

[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.

5



© BCE ECB EZB EKT EKP 2001

Feder

MOVIMIENTO
POR LA PAZ
MOVIMIENTO
POR LA PAZ
MOVIMIENTO
POR LA PAZ
MOVIMIENTO
POR LA PAZ
MOVIMIENTO
POR LA PAZ

MPDL

5 EURO
ΕΥΡΩ

5

5

5

5

10



© BCE ECB EZB EKT EKP 2001

Tran

MPDL

MOVIMIENTO
POR LA PAZ
MOVIMIENTO
POR LA PAZ
MOVIMIENTO
POR LA PAZ
MOVIMIENTO
POR LA PAZ
MOVIMIENTO
POR LA PAZ

10 EURO
ΕΥΡΩ

10

10

10

10

20



© BCE ECB EZB EKT EKP 2001

Peace

20

20

MOVIMIENTO
POR LA PAZ
MOVIMIENTO
POR LA PAZ
MOVIMIENTO
POR LA PAZ
MOVIMIENTO
POR LA PAZ
MOVIMIENTO
POR LA PAZ

MPDL

20 EURO
ΕΥΡΩ



20

20

50



© BCE ECB EZB EKT EKP 2001

Europa

MOVIMIENTO
POR LA PAZ
MOVIMIENTO
POR LA PAZ
MOVIMIENTO
POR LA PAZ
MOVIMIENTO
POR LA PAZ
MOVIMIENTO
POR LA PAZ

MPDL

50 EURO
ΕΥΡΩ

50

50

50

50

100



© BCE ECB EZB EKT EKP 2001

Eden

100

100

MOVIMIENTO
POR LA PAZ
MOVIMIENTO
POR LA PAZ
MOVIMIENTO
POR LA PAZ
MOVIMIENTO
POR LA PAZ
MOVIMIENTO
POR LA PAZ

MPDL

100 EURO
ΕΥΡΩ



200



© BCE ECB EZB EKT EKP 2001

Aden

200

200

MOVIMIENTO
POR LA PAZ
MOVIMIENTO
POR LA PAZ
MOVIMIENTO
POR LA PAZ
MOVIMIENTO
POR LA PAZ
MOVIMIENTO
POR LA PAZ

MPDL

200 EURO
ΕΥΡΩ



200

200

500



© BCE ECB EZB EKT EKP 2001

Europa

MOVIMIENTO
POR LA PAZ
MOVIMIENTO
POR LA PAZ
MOVIMIENTO
POR LA PAZ
MOVIMIENTO
POR LA PAZ
MOVIMIENTO
POR LA PAZ

MPDL

500 EURO
ΕΥΡΩ

500

500

500

500

C **COMÚN** **]**

1

Te encuentras con unos ladrones que te asaltan y te quitan dinero. Suma **inteligencia + coraje + dado** y los puntos que te falten hasta 12 tendrás que multiplicarlos por **50 €**. El total será el dinero que te han quitado los ladrones.

2

El agua que bebiste estaba en mal estado, tienes tifus, no puedes continuar el viaje hasta que te recuperes.

Suma **resistencia + coraje + dado** y si te sale más de 10 puntos podrás tirar en el siguiente turno, si te salen menos te quedas un turno sin jugar.



3

En este punto tienes familiares
que te acogen y te dan **100 €**.
¡ **Enhorabuena!**

]

4

Piensas que tienes poco dinero y
has decidido que te vas a quedar
dos turnos trabajando.

]

5

El camión/barco que te transportaba ha sufrido una avería. Hay que repararlo. Suma **destreza + inteligencia + dado** y obtén 10 o más puntos, si no los obtienes tendrás que pagar a alguien para que lo arregle y te costará **60 €**.

6

Los mafiosos que te guiaban han huido con todo tu dinero, te quedas sin nada.

]

7

La policía de este lugar te ha detenido, como no tienes papeles vas a la cárcel. Dos turnos sin avanzar.

]

8

Te rompes una pierna al atravesar un barranco. Tienes que convencer a unas personas que pasan por allí de que te lleven al médico más cercano. Suma **don de gentes + carisma + dado** y obtén 10 puntos o más. Si no los obtienes les tendrás que pagar por que te lleven, te costará **20 €**.

Independientemente de cómo logres llegar al médico, te tienes que recuperar. Un turno sin jugar.

9

Hay un conflicto armado en la zona, el sitio por el que ibas a pasar está tomado por la guerrilla, no puedes seguir, tienes que sobornar a los soldados. Suma **don de gentes + inteligencia + dado** y suma 12 puntos.

Si has logrado todos los puntos tendrás que pagar **50 €**, en caso contrario, por cada punto que falte hasta 12 pagarás **20 €** más. Si no te llega el dinero les darás todo lo que tengas.

10

Te encuentras con un campamento de refugiados que gestiona una ONG internacional. Aquí te ayudan mucho, avanzas dos casillas, la que te corresponda por haber superado la prueba y otra más de bonificación.

