

[migrantes]



[migrantes]

Instrucciones del juego



Número de jugadores

2, 3 ó 4 Participantes / Grupos.

Contenido del juego

- 1 Tablero.
- 16 Tarjetas de Salida.
- 9 Tarjetas de Agua.
- 15 Tarjetas Comunes.
- 3 Tarjetas RUTA TERRESTRE I: SIERRA LEONA-SENEGAL (color verde).
- 4 Tarjetas RUTA MARÍTIMA (color azul).
- 3 Tarjetas RUTA TERRESTRE II: RUTA SENEGAL-ISLAS CANARIAS (color rojo).
- 2 Tarjetas RUTA TERRESTRE III: RUTA AL AIUN-CEUTA (color verde claro).
- 6 Tarjetas RUTA TERRESTRE IV: RUTA MALÍ-MELILLA (color morado).
- 4 Tarjetas *Background*/Personalidades.
- 8 cuadernillos/blocks.
- 1 Dado con 6 caras: 1,2,3,4,5 y 6.
- 1 Dado con 2 caras “A”, 2 caras “B”, 2 caras “C”. *Nota: En cada una de las casillas específicas de las 5 rutas tienes opción que te suceda 1 de las 3 situaciones posibles, este dado te dará la oportunidad al azar -como en la vida real- de pasar por una de ellas.*

Descripción

El objetivo de “este juego” es intentar ponerse en la piel de personas subsaharianas que se desplazan desde algunos países del continente africano hacia Europa.

Hay cuatro puntos de salida de África y tres de entrada a Europa. Estos van dirigidos por vías, nombradas en el juego: Ruta terrestre I-color verde (*Sierra Leona Senegal*), II-color rojo (*Senegal-Islas Canarias*), III-color verde claro (*Al Aiun-Ceuta*) y IV-color morada (*Mali-Melilla*); y Ruta Marítima-color azul.

En primer lugar se definirá la personalidad de cada participante/grupo mediante tirada de dados. Tras estas tiradas se asignarán unos valores numéricos que van a definir las cualidades físicas y psíquicas del jugador. Éstas serán fundamentales a la hora de superar con mayor o menor facilidad ciertas pruebas. Estos “valores” les acompañarán durante toda la partida: **Físicos:** fuerza, destreza y resistencia, **Sociales-Mentales:** apariencia, don de gentes y carisma, inteligencia, astucia y coraje.

Tus cualidades, tanto físicas, sociales-mentales se adjudicarán mediante “tirada” de dados y se definirán en base a la siguiente tabla:

Dados	Valor real de tu cualidad
1 ó 2	2 Puntos
3 ó 4	3 Puntos
5 ó 6	4 Puntos

Ejemplo:

Para obtener tu puntuación de un valor, por ejemplo el de la apariencia; tiras el dado y si el resultado es 4, equivaldría a 3 puntos. Esto significa que eres una persona con una apariencia estándar que en algunas ocasiones te pueda acarrear problemas. Obviamente si hubieses sacado 5 ó 6 puntos con tu dado tu valor real de cualidad sería 4 puntos, significa que tu apariencia física es muy probable que te facilite tu andadura.

Inicio del juego:

Todos los grupos “ tiran” el dado, y quién mayor **valor numérico** saque empieza a jugar. El resto de participantes empezarán a jugar **en el orden del sentido de las agujas del reloj en función del primer grupo que haya comenzado.**

Durante todo el juego el participante se desplazará una casilla por turno, una vez haya superado la prueba correspondiente utilizando las tarjetas que correspondan en cada momento.

En el juego hay 4 tipos de casillas.

- **Casillas de Salida:** en las cuales el participante se trasladará desde su punto de origen hacia el inicio de la ruta. Estas casillas podrán determinar aspectos, como por ejemplo; tu destino, tu incremento o descenso de tus características personales, etc.

- **Casillas Comunes:** en las cuales la persona que participa vivirá situaciones que podrían pasar en cualquier momento y cualquiera de la rutas, en la vida real.

- **Casillas de Agua:** la obtención de agua será muy importante en todo el viaje y en todas las rutas, estas casillas estarán directamente relacionadas con la problemática de obtener agua.

- **Casillas Específicas:** cada ruta tendrá sus dificultades específicas. En estas casillas se podrán encontrar situaciones basadas en hechos reales relacionado con la ruta en la que se encuentre el participante.

El juego comienza una vez tengas adjudicada la tarjeta **Background** (tarjeta rosa-personalidad). Esta tarjeta se sortea entre los grupos/personajes que participen en el juego.

A este personaje se le adjudicarán unos valores de personalidad que la suerte será la encargada de asignarlos (con la ayuda del dado) y situado en la casilla de Salida que le corresponda.

Aquí tendrás que robar una tarjeta **salida** y no podrás avanzar hasta que no hayas superado esta prueba.

Irás avanzando sucesivamente según vayas **pasando** todas las pruebas de la ruta que hayas elegido, hasta que logres tu objetivo, que será llegar a un punto de entrada a Europa, bien sea por rutas terrestres o marítimas.

Reglas generales

- Si en cualquier prueba te sale un 6 superas la prueba automáticamente, excepto cuando se solicite un número exacto.

- Todo el dinero que tengas que pagar por multas, sobornos, compras, penalizaciones, etc..., se depositará en la banca.

- En algunas pruebas, se necesita dinero, comenzarán con una cantidad 400€ y a lo largo del viaje te podrás poner a trabajar en todas las casillas excepto en las que sean de agua, en las que estés en el mar y en las de salida. El dinero se obtiene sumando **Destreza + Dado** y multiplicando el número resultante por 20 €, esto supone que mientras estás trabajando la consecuencia es que estás un turno sin avanzar.

SOLAMENTE UNA TIRADA DE TRABAJO POR TURNO.

- En las casillas de agua tendrás que permanecer en las mismas hasta que las superes, exceptuando en las que te especifiquen lo contrario. Te recordamos que sólo se puede tirar exclusivamente en los turnos que te toquen.

- Casillas de salida: si al participante le salen varios destinos a elegir, optará por el que más le interese.