTO DE DAÑO	AUMENTAS 1 PUNTO DE DAÑO	AUMENTAS 1 PUNTO DE DAÑO	AUMENTAS 1 PUNTO DE DAÑO
AGRESIÓN <i>mala suerte</i> SEXUAL Tira un dado 1-2: quedas embarazada, pierdes 2 turnos. 3-6: no quedas embarazada, pierdes 1 recurso. Si sufres una violación estando embarazada, aumentas 1 punto de daño extra y pierdes 1 recurso.	AGRESIÓN <i>mala suerte</i> SEXUAL Tira un dado 1-2: quedas embarazada, pierdes 2 turnos. 3-6: no quedas embarazada, pierdes 1 recurso. Si sufres una violación estando embarazada, aumentas 1 punto de daño extra y pierdes 1 recurso.	AGRESIÓN <i>mala suerte</i> SEXUAL Tira un dado 1-2: quedas embarazada, pierdes 2 turnos. 3-6: no quedas embarazada, pierdes 1 recurso. Si sufres una violación estando embarazada, aumentas 1 punto de daño extra y pierdes 1 recurso.	AGRESIÓN <i>mala suerte</i> SEXUAL Tira un dado 1-2: quedas embarazada, pierdes 2 turnos. 3-6: no quedas embarazada, pierdes 1 recurso. Si sufres una violación estando embarazada, aumentas 1 punto de daño extra y pierdes 1 recurso.
FÍSICA Tira un dado 1-3: pierdes 1 recurso. 4-6: pierdes 1 turno y te roban todos los recursos.	FÍSICA Tira un dado 1-3: pierdes 1 recurso. 4-6: pierdes 1 turno y te roban todos los recursos.	FÍSICA Tira un dado 1-3: pierdes 1 recurso. 4-6: pierdes 1 turno y te roban todos los recursos.	FÍSICA Tira un dado 1-3: pierdes 1 recurso. 4-6: pierdes 1 turno y te roban todos los recursos.
AUMENTAS 1 PUNTO DE DAÑO	AUMENTAS 1 PUNTO DE DAÑO	AUMENTAS 1 PUNTO DE DAÑO	AUMENTAS 1 PUNTO DE DAÑO