11

Se te perdió todo el dinero que
llevabas, te quedas sin nada.

]

12

Te has enterado de que tu madre está enferma, tendrás que enviar inmediatamente **100 €** a tu aldea para comprar medicina, si no los tienes te quedarás trabajando en esta casilla hasta que lo consigas.



13

Estas cogiendo mucha resistencia durante tu viaje. Suma 1 a tus puntos de resistencia. Este valor añadido es permanente hasta que acabe la partida.

]

14

El viaje está acabando contigo, tu imagen está muy deteriorada.

Resta 1 a tus puntos de **apariencia**. Este resultado es permanente hasta que acabe la partida.

A large, dark blue, stylized number '3' that serves as a background element on the left side of the page.

15

En esta zona hay mucha policía, sólo puedes avanzar de noche, tu marcha se ralentiza. Como consecuencia permaneces un turno sin tirar.

]

The image features a solid pink background. A series of thin, black, wavy lines run vertically down the center of the frame, creating a sense of movement and depth. Overlaid on this is the word "PERSONALIDAD" in a bold, white, sans-serif font. The word is enclosed within large, thick, black square brackets, which are also centered horizontally.

[PERSONALIDAD]

Nombre Madou Diakite
Edad 27
Procedencia Bamako-Malí

Historia

Eres el hijo mayor de una familia de clase media de Malí. Tus padres sólo tienen dinero para que uno de los hermanos estudie, has tenido la suerte de ser tú.

Te licencias en ingeniería por la Universidad de Bamako, capital de Malí. Terminas tu carrera con unas notas brillantes, pero hay muy poco trabajo en Malí y el poco que hay está muy mal pagado. Has oído hablar de Europa y te has informado bien porque en la universidad eras de las pocas personas que tenían acceso a internet, con tus estudios piensas que en Europa podrías tener un buen futuro profesional. Con un buen trabajo en Europa podrás conseguir que tus hermanos también puedan estudiar. Te decides a dar “el gran salto a Europa”.

Nombre Boubacar Okembe

Edad 18

Procedencia Níger

Historia

Perteneces a una familia numerosa de Níger de 9 hermanos. Tu padre es un pequeño agricultor y su sueldo nunca dio para que en casa pudierais comer tres veces al día. Dos hermanas tuyas murieron de sida hace poco y tu madre de malaria hace ya algunos años.

Algunos de tu aldea emigraron hacia Europa y de unos no has vuelto a saber nada, pero otros mandan algunos euros a su familia de vez en cuando y así viven un poco mejor. Estás harto de ser pobre y pasar hambre, también quieres vivir en Europa y poder mandar dinero a tu familia. Tu padre, hermanos, hermanas y algunos familiares que viven en la aldea, han vendido lo poco que tenían y te han dado el dinero para poder iniciar el viaje, esperas llegar a Europa y no decepcionarles.

Nombre Ibrahim Eboué

Edad 23

Procedencia Costa de Marfil

Historia

Perteneces a una modesta familia de pescadores, tu abuelo fue pescador, tu padre es pescador y tu ayudas a tu padre en vuestra pequeña barquita. Hace poco tiempo que te casaste y ya tienes una hija, pero cada vez hay menos pescado y lo que sacas del mar muchas veces no es suficiente para alimentar a tu familia. Quieres que tu hija tenga un futuro mejor que el tuyo y el de tus antepasados, pero en costa de Marfil ese futuro sólo está al alcance de unos pocos.

Nombre Fahir Kudugu (mujer)

Edad 19

Procedencia Burkina Faso

Historia

Vives en una pequeña aldea. Tu familia está formada por tus padres, tus cinco hermanas y tu marido. El acceso a la educación para las mujeres es nulo y llevas una vida dura y difícil, contribuyendo con arduo trabajo a la economía familiar.

Embarazada, tu marido te propone iniciar un viaje a otro lugar con más oportunidades, pues el niño que esperáis, deseáis que lleve otro tipo de vida. Decidida a ello te diriges hacia una de las rutas que os llevan a Europa.

SALIDA



1

**Tienes un amigo en Madrid.
Dirígete a una de las rutas que
te llevan a la Península Ibérica.**



2

**Tienes una hermana en Lisboa,
dirígete a una de las rutas que
te llevan a la Península Ibérica.**



3

**Tienes un contacto en Tenerife,
dirígete a una de las rutas que
te llevan a las Islas Canarias.**



4

Un amigo tuyo te ha reservado plaza en un cayuco en Al Aiun rumbo a las Canarias. Tendrás que pagar 300 € por adelantado, dirígete a ese punto.



5

**Un amigo tuyo vive en Ceuta,
decides dirigirte hacia allí.**



6

**En tu aldea has logrado recolectar
100 € extras para tu viaje. Añade este
dinero al que ya tenías asignado
cuando saliste.**



7

**Tarjeta de penalización.
Resta 1 a tus unidades de FUERZA
durante toda la partida.**



8

Eres carpintero, lo que te va a proporcionar más trabajo que a los demás. Añade 1 a tu tirada de trabajo, cada vez que tengas que trabajar durante toda la partida.



