



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



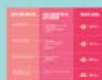
5 círculos de madera, marcas de daño, 1 por personaje



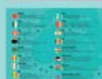
1 marcador de tunos



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 +