AGRESIÓN <i>mala suerte</i> SEXUAL Tira un dado 1-2: quedas embarazada, pierdes 2 turnos. 3-6: no quedas embarazada, pierdes 1 recurso. Si sufres una violación estando embarazada, aumentas 1 punto de daño extra y pierdes 1 recurso.	AGRESIÓN <i>mala suerte</i> SEXUAL Tira un dado 1-2: quedas embarazada, pierdes 2 turnos. 3-6: no quedas embarazada, pierdes 1 recurso. Si sufres una violación estando embarazada, aumentas 1 punto de daño extra y pierdes 1 recurso.	AGRESIÓN <i>mala suerte</i> SEXUAL POR PARTE DE LOS CUERPOS DE SEGURIDAD Tira un dado 1-2: quedas embarazada, pierdes 2 turnos. 3-6: no quedas embarazada, pierdes 1 recurso. Si sufres una violación estando embarazada, aumentas 1 punto de daño extra y pierdes 1 recurso.	AGRESIÓN <i>mala suerte</i> SEXUAL POR PARTE DE LOS CUERPOS DE SEGURIDAD Tira un dado 1-2: quedas embarazada, pierdes 2 turnos. 3-6: no quedas embarazada, pierdes 1 recurso. Si sufres una violación estando embarazada, aumentas 1 punto de daño extra y pierdes 1 recurso.
FÍSICA Tira un dado 1-3: pierdes 1 recurso. 4-6: pierdes 1 turno y te roban todos los recursos.	FÍSICA Tira un dado 1-3: pierdes 1 recurso. 4-6: pierdes 1 turno y te roban todos los recursos.	FÍSICA POR PARTE DE LOS CUERPOS DE SEGURIDAD Tira un dado 1-3: pierdes 1 recurso. 4-6: pierdes 1 turno y te roban todos los recursos.	FÍSICA POR PARTE DE LOS CUERPOS DE SEGURIDAD Tira un dado 1-3: pierdes 1 recurso. 4-6: pierdes 1 turno y te roban todos los recursos.
AUMENTAS 1 PUNTO DE DAÑO	AUMENTAS 1 PUNTO DE DAÑO	AUMENTAS 1 PUNTO DE DAÑO	AUMENTAS 1 PUNTO DE DAÑO
AGRESIÓN <i>mala suerte</i> SEXUAL POR PARTE DE LOS CUERPOS DE SEGURIDAD Tira un dado 1-2: quedas embarazada, pierdes 2 turnos. 3-6: no quedas embarazada, pierdes 1 recurso. Si sufres una violación estando embarazada, aumentas 1 punto de daño extra y pierdes 1 recurso.	AGRESIÓN <i>mala suerte</i> SEXUAL POR PARTE DE LOS CUERPOS DE SEGURIDAD Tira un dado 1-2: quedas embarazada, pierdes 2 turnos. 3-6: no quedas embarazada, pierdes 1 recurso. Si sufres una violación estando embarazada, aumentas 1 punto de daño extra y pierdes 1 recurso.	AGRESIÓN <i>mala suerte</i> SEXUAL POR PARTE DE LOS CUERPOS DE SEGURIDAD Tira un dado 1-2: quedas embarazada, pierdes 2 turnos. 3-6: no quedas embarazada, pierdes 1 recurso. Si sufres una violación estando embarazada, aumentas 1 punto de daño extra y pierdes 1 recurso.	ACOSO RACISTA EN LA CALLE <i>mala suerte</i>
FÍSICA POR PARTE DE LOS CUERPOS DE SEGURIDAD Tira un dado 1-3: pierdes 1 recurso. 4-6: pierdes 1 turno y te roban todos los recursos.	FÍSICA POR PARTE DE LOS CUERPOS DE SEGURIDAD Tira un dado 1-3: pierdes 1 recurso. 4-6: pierdes 1 turno y te roban todos los recursos.	FÍSICA POR PARTE DE LOS CUERPOS DE SEGURIDAD Tira un dado 1-3: pierdes 1 recurso. 4-6: pierdes 1 turno y te roban todos los recursos.	Tira un dado Si sacas un 3 o menos, pierdes un recurso.
AUMENTAS 1 PUNTO DE DAÑO	AUMENTAS 1 PUNTO DE DAÑO	AUMENTAS 1 PUNTO DE DAÑO	AUMENTAS 1 PUNTO DE DAÑO

ACOSO RACISTA EN LA CALLE



Tira un dado

Si sacas un 3 o menos, pierdes un recurso.



AUMENTAS 1 PUNTO DE DAÑO

ACOSO RACISTA EN LA CALLE



Tira un dado

Si sacas un 3 o menos, pierdes un recurso.



AUMENTAS 1 PUNTO DE DAÑO

ACOSO RACISTA EN LA CALLE



Tira un dado

Si sacas un 3 o menos, pierdes un recurso.



AUMENTAS 1 PUNTO DE DAÑO

ACOSO RACISTA EN LA CALLE



Tira un dado

Si sacas un 3 o menos, pierdes un recurso.



AUMENTAS 1 PUNTO DE DAÑO

DESPLAZAMIENTO FORZOSO AL SUR



TIZNIT te aguarda a las puertas del desierto del Sahara. Pierdes 1 turno.



Solo si estás en Frontera Norte. Si te sale esta carta en otro punto del camino, pierdes 1 recurso.



AUMENTAS 1 PUNTO DE DAÑO

DESPLAZAMIENTO FORZOSO AL SUR



TIZNIT te aguarda a las puertas del desierto del Sahara. Pierdes 1 turno.



Solo si estás en Frontera Norte. Si te sale esta carta en otro punto del camino, pierdes 1 recurso.



AUMENTAS 1 PUNTO DE DAÑO

DESPLAZAMIENTO FORZOSO AL SUR



TIZNIT te aguarda a las puertas del desierto del Sahara. Pierdes 1 turno.