9

Tienes una discapacidad que hace que trabajes mas lento, y en consecuencia ganas menos dinero. Resta 1 a la tirada de trabajo. Esta penalización se mantiene durante toda la partida.



10

**Tarjeta comodín. Esta tarjeta
tiene validez únicamente una vez
en una prueba de agua.**



11

**Derrochas el agua con mucha facilidad,
resta 1 a los puntos totales que saques
en la próxima prueba de agua, siempre
y cuando no tengas un comodín.**



12

**Tarjeta de penalización.
Resta 1 a tus unidades de
DON DE GENTES.**



13

**Tarjeta de penalización.
Resta 1 a tus unidades de CORAJE.
Esta penalización se mantiene a
lo largo de toda la partida.**



14

**Tarjeta de bonificación.
Suma 1 a tus unidades de
RESISTENCIA.**



15

**Tarjeta de bonificación.
Suma 1 a tus unidades de
CARISMA.**



16

**Tarjeta de bonificación.
Suma 1 a tus unidades de ASTUCIA.
Esta bonificación se mantiene a lo
largo de toda la partida.**



A

AGUA

1

1

Tienes que buscar agua en esta zona en la cual no vive nadie.
Suma *resistencia + astucia + dado* y obtén 10 puntos o más.
Permanecerás en esta casilla hasta que en alguno de los turnos superes la prueba.

2

Tienes que convencer a unas personas del lugar para que te den un poco de agua. Suma *apariencia + don de gentes + dado* y obtén 1 puntos o más. Permanecerás en esta casilla hasta que en algunos de los turnos superes la prueba.



3

Tienes que sacar agua de un pozo muy profundo. Suma *fuerza + resistencia* y saca 10 puntos o más. Permanecerás en esta casilla hasta que en algunos de los turnos superes la prueba.



4

Hay alguien vendiendo agua, la cantidad que tu necesitas vale 20 €. La tienes que comprar obligatoriamente. Si tienes el dinero lo depositas y continúas el viaje. Si no es así, retrocedes una casilla y te quedas dos turnos sin jugar (en estos turnos podrás trabajar para conseguir el dinero).



5

**¡Qué suerte has tenido!
Has encontrado agua de
casualidad y en esta casilla no
tienes que tirar los dados.**



6

**No has encontrado agua, regresa
a la casilla anterior e inténtalo en
la siguiente tirada.**



7

Eres un *motor diesel* y necesitas consumir poco agua. Suma *resistencia + dado* y obtén 5 puntos o más. Permanecerás en esta casilla hasta que en alguno de los turnos superes la prueba.

8

**En esta zona hay escasez de
agua potable. Retrocede una
casilla para conseguir agua
suficiente para poder
continuar el viaje.**



9

Has bebido agua contaminada,
estás enfermo y no puedes
continuar el viaje. Suma
resistencia + fuerza + dado y obtén
11. Por cada punto menos que
obtengas una tirada sin jugar.





RUTA TERRESTRE IV

[MALÍ MELILLA]

a) No tienes la documentación en regla y encima te han asaltado, dependerá de tus dotes que hayas tenido mayor o menor suerte con los asaltantes. Suma **inteligencia + don de gentes + dado**. Si sacas 12 puntos o más supondrá que gracias a tu don de gentes y suerte los asaltantes han sido bastante generosos y no has tenido que pagar, si has sacado menos deberás pagar **50 €** por cada punto inferior a 12 (si no tienes suficiente dinero les das todo lo que tengas).

b) En la zona donde te encuentras hay una importante oscilación térmica que por la noche se hace muy patente. No sabemos si resistirás estas noches durmiendo en la calle. Suma **coraje + resistencia + dado**, si el resultado son 12 puntos o más significará que tienes la suficiente suerte climatológica, resistencia y fuerza de voluntad. Con menos puntos tendrás que pagarte un hostel. El precio del hostel son **10 €**.

c) Tu familia te dijo que había un familiar que te podría ayudar en esta ciudad a la cual acabas de llegar. Si eres lo suficientemente astuto e inteligente encontrarás a estos contactos y te ayudarán con algo de dinero. Para ello suma **inteligencia + astucia + dado** y si consigues 12 puntos o más encontrarás a tu familia y te ayudarán dándote **100 €**. Si sacas menos significará que no habrás encontrado contactos y no habrán dado dinero.

a) Has cruzado la frontera y has llegado a Argelia, allí te descubre la policía y dependerá de tu astucia y apariencia que te detengan, deporten o requisen el dinero. Suma **astucia + apariencia + dado** y si consigues 11 puntos o más habrás convencido a la policía. Sólo pagas **100 €**. Si has sacado menos puntos te deportan a tu país y retrocedes a la casilla de salida.

b) Tienes que pagar **100 €** a los tuaregs para que te pasen al otro lado de la frontera y una vez en Argelia tienes que actualizar los documentos. Suma **carisma + astucia + dado**. Con 11 puntos o más significa que te han podido tramitar sin problemas el pasaporte y esperas tranquilamente a la siguiente tirada para continuar tu viaje/ruta. Con menos significa que no te han podido tramitar el pasaporte y estás una tirada sin jugar porque la tramitación de los documentos es lenta. Además tienes que pagar **50 €**, porque este tiempo supone unos gastos. Si no los tienes, en el siguiente turno tendrás que quedarte trabajando y no podrás avanzar.

c) Has tenido mucha suerte y un amigo de la zona te lleva donde los tuaregs esperan para cruzarte la frontera hasta llegar a Argelia. Tendrás que pagar algún dinero pero el importe dependerá de tu don de gentes y tu apariencia. Suma **don de gentes + apariencia + dado**, si consigues 10 puntos o más habrás negociado bastante bien el importe y tendrás que pagar la cantidad mínima de **50 €**. Si no has conseguido los puntos suficientes tendrás que pagar una cantidad más elevada. Por no saber negociar pagarás **100 €**. En cualquier caso si no tienes el dinero a pagar te esperas al siguiente turno/tirada en esta misma casilla para conseguirlo.

a) Estás atravesando el desierto y te encuentras con una tormenta de arena. Las condiciones son muy difíciles y no todas las personas pueden soportarlo. Para ello tendrás que demostrar que sí puedes superarlo y continuar con tu viaje. Suma **coraje + resistencia + dado**, si el resultado son 10 puntos o más significará que a pesar de las dificultades habrás podido soportar la tormenta y has superado la prueba. Si el resultado es menor significa que no estabas preparado para ello y tendrás que estar una tirada sin jugar esperando a que pase la tormenta.

b) Decides continuar el viaje y seguir la ruta argelina, para ello tienes diferentes opciones de transporte, todo dependerá de tus dotes negociadoras. Suma **astucia + inteligencia + dado**, si el resultado es 10 puntos o más pagas **10 €** por viajar en autobús, si el resultado es inferior pagarás **50 €** por viajar en coche.

c) Llevas bastantes días enfermo, dicen que es un virus pero no te informan de más. Solamente sabes que los medicamentos que te hacen falta no los puedes encontrar aquí y tienes que trasladarte a la ciudad más cercana donde se encuentran los mejores médicos que te pueden tratar. Para ello **retrocedes una casilla**.

a) Quieres entrar en Maghnaí, este es un pueblo cercado por los inmigrantes en el lecho de un río muy cercano a la frontera Argelina-Marroquí. Pagas **300 €** por entrar en esta zona. Tu objetivo es continuar para llegar a tierras españolas, sabes que va a salir un grupo y dependerá de diversas cualidades que te puedas unir a esta expedición antes o después. Suma **resistencia + don de gentes + dado** y si el resultado son 11 puntos o más significa que por tu valentía y por tus buenas negociaciones empiezas el viaje. Si el resultado es inferior significa que no has podido incorporarte en el grupo que salía y tendrás que esperar que se forme otro. La penalización consistirá en quedarte una tirada sin jugar.

b) Quieres entrar en Maghnaí, pueblo creado por inmigrantes en el lecho de un río, para ello pagas **300 €** por entrar en esta zona. Todavía no se ha formado un grupo en condiciones como para emprender la ruta. Has decidido que lo vas a intentar y para ello sacarás tus *mejores armas*. ¡Demuestra que puedes hacerlo! Suma **carisma + don de gentes + dado**, si el resultado son 11 puntos o más habrás superado con éxito la prueba, continúas el viaje. Si el resultado es menor significa que no has superado la prueba, permaneces sin avanzar y en la siguiente tirada coges una tarjeta de esta misma casilla.

c) Estás en la zona de Maghnaí y por estar en este territorio tienes que pagar **300 €**. Eres el encargado de encontrar comida en tu barracón. Para ello tendrás que demostrar tus habilidades sociales, en este caso con el comerciante. Suma **apariencia + don de gentes + dado**, si el resultado son 10 puntos o más significa que has conseguido gratis la comida por tu habilidad negociando. Si el resultado es menor significa que tendrás que pagar **50 €** que es el precio de la comida.

a) Quieres pasar la frontera por la noche y tienes la posibilidad de hacerlo corriendo. Suma **resistencia + coraje + dado** y si el resultado son 11 puntos o más, significa que has conseguido pasarla y continuarás tu ruta en la siguiente casilla. Si el resultado es inferior significa que no has pasado la frontera y retrocedes a la casilla anterior.