Solo si estás en Frontera Norte. Si te sale esta carta en otro punto del camino, pierdes 1 recurso.



AUMENTAS 1 PUNTO DE DAÑO

DESPLAZAMIENTO FORZOSO AL SUR



TIZNIT te aguarda a las puertas del desierto del Sahara. Pierdes 1 turno.



Solo si estás en Frontera Norte. Si te sale esta carta en otro punto del camino, pierdes 1 recurso.



AUMENTAS 1 PUNTO DE DAÑO

DESPLAZAMIENTO FORZOSO AL SUR



TIZNIT te aguarda a las puertas del desierto del Sahara. Pierdes 1 turno.



Solo si estás en Frontera Norte. Si te sale esta carta en otro punto del camino, pierdes 1 recurso.



AUMENTAS 1 PUNTO DE DAÑO

AYUDA



buena suerte

Conoces a unas personas encantadoras que empatizan con tu situación, te acogen en su casa unos días para que recuperes fuerzas.



Al comenzar tu siguiente turno, antes de salir, coge 1 recurso.

COMIDA

AYUDA



buena suerte

Conoces a unas personas encantadoras que empatizan con tu situación, te acogen en su casa unos días para que recuperes fuerzas.



Al comenzar tu siguiente turno, antes de salir, coge 1 recurso.

COMIDA

AYUDA



buena suerte

Conoces a unas personas encantadoras que empatizan con tu situación, te acogen en su casa unos días para que recuperes fuerzas.



Al comenzar tu siguiente turno, antes de salir, coge 1 recurso.

COMIDA

AYUDA



buena suerte

Conoces a unas personas encantadoras que empatizan con tu situación, te acogen en su casa unos días para que recuperes fuerzas.



Al comenzar tu siguiente turno, antes de salir, coge 1 recurso.

COMIDA

AYUDA EN DESPLAZAMIENTO



buena suerte

Conoces a unas personas que empatizan contigo y se ofrecen a trasladarte en su vehículo particular hasta la siguiente casilla. Da gracias. La vida te sonríe.



Si te sale esta carta en situación de frontera, cámbiala por 1 recurso.

COMIDA

AYUDA EN DESPLAZAMIENTO



buena suerte

Conoces a unas personas que empatizan contigo y se ofrecen a trasladarte en su vehículo particular hasta la siguiente casilla. Da gracias. La vida te sonríe.



Si te sale esta carta en situación de frontera, cámbiala por 1 recurso.

COMIDA

AYUDA EN DESPLAZAMIENTO



buena suerte

Conoces a unas personas que empatizan contigo y se ofrecen a trasladarte en su vehículo particular hasta la siguiente casilla. Da gracias. La vida te sonríe.



Si te sale esta carta en situación de frontera, cámbiala por 1 recurso.

COMIDA

DERECHO AL ABORTO SEGURO



♀ Si estás embarazada, puedes usar esta carta para interrumpirlo sin riesgo para tu salud.

Guárdala para cuando la necesites.



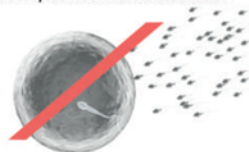
♂ Guárdala, intercámbiala por 1 recurso con algún personaje femenino que la necesite o regálala.

DERECHO AL ABORTO SEGURO



♀ Si estás embarazada, puedes usar esta carta para interrumpirlo sin riesgo para tu salud.

Guárdala para cuando la necesites.



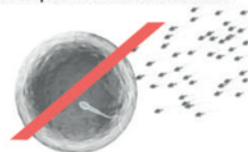
♂ Guárdala, intercámbiala por 1 recurso con algún personaje femenino que la necesite o regálala.

DERECHO AL ABORTO SEGURO



♀ Si estás embarazada, puedes usar esta carta para interrumpirlo sin riesgo para tu salud.

Guárdala para cuando la necesites.



♂ Guárdala, intercámbiala por 1 recurso con algún personaje femenino que la necesite o regálala.