b) No has conseguido pasar la frontera Argelina-Marroquí y la policía te tiene retenido en la propia frontera realizando trabajos para ellos. Suma **don de gentes + carisma + dado**, si el resultado son 10 puntos o más significa que has convencido a los policías para que te deporten y retrocedes una casilla. Si el resultado es inferior significa que te quedas una tirada sin jugar y cuando hayas pasado este turno sin jugar retrocedes una casilla porque te deportan después de estar trabajando.

c) Has intentado más veces esta ruta y ya eres conocedor de la misma. Vas a intentar pasarla bordeando la frontera. Suma **inteligencia + astucia + dado**, si el resultado son 11 puntos o más significa que has logrado atravesarla. Si el resultado es menor significa que no lo has conseguido y vuelves a la casilla 8º, a Maghnaí.

a) La documentación falsa te cuesta **100 €**, si no tienes el dinero suficiente tendrás que quedarte trabajando para conseguirlo. Intentas entrar en Melilla con estos documentos. Suma **apariencia + dado** y si el resultado son 8 puntos podrás entrar, puedes intentarlo dos veces en distintos turnos y si no lo consigues no avanzas y vuelves a coger tarjeta en el próximo turno.

b) Has pensado que la mejor forma para llegar a costas españolas es esconderte bajo un camión o entre la mercancía. Suma **astucia + resistencia + dado**. Si obtienes 9 puntos exactos significa que has podido llegar a tierras españolas; si no es así, la policía te ha pillado, te mantiene 40 días en un centro de acogida y te deporta a tu país de origen. Puedes intentarlo dos veces pero en turnos diferentes.

c) Intentas saltar las vallas de Melilla para poder llegar a tierras españolas. Tendrás que tener mucho cuidado porque sabes que es una zona muy peligrosa y corres un riesgo muy alto de que te descubran. Todo dependerá de tu habilidad y tu suerte.

La prueba consiste en tirar el dado y:

- Si sacas un número par: retrocedes una casilla porque has visto que es bastante peligroso intentarlo por esta vía.
- Si sacas un número impar: significa que la policía te ha pillado y te deporta a Maghnaí. Retrocedes hasta la casilla 8º de la ruta terrestre IV (Malí - Melilla).



RUTA TERRESTRE III

[AL AIUN-CEUTA]

a) Estás en una gran ciudad de Marruecos y tienes que tener cuidado porque la policía incrementa sus controles. Estás corriendo delante de la policía que se ha dado cuenta que eres un inmigrante ilegal y les tienes que intentar despistar. Suma **astucia + resistencia + dado**, si el resultado son 12 puntos o más significa que has podido *darles esquinazo*, si no te deportará y te llevará a la 9ª casilla de la Ruta Terrestre IV (Malí-Melilla).

b) Tienes un conocido en una de las ciudades de Marruecos que te podría acercar hasta Ceuta gratis. Tendrás que convencerle para que te lleve en su coche porque los riesgos son muy altos. Suma **apariencia + don de gentes + dado**, si el resultado son 12 puntos o más pasarás a la siguiente casilla, y si no tendrás que pagar **20 €** por ir en tren hasta Ceuta.

c) Llegas hambriento y necesitas comida. Te has enterado que una asociación está repartiendo comida en un punto de esa ciudad, vas a intentar que te den la comida aún sabiendo que la policía hace muchas redadas en estos sitios. Suma **inteligencia + coraje + dado**:

- Si sumas 12 puntos o más habrás conseguido llegar al comedor y cenar.
- Si sumas 10 u 11 puntos no habrás conseguido la comida gratis y tendrás que pagarla, te costará **20 €**.
- Si sólo obtienes 9 puntos o menos no conseguirás la comida, la policía te detendrá y te deportará a la penúltima casilla de la ruta terrestre IV: Malí-Melilla.

a) Vas a intentar pasar a la Península Ibérica escondido en un camión. Para que la policía de aduanas no te coja tendrás que sumar **destreza + inteligencia + dado** y conseguir 11 puntos o más. Si no lo consigues los puntos que falten hasta 11 serán iguales a las casillas que retrocedas.

b) Lo estás intentando en patera, tienes que pagar **250 €** antes de continuar que es lo que cuesta. Hay temporal en el estrecho, la patera se está inundando, tienes que achicar agua lo mas rápido posible, si no lo consigues morirás ahogado. Suma **fuerza + coraje + dado** y obtén 10 o 13 puntos. Tienes tres intentos uno en cada turno.

c) Patrullera a la vista a solo 2 km de la costa española, los traficantes para salvarse os tiran al agua, si no quieres que te cojan deberás nadar hacia la costa sin que te vean, en caso contrario te ahogará. Suma **resistencia + coraje + dado** y dependiendo del resultado sucederá lo siguiente:

- Si obtienes 10 puntos o menos, te ahogas.
- Si obtienes 11 puntos te coge la patrullera, te deportan a tu país y finaliza tu partida.
- Si obtienes 12 puntos significa que consigues nadar hasta la costa y puedes pasar a España.