AGRESIÓN <i>mala suerte</i> SEXUAL Tira un dado 1-2: quedas embarazada, pierdes 2 turnos. 3-6: no quedas embarazada, pierdes 1 recurso. Si sufres una violación estando embarazada, aumentas 1 punto de daño extra y pierdes 1 recurso. FÍSICA Tira un dado 1-3: pierdes 1 recurso. 4-6: pierdes 1 turno y te roban todos los recursos.  AUMENTAS 1 PUNTO DE DAÑO	AGRESIÓN <i>mala suerte</i> SEXUAL Tira un dado 1-2: quedas embarazada, pierdes 2 turnos. 3-6: no quedas embarazada, pierdes 1 recurso. Si sufres una violación estando embarazada, aumentas 1 punto de daño extra y pierdes 1 recurso. FÍSICA Tira un dado 1-3: pierdes 1 recurso. 4-6: pierdes 1 turno y te roban todos los recursos.  AUMENTAS 1 PUNTO DE DAÑO	NO TE PAGAN LO ACORDADO <i>mala suerte</i> Te ofrecieron un trabajo puntual de una jornada en el campo o en limpieza de obras por una cantidad de dinero.  Te dan menos de lo acordado alegando que no has trabajado lo suficientemente bien.  AUMENTAS 1 PUNTO DE DAÑO	NO TE PAGAN LO ACORDADO <i>mala suerte</i> Te ofrecieron un trabajo puntual de una jornada en el campo o en limpieza de obras por una cantidad de dinero.  Te dan menos de lo acordado alegando que no has trabajado lo suficientemente bien.  AUMENTAS 1 PUNTO DE DAÑO
INVISIBILIDAD ANTE LAS AUTORIDADES EUROPEAS QUE DEBERÍAN PROTEGERTE <i>mala suerte</i> Eres invisible para la ciudadanía en general y para las autoridades por no tener papeles.  Tus posibilidades de prosperar son limitadas como consecuencia del racismo estructural.  AUMENTAS 2 PUNTOS DE DAÑO	INVISIBILIDAD ANTE LAS AUTORIDADES EUROPEAS QUE DEBERÍAN PROTEGERTE <i>mala suerte</i> Eres invisible para la ciudadanía en general y para las autoridades por no tener papeles.  Tus posibilidades de prosperar son limitadas como consecuencia del racismo estructural.  AUMENTAS 2 PUNTOS DE DAÑO	INCENDIO EN EL ASENTAMIENTO EN EL QUE VIVES <i>mala suerte</i>  Pierdes todos tus recursos.  AUMENTAS 1 PUNTO DE DAÑO	INCENDIO EN EL ASENTAMIENTO EN EL QUE VIVES <i>mala suerte</i>  Pierdes todos tus recursos.  AUMENTAS 1 PUNTO DE DAÑO

ONGD VA AL ASENTAMIENTO EN EL QUE RESIDES



Distribuye recursos básicos de
higiene y alimentación.



Coge 2 recursos.



ONGD VA AL ASENTAMIENTO EN EL QUE RESIDES



Distribuye recursos básicos de
higiene y alimentación.



Coge 2 recursos.



ONGD VA AL ASENTAMIENTO EN EL QUE RESIDES



Distribuye recursos básicos de
higiene y alimentación.



Coge 2 recursos.



ONGD VA AL ASENTAMIENTO EN EL QUE RESIDES



Distribuye recursos básicos de
higiene y alimentación.



Coge 2 recursos.



NO PUEDES ALQUILAR UNA VIVIENDA



El racismo estructural hace que se desconfíe
en general de la población extranjera del sur
global y de su compromiso con el pago de
rentas de alquiler.



Marchas a las afueras en busca de un
asentamiento al que acoplarte.



AUMENTAS 1 PUNTO DE DAÑO

NO PUEDES ALQUILAR UNA VIVIENDA



El racismo estructural hace que se desconfíe
en general de la población extranjera del sur
global y de su compromiso con el pago de
rentas de alquiler.



Marchas a las afueras en busca de un
asentamiento al que acoplarte.



AUMENTAS 1 PUNTO DE DAÑO

ORDEN DE EXPULSIÓN



En una redada aleatoria la policía te ha
identificado y te tramitan una
orden de expulsión.



AUMENTA 1 PUNTO DE DAÑO

ORDEN DE EXPULSIÓN



En una redada aleatoria la policía te ha
identificado y te tramitan una
orden de expulsión.



AUMENTA 1 PUNTO DE DAÑO

CONOCES A ACTIVISTAS
DE LA RED "VÍAS SEGURAS YA"



Te ofrecen escucha y apoyo.



DISMINUYE 1 PUNTO DE DAÑO

CONOCES A ACTIVISTAS
DE LA RED "VÍAS SEGURAS YA"



Te ofrecen escucha y apoyo.



DISMINUYE 1 PUNTO DE DAÑO

CONOCES A ACTIVISTAS
DE LA RED "VÍAS SEGURAS YA"



Te ofrecen escucha y apoyo.



DISMINUYE 1 PUNTO DE DAÑO

CONOCES A ACTIVISTAS
DE LA RED "VÍAS SEGURAS YA"



Te ofrecen escucha y apoyo.



DISMINUYE 1 PUNTO DE DAÑO



**SUERTE EN
EUROPA**



**SUERTE EN
EUROPA**



**SUERTE EN
EUROPA**



**SUERTE EN
EUROPA**



**SUERTE EN
EUROPA**



**SUERTE EN
EUROPA**



**SUERTE EN
EUROPA**



**SUERTE EN
EUROPA**



 DEUDA	 DEUDA	 DEUDA	 DEUDA	 DEUDA	 DEUDA	 DEUDA
 DEUDA	 DEUDA	 DEUDA	 DEUDA	 DEUDA	 DEUDA	 DEUDA
 EMBARAZO	 EMBARAZO	 EMBARAZO	 EMBARAZO	 BEBÉ	 BEBÉ	 BEBÉ
 BEBÉ	 ITS	 ITS	 ITS	 ITS	 ITS	 ITS

TRATA CON FINES DE...

EXPLOTACIÓN SEXUAL

TIPOS CONCRETOS DE EXPLOTACIÓN

- Prostitución forzada.
- Explotación sexual comercial de personas menores de edad.
- Relaciones sexuales remuneradas.
- Espectáculos con contenido sexual.
- Pornografía.

PAGO DE DEUDA

$$1 \text{  = 3 \text{ MESES DE EXPLOTACIÓN}$$

EXPLOTACIÓN LABORAL

- Trabajo agrícola.
- Trabajo doméstico y de cuidados.
- Minas.
- Talleres textiles clandestinos.
- Pesca.
- Salones de masaje.
- Construcción.

$$1 \text{  = 4 \text{ MESES DE EXPLOTACIÓN}$$

SERVIDUMBRE Y MATRIMONIO

- Matrimonio forzado servil.
- Trabajo doméstico.
- Mendicidad.
- Servidumbre por deudas.

$$1 \text{  = 6 \text{ MESES DE EXPLOTACIÓN}$$

EXPLOTACIÓN EN ACTIVIDADES DELICTIVAS

- Venta de drogas, armas, artículos robados, etc.
- Robos.

$$1 \text{  = 3 \text{ MESES DE EXPLOTACIÓN}$$



MARRUECOS

Protectorado francés y español desde 1912. Colonia desde 1930.
 Descolonizado e independizado en 1956.
 Lenguas: árabe, árabe marroquí, lenguas bereberes y francés



ARGELIA

Colonia francesa desde 1830.
 Descolonizado e independizado en 1962.
 No hay conflicto bélico. País de refugio de población saharauí.
 Lenguas: árabe, árabe argelino, lenguas bereberes y francés.



TÚNEZ

Colonia francesa desde 1881.
 Descolonizado e independizado en 1956.
 No hay conflicto bélico.
 Lenguas: árabe, árabe tunecino y francés.