The logo consists of a large blue circle. A vertical wavy line, resembling a compass needle or a stylized wave, runs through the center of the circle. The text "RUTA MARÍTIMA" is written in white, bold, uppercase letters across the upper part of the circle. Below it, the text "SENEGAL-ISLAS CANARIAS" is written in the same style, flanked by two large black square brackets on either side.

RUTA MARÍTIMA

[SENEGAL-ISLAS CANARIAS]

a) Acabas de zarpar de puerto y avistas a la policía costera. Para despistarla tendrás que esconderte detrás de unos arrecifes, parar motores y mantenerte en silencio. Tendrás que ser muy listo para salir de esta situación. Suma **inteligencia + astucia + dado** y consigue 10 puntos o más. Si no serás detenido por la policía, enviado al puerto, el cayuco será confiscado y tendrás que seguir el viaje por tierra. De tal forma te quedas esperando tu siguiente turno y continúas por la ruta terrestre II Senegal-Islas Canarias.

b) Avería en el motor, tienes que repararlo con una pequeña caja de herramientas. Suma **inteligencia + destreza + dado** y obtén 11 puntos o más. Si no lo conseguís tendréis que regresar a puerto remando, para reparar el motor y tendrás que retroceder una casilla.

c) Estás en medio de una gran tormenta, el viento provoca un gran oleaje, no para de llover, el motor no sirve de nada en estas ocasiones, tenéis que mantener el cayuco enfilado hacia las olas con los remos, si no volcará. Suma **fuerza + coraje + dado** y consigue 11 puntos o más. Si no lo consigues naufragarás. Si has conseguido los suficientes puntos significa que has tenido suerte y un barco pesquero te rescata y te lleva al puerto. Aquí o pagas 500 euros por la plaza en otro cayuco o sigues por tierra.

a) Has calculado mal la cantidad de agua que tienes que llevar, a partir de ahora tienes que administrarla mucho mejor. Suma **resistencia + inteligencia + dado**. Necesitas 11 puntos o más, si no retrocedes hasta la casilla 5°.

b) Estás racionando mal el agua, a partir de ahora hay que reducir el consumo a la mitad, pero muchos de tus compañeros de viaje no están dispuestos a hacerlo, convéncelos de que la postura que tu defiendes es la mejor para todos. Suma **don de gentes + carisma + dado**. Superarás la situación si alcanzas 10 puntos o más, si no pasarás un turno sin jugar discutiéndolo.

c) Has tenido suerte, te cruzas con un barco pesquero que te vende agua suficiente para poder llegar. Te costará **50 €**. Si tienes dinero suficiente tendrás que pagarlo ahora, sino tendrás que regresar a puerto a por más agua (esto significa que en tu próxima tirada empezarás cogiendo una tarjeta en la casilla 5° y veremos lo que tu destino te tiene preparado).

a) Habéis perdido el rumbo, debido a que la brújula se ha estropeado. Hay gran discusión respecto al rumbo que debéis de tomar. Tu sabes que la opción que defiendes es la correcta.

Tendrás que convencer a tus compañeros para que te apoyen. Suma **resistencia + don de gente + dado** y obtén 10 puntos o más. Si no lo consigues estaréis dos días a la deriva, y tendrás que estar un turno sin jugar.

b) Vas llegando al final del viaje, la comida se acabó hace unos días y el agua está muy racionada. Varios compañeros han muerto deshidratados. Resta **1** a tus valores de: **fuerza, resistencia, coraje y apariencia**. Esto permanecerá durante toda la partida.

c) Navegáis de noche, oís el motor de la patrullera española. Tendréis que tener mucho cuidado y mucha suerte para que no os intercepten y os deporten. Suma **inteligencia + astucia + dado** hasta sumar 11 puntos, tienes tres intentos (uno por cada turno, ahora tienes una oportunidad y si no lo consigues podrás intentarlo en las siguientes tiradas).

a) Hay una gran tormenta cerca de las costas canarias, el cayuco es ingobernable, muchos compañeros están cayendo por la borda, te mantienes aferrado como puedes, pero sabes que es cuestión de minutos que el cayuco vuelque.

Como tantos y tantos africanos, mueres sin poder alcanzar tu sueño.

b) Es de noche, estáis muy cerca de las costas canarias, pero hay bastantes arrecifes que tendréis que sortear. Vais a tener que ser muy hábiles para llegar a tierra. Suma **destreza + astucia + dado** y si consigues 10 puntos o más significará que habrás logrado llegar a tierras europeas. Si no lo consigues tu cayuco encallará contra las rocas y aunque llegarás nadando hasta la costa, serás detenido y deportado. Vuelves a la casilla de inicio.

c) Estáis llegando a las playas Canarias, justo cuando se os rompe el motor. Tendréis que remar. Suma **fuerza + resistencia + dado**, para superar la situación necesitas 11 puntos o más, si no quedaréis a la deriva y seréis localizados por una patrulla española, serás deportado y vuelves a la casilla de inicio.

A teal-colored circle with a black wavy line running vertically through its center. On the left and right sides of the circle, there are black brackets '[' and ']' respectively. The text is centered horizontally within the circle.

RUTA TERRESTRE I

[SIERRA LEONA-SENEGAL]

a) Nada más comenzar tu ruta te encuentras que el camino más corto sería cruzar un río con fuertes corrientes, si no tendrás que bordearlo y tardarás más tiempo aunque será más fácil. Vas a intentar cruzarlo nadando. Suma **fuerza + resistencia + dado**. Si el resultado son 10 puntos o más significa que has podido cruzarlo. Si el resultado es menor significa que no has tenido capacidad para cruzarlo y tendrás que bordearlo, por ello permaneces una tirada sin jugar porque vas a tardar más en avanzar.

b) Un grupo guerrillero te secuestra y te lleva a su base en medio de la selva con la intención de que trabajes para ellos en unas condiciones lamentables. Tienes que escapar de allí corriendo a través de la selva. Suma **astucia + resistencia + dado**. Tendrás que conseguir 9 puntos o más para salir de allí, si no lo alcanzas significará que no has podido conseguirlo, y tendrás que repetir esta misma prueba en los próximos turnos hasta que puedas superarla. Un intento por turno.

c) Por esta zona hay bastantes serpientes venenosas, has tenido la mala suerte que una de ellas te ha picado. Suma **coraje + resistencia + dado**. Si el resultado son 11 puntos o más, significará que has podido recuperarte y podrás proseguir tu viaje sin problemas. Si el resultado es inferior significará que tu recuperación durará bastante y tendrás que volver a tu casa.

a) Esta es una zona bastante complicada, estás atravesando una zona selvática y te has perdido. Tendrás que utilizar tus mejores cualidades para poder resolver este problema. Para ello, suma **resistencia + inteligencia + dado**. Si alcanzas 10 puntos o más, significará que tienes suficiente orientación y encuentras el camino correcto para continuar, si no tienes suficientes puntos tendrás que intentarlo en la siguiente ronda o hasta que lo consigas (un intento por tirada).

b) Tienes mucha hambre y te encuentras en una zona donde no tienes forma de comprar comida. Únicamente puedes cazar, pescar o recolectar frutos (un jabalí, ciervo, nutrias, etc..), todo dependerá de tu **astucia + destreza + dado**. Si el resultado es de 11 puntos o más, significará que podrás continuar tu camino porque estarás alimentado y tendrás fuerza necesaria, si el resultado son 10 puntos o menos significará que tendrás que seguir intentándolo en la siguiente tirada o hasta que lo consigas (un intento por tirada).

c) Llevas días que estás muy débil y decides ir al médico, allí te diagnostican que tienes una afección leve de malaria. Por lo tanto, tendrás que permanecer una tirada sin jugar para que te recuperes de la enfermedad. Tras haberte recuperado tendrás que:

- Si tienes dinero para pagar los servicios y los medicamentos depositarás **100 €**. Y en la próxima tirada sigues jugando.
- Si no tienes dinero, cuando te recuperes tendrás que devolver el dinero a la banca que te lo ha prestado. Te quedarás en esta casilla trabajando hasta que consigas devolver el dinero a la banca (una tirada de trabajo por turno).

a) Has tenido mala suerte, antes de decidirte por una ruta (terrestre o marítima), te has enterado que un familiar tuyo está muy enfermo y es necesario que te quedes trabajando para mandar dinero a tu casa. Debes quedarte una jugada sin tirar y cuando decidas que camino elegir sabes que si eliges la ruta marítima tienes que pagar **500 €** por el cayuco para proseguir el viaje. Y todo el dinero que ganes irá a tu familia. En el siguiente turno, permaneciendo en esta misma casilla decides si prosigues por mar o por tierra.

b) Durante tu viaje has aprendido o perfeccionado el oficio de carpintero. Por tus habilidades un conocido te propone colaborar en la construcción de un cayuco y crees que puedes hacerlo bastante bien. Para ello tendrás que demostrarlo. Suma **destreza + inteligencia + dado**. Si el resultado son 10 puntos o más significará que tienes una plaza en el cayuco pagando **300 €**, menos cantidad de la estipulada por tu ayuda. Si sacas 9 puntos o menos tendrás que dirigirte por la ruta terrestre II (Ruta roja Senegal-El Aiun).

c) Te encuentras con unas personas que van a iniciar el viaje y que te pueden orientar por la ruta terrestre II (Ruta roja Senegal-El Aiun), de momento y como primero objetivo, tienes que llegar hasta El Aiun. El único problema es que el contacto tiene un grupo y tendrás que convencer a las personas que se han unido con tu amigo para que puedas acompañarles. Suma **don de gentes + carisma + dado**. Si has alcanzado 9 puntos o más podrás ir por tierra, si el resultado es inferior no tendrás más remedio que utilizar la ruta marítima y tendrás que pagar **500 €** por tener una plaza en un cayuco.