LIBIA

Colonia italiana desde 1912.
 Descolonizado e independizado en 1951.
 En situación de posconflicto de la II Guerra Civil Libia (2014-2020).
 Lenguas: árabe, árabe libio y lenguas bereber.



MAURITANIA

Colonia francesa desde 1902.
 Descolonizado e independizado en 1960.
 No hay conflicto bélico.
 Lenguas: árabe, hassaniya, pular, soninké, wolof y francés.



GUINEA

Colonia francesa desde 1890.
 Descolonizado e independizado en 1958.
 No hay conflicto bélico.
 Lenguas: francés, fula, maninka, susu, etc. (+20).



COSTA DE MARFIL

Colonia de Francia desde 1893.
 Descolonización e independencia en 1958
 No hay conflicto bélico.
 Lenguas: baoulé, dioula, francés



MALI

Colonia francesa desde 1895.
 Descolonizado e independizado en 1960.
 Conflicto armado localizado en el norte. Alta inestabilidad política: golpes de estado, grupos armados, yihadismo...
 Lenguas: bambara, francés, soninke, malinke, etc. (+80).



NIGERIA

Colonia del Reino Unido desde 1914.
 Descolonizada e independizada en 1960.
 No hay conflicto bélico. Hay terrorismo y grupos armados.
 Lenguas: inglés, yoruba, hausa, igbo, fula.



CAMERÚN

Colonia alemana desde 1884. Después de 1918, francesa e inglesa.
 Descolonizado e independizado completamente en 1961.
 Conflicto interno nacionalista. Hay grupos armados secesionistas.
 Lenguas: bantú, kirdi, fulani, peul, inglés, francés. (+230).



NÍGER

Colonia francesa desde 1900.
 Descolonizado e independizado en 1960.
 En situación de posconflicto. Existen grupos armados disputando el gobierno.
 Lenguas: hausa, zarma, francés.



CHAD

Colonia francesa desde 1900.
 Descolonizado e independizado en 1960.
 No hay conflicto bélico. Hay grupos yihadistas y grupos rebeldes armados.
 Lenguas: francés, árabe, maban, etc.



REPÚBLICA CENTROAFRICANA

Colonia francesa desde 1894.
 Descolonizado e independizado en 1960.
 En situación de posconflicto. Existen grupos armados disputando el gobierno.
 Lenguas: francés, sango, árabe, hausa, etc.



SAHARA OCCIDENTAL

Ocupación española desde el s.XV. Colonia y provincia desde 1884.
 Territorios no autónomo bajo supervisión del Comité Especial de
 Descolonización de la Organización de las Naciones Unidas desde 1960.
 En conflicto con Marruecos, potencia ocupante desde 1975.
 Lenguas: árabe, español, lenguas bereberes y (hablado) hassanía.



BURKINA FASO

Protectorado francés desde 1896. Colonia desde 1904
 Descolonizado e independizado en 1960.
 Terrorismo yihadista. Conflictos internos por motivos étnicos y por la sequía del Sahel.
 Lenguas: francés, mossi, dioula (Idioma bambara), hablados: peul, gurunsi, senufo.



REPÚBLICA DEMOCRÁTICA DEL CONGO

Colonia adjudicada al rey de Bélgica en 1885. Colonia belga desde 1908.
 Descolonizado e independizado en 1960.
 No hay conflicto bélico. Hay guerrillas y paramilitares.
 Lenguas: kikongo, lingála, tshilubua, swahili, francés. (+240).



VERSIÓN imprime y juega

- REGLAS DE JUEGO -



EL JUEGO

“Dime por dónde vienes y te diré si te trato” es un juego de mesa para sensibilizar a la población andaluza acerca del fenómeno de la trata de seres humanos TSH con fines de explotación sexual y laboral en nuestro territorio: la frontera Sur de Europa. Durante los últimos años, como consecuencia del endurecimiento de las leyes de extranjería europeas y las políticas de externalización y militarización de fronteras por parte de la UE, los tránsitos migratorios desde el continente africano se van haciendo cada vez más hostiles y violentos, de forma que a las personas les resulta muy complicado alcanzar Europa sin recurrir a redes de trata. Las dificultades se acentúan sobre todo para los sujetos más vulnerables: mujeres, niños, niñas, y personas de la comunidad LGTBI.