A red circular logo with a black wavy line running vertically through the center. The text "RUTA TERRESTRE II" is written in white, bold, uppercase letters across the middle. Below it, "SENEGAL-ISLAS CANARIAS" is written in the same style, flanked by large black brackets on both sides.

RUTA TERRESTRE II

[SENEGAL-ISLAS CANARIAS]

a) Decides colarte en un camión de mercancías, esta es una prueba bastante dura pero te garantiza que si no te descubren podrás avanzar una gran parte del camino. Podrás adelantarte dos casillas si al sumar **resistencia + astucia + dado** el resultado son 11 puntos o más, si sacas 10 o menos significará que te han descubierto y permanecerás en esta casilla hasta el siguiente turno.

b) Pagas **30 €** para que te transporte un Jeep un tramo bastante grande de desierto. A mitad de camino te quedas sin gasolina y tienes que ir por ella a una distancia aproximada de 20 kms. Suma **resistencia + fuerza + dado** y si el resultado son 11 puntos o más significará que has soportado las duras temperaturas y has conseguido el combustible necesario para continuar. Si el resultado es menor, no has conseguido el combustible y tienes que esperar a que pase otro vehículo por la zona. Una tirada sin jugar.

c) Pagas **50 €** a un guía que te va a ayudar a atravesar Mauritania, primero te llevará a la mitad del país y te ayudará a continuar hasta llegar Al Aiun. El guía te deja tirado y se lleva el dinero que has pagado. Para continuar tendrás que demostrar **la astucia + coraje + dado**. Si sumas 11 puntos o más, habrás decidido continuar tu solo. Si sacas menos significa que no estás preparado para ir solo y estás una tirada sin jugar esperando que venga un nuevo grupo para unirse a ellos.

a) Optas por colaborar con los traficantes y otros compatriotas para construir el cayuco. Necesitas **150 €** para comprar los materiales. Si no tienes ese dinero tendrás que quedarte los turnos correspondientes sin jugar hasta que lo consigas o seguir hasta Ceuta por tierra. Si tienes el dinero o lo consigues, tendrás que ayudar a construir el cayuco. Para hacer un buen trabajo tendrás que sumar **destreza + inteligencia + dado** y conseguir 10 puntos o más, si no lo consigues en la primera tirada, tendrás que seguir tirando en los turnos sucesivos hasta que lo consigas.

b) Optas por comprar el pasaje a los traficantes, esto te costará **300 €**, pero el precio podría variar según tu poder de convicción. Resta **10 €** del precio del pasaje por cada punto que saques en la siguiente tirada: **apariencia + don de gentes + dado**. Ejemplo: si tienes, **apariencia: 2, don de gentes: 3 y dado: 4** = $2 + 3 + 4 = 9$

c) Pagas los **300 €** que vale la plaza en el cayuco. El día que vas a embarcar te entran unas terribles fiebres, tu aspecto es lamentable. Tendrás que convencer a los traficantes que te dejen subir al cayuco aún estando enfermo. Suma **apariencia + don de gentes + dado** y obtén 11 puntos ó más. Si no lo consigues tienes dos opciones en las siguientes tiradas:

- Seguir intentándolo para llegar a las Islas Canarias.
- Dirigirte hacia España por tierra (por la Ruta Terrestre III El Aiun-Ceuta).

a) Naufragas, milagrosamente salvas la vida aferrándote a un madero y terminas de nuevo en las playas de Al Aiun. Lo has perdido todo. No te queda más opción que seguir el viaje a pie hacia Ceuta. En la siguiente tirada comienzas en la casilla número 11 de la ruta terrestre III ruta El Aiun-Ceuta.

b) El cayuco va lleno, para hacerte un hueco los traficantes no respetan tu plaza y te piden **150 €** más.

- Si no tienes dinero pierdes la oportunidad de estar en un cayuco y tienes que irte por tierra hacia España (ruta terrestre III El Aiun-Ceuta), no hay opción de trabajar.
- Si tienes el dinero ocurrirá lo siguiente: El patrón ha caído al agua y ha desaparecido.

a. Si tienes 4 de carisma, serás elegido nuevo patrón y tendrás que guiar la embarcación hacia las costas canarias. Suma **destreza + inteligencia + dado** y si suma 10 puntos o más superas la prueba. Si no lo consigues volverás a la casilla número 9.

b. Si tienes menos de 4 de carisma, tendrás que remar. Suma **fuerza + coraje + dado** y si tienes 11 puntos o más superarás la prueba. Si no volverás a la casilla número 9.

c) Habéis perdido el rumbo, estáis en medio del mar y lleváis demasiados días. El agua se ha terminado, ninguna embarcación a la vista. Muchos de tus compañeros yacen muertos en el fondo del cayuco. Ha llegado tu fin, mueres de sed y termina para ti la partida.

[migrantes]