Durante el transcurso de las partidas las personas participantes podrán conocer las diferentes rutas migratorias que realizan personas a través del continente africano con el objetivo de llegar a Europa a través de la frontera sur. Se enfrentarán al enorme reto de realizar un viaje autónomo desde diferentes países africanos, asumiendo roles diversos y sorteando la posibilidad de tener que recurrir a redes de trata para alcanzar su objetivo.

“Dime por dónde vienes y te diré si te trato” tiene un sistema de juego inspirado en diferentes juegos de mesa “clásicos”. Durante las partidas será fácil intuir guiños a juegos como el Rol, el Risk, el Agrícola o el Monopoli, con una mecánica apta para jugadores y jugadoras sin experiencia previa, de 16 años en adelante; con un sistema pensado para divertirse y aprender las unas de las otras, siendo competitivo, y en el que gane la mejor.

COMPONENTES



1 Tablero con el mapa político mundial, en el que el continente africano es proporcionalmente mayor al resto puesto que la mayoría de acciones se desarrollan en él. También contiene una escala de 8 casillas para señalar las rondas.



5 Cartas de Personaje



30 cartas de eventos del camino



20 cartas de eventos de frontera



40 Tokens de recursos: 20 agua + 20 comida



35 cartas de suerte en África



20 cartas de suerte en Europa



100 Tokens de deuda



3 Tokens de embarazo



3 Tokens de bebé



6 Tokens de ITS Infección de transmisión sexual



5 peones, 1 por personaje



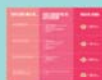
5 círculos de madera, marcas de daño, 1 por personaje



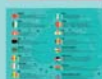
1 marcador de tunos



1 dado de 6 caras



1 tabla de equivalencias entre el destino en Trata de Seres Humanos y Deuda



1 tabla de información de los países en tránsito.



1 Libro de reglas



MECÁNICA DEL JUEGO



Se barajan las **cartas de personaje** y se reparte una a **cada jugador/a o grupo**. Se recomienda para el uso pedagógico de este juego usar la técnica de la pecera, de forma que cada subgrupo sea responsable del tránsito migratorio de un personaje. Habrá un máximo de 5 jugadores o grupos.



Cada carta de personaje contiene una **“escala de daño”** con 10 casillas. Sirve para reflejar el impacto emocional y psicológico acumulado durante el viaje, algo que es necesario evidenciar en el juego, dado que es uno de los aspectos más invisibilizados en los relatos sobre movilidad humana. Al comienzo de la partida, cada personaje situará una ficha sobre la palabra **DAÑO** en su carta de personaje. Irá avanzando hacia la calavera. Cuando un personaje llega hasta ella, muere.



Cada personaje y, a partir de ahora, cada jugador/a tiene características diferentes: edad, sexo, género, cuerpo, capital cultural, etc. Determinarán el **CONOCIMIENTO SITUADO** con el que cuentan para su viaje, y también condicionarán las dificultades concretas a las que se enfrentarán durante el camino. **Cada personaje** tiene, por tanto, **un objetivo de viaje diferente**.

Para partir, a cada jugador/a se le entregan 3 recursos:
2 AGUAS Y 1 COMIDA.



Se **tira el dado** y comienza quien **mayor puntuación** obtenga. Se continúa el sistema de turnos en el sentido de las agujas del reloj.

ACCIONES QUE SE DESARROLLAN EN CADA TÚRNO:



A Avanzar una casilla: para avanzar se debe disponer de los RECURSOS de AGUA y COMIDA. Uno de cada. Poseerlos te capacita para continuar tu viaje andando. Es una metáfora de la realidad: sin agua y sin comida, no podrías continuar tu tránsito. Siempre que no se disponga de recursos, se podrán coger tokens de DEUDA.



B Coger una CARTA DE EVENTO: proponen situaciones y oportunidades para el viaje a cambio de recursos.



C Desarrollar o no la acción que proponga. Si se decide ejecutar el evento, las instrucciones vendrán dadas en la carta. Se puede elegir pasar de turno, es decir, no realizar la acción que propone la carta. En ese caso se aumenta un punto de daño por la frustración de perder un año en el camino.



D Coger una carta de SUERTE y desarrollarla. Proponen situaciones de buena o de mala suerte para los personajes. Siempre que sale una carta de mala suerte se aumenta 1 punto de daño en la escala de la carta de personaje. Fin de turno.



REGLAS DEL JUEGO



Las cartas de **EVENTO** y de **SUERTE** siempre se levantan boca arriba para que todas/os puedan verlas.



Algunas cartas de **SUERTE** especifican diferentes tipos de violencia en función del género de los personajes, debe ejecutarse de forma segregada.



El dado tiene uso colectivo porque las cartas de **EVENTO** y de **SUERTE** en ocasiones estarán supeditadas al azar de una tirada de dados.



Siempre que se den situaciones de **PÉRDIDA DE TURNO**, los personajes **NO** cogerán carta del mazo de **EVENTOS**, pero **SÍ** del de **SUERTE**. Esto refleja el hecho de que el viaje se ha visto interrumpido por algún acontecimiento que obliga al personaje a permanecer en esa casilla, sin embargo, la suerte es algo que acontece, esté donde esté.



Para los personajes femeninos, el **sexo siempre es moneda de cambio**. En cualquier momento del juego puede ofrecer sexo a cambio de un recurso (vendrá indicado en las cartas).



Cuando lo haga, tras obtener su recurso debe **tirar el dado**: 1 – 2: queda embarazada
3 – 6: no queda embarazada.



Un **EMBARAZO** implica la pérdida de 2 turnos. Se coge el token EMBARAZO y se sitúa sobre la carta de personaje. En el tercer turno, cuando se retome el viaje, el token EMBARAZO se entrega y se coge un token **BEBÉ**.



El mazo de tokens de **DEUDA** estará presente en el tablero. Cada vez que un personaje necesite un recurso para poder realizar la acción propuesta por el mazo de **EVENTOS**, dando continuidad a su viaje, puede cogerlas. Se van acumulando sobre la carta de personaje a lo largo de toda la partida.

Una carta de **DEUDA = 1 RECURSO**.

FIN DEL JUEGO

El juego termina cuando un personaje ha alcanzado el objetivo del viaje marcado en su Carta, si todos los personajes muriesen en el camino, o pasadas 8 rondas completas. Cada ronda representará simbólicamente un año de viaje.

Al tratarse de un juego pedagógico, todos los finales posibles serán bienvenidos para reflexionar acerca de la realidad de la movilidad humana y los flujos migratorios hacia y desde nuestro territorio, y su relación directa con las redes de trata, al proliferar éstas frente a las políticas migratorias de cierre de fronteras. Para conocer las causas principales de algunos movimientos migratorios globales, consultar esta herramienta:

ongd.mzc.es/educacion/Mapas/index.html

Tras finalizar la partida se realizará un foro experiencial, aportando datos y reflexiones teóricas (ver Dossier Pedagógico Trata Trato) a las aportaciones del público participante.

Al finalizar la partida será el momento de comentar la tabla de equivalencias entre el tipo de explotación del que podrías ser víctima en función de la deuda acumulada. Esto será especialmente relevante cuando alguien haya logrado alcanzar el objetivo de su viaje a base de acumular una gran cantidad de deuda durante el camino.





Este material forma parte del proyecto ***“Ludo pedagogía para la sensibilización sobre la trata de personas como forma de Violencia de Género dirigida a juventud y alumnado y profesorado de ciclos lucha contra la trata desde el enfoque de género y de Derechos Humanos formativos clave en la lucha contra la trata desde el enfoque de género y de Derechos Humanos***, que ejecuta MZC con financiación del Ministerio de Inclusión, Seguridad Social y Migraciones cofinanciado por el Fondo Social Europeo +

