

Això no és un joc

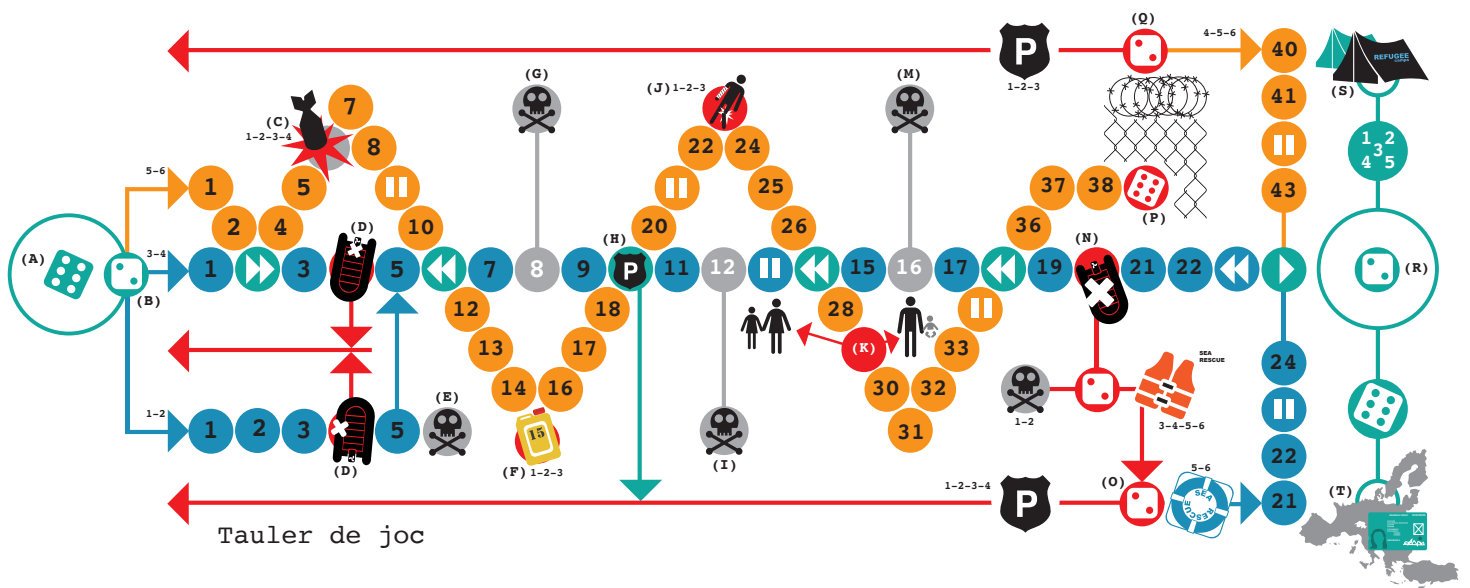
Instruccions
Gener de 2018

Això no és un joc

És el camí que les persones desplaçades recorren per poder fugir de situacions on es vulneren els Drets Humans (DDHHI com conflictes armats, persecucions, pobresa i canvi climàtic).

El seu és un trajecte vital ple de perills. Però la necessitat d'una nova vida en pau els obliga a avançar i no sempre poden escollir els camins més fàcils.

En aquest "joc" tindràs el seu destí a les teves mans. Evita els obstacles, decideix quan avançar i quan no,... i si la sort és al teu costat podràs acompanyar tres persones refugiades fins a un territori segur, on seguir esforçant-se per aconseguir tots el seus drets.



Material per jugar

- El taulell
- 12 fitxes
(3 de cada color)
- 1 dau per compartir.



Camí de terra.



Camí de mar.



Caselles perilloses.



Avançar o retrocedir fins la següent senyal seguint les fletxes.



Perdre un torn de tirada.



Estaments oficials.



Tria el dau.



Per continuar es necessita treure un 6 als daus.



MORT, perdem fitxa.

Instruccions

Objectiu de la partida:

Aconseguir passar el màxim de les fitxes pròpies (cada jugador disposa de 3 unitats) al final del camí **(R)** i la suma de puntuacions a la tirada final **(S)** **(T)**.

Tot i que en aquest joc guanyar o perdre és més que relatiu, al final es comptarà la puntuació de tots els jugadors, i en el cas d'empat, el nombre de fitxes salvades.

Preparació de la partida:

Els jugadors escullen el color de les seves 3 fitxes i trien un nom de persona per cada una d'elles. Els jugadors anomenaran les fitxes pel seu nom al llarg de tota la partida. Es col·loquen totes les fitxes dins del cercle **(A)**.

Per decidir qui comença, els jugadors tiren el dau i s'ordenen de menor a major puntuació.

Instruccions de la partida:

Es juga per torn d'una única tirada de dau.

El jugador tira el dau i després escull la fitxa/persona a qui vol aplicar aquella tirada. Abans de moure la fitxa, el jugador l'anomenarà amb el nom triat anteriorment. (exemple: Avança la Sara o camina la Sara).

En cada torn, el jugador només pot moure una fitxa.

Segons la tirada del dau, podrà avançar tantes posicions com puntuació hagi sortit al torn o bé realitza l'acció que li indica una casella especial.

Les caselles especials estan marcades amb una lletra entre cometes **(X)** aquestes caselles tenen normatives i regles específiques que trobareu a les instruccions.

A les caselles d'acabament del camí **(E)** i **(R)** o a la casella d'aturada **(P)** s'hi ha d'arribar amb una puntuació exacta. Si no, retrocedirem la fitxa refent el camí fet, tantes caselles com calgui per completar la puntuació.

Del cercle de sortida **(A)**, només pots sortir-ne i avançar a la següent posició, inici del camí **(B)** traient un 6.

Un cop començada la partida, si treus un 6 està obligat a treure les fitxes del cercle **(A)** que encara hi quedessin.

Si una fitxa en joc és obligada a tornar a l'inici, aquesta fitxa es col·locarà dins del cercle **(A)** i de nou, només la tirada de 6 punts permetrà de recomençar el seu camí **(B)**. Però quan tant sols quedi un jugador en el recorregut i la fitxa estigui obligada a tornar a l'inici passarà directament a la casella **(B)**. Igualment un cop aturats a la casella **(P)** no caldrà esperar a treure una puntuació de 6 i directament passarà a la casella **(Q)**.

Pèrdua de fitxes

Si la fitxa cau en una casella de MORT aquesta no es recupera i el jugador continuarà amb les fitxes restants. Si el jugador perd les tres fitxes pel camí, queda fora de la partida

- (A)** La Guerra, la misèria, ... obliguen a les persones a fugir de la seva llar i buscar noves oportunitats en altres terres, però per fer el viatge és necessari recollir una quantitat elevada de diners per pagar als guies, generalment màfies. Per començar el viatge necessites treure un 6. Només llavors podràs moure't a l'inici del camí (B).
- (B)** La sort és un factor molt important a la travessia. Per terra o per mar els viatges són llargs i perillosos. Tirem el dau. La tirada del dau et farà triar el camí: 1-2 per mar, 3-4 per mar (blaus), i 5-6 per terra (carabassa). Segons la puntuació obtinguda, deixarem la fitxa damunt la fletxa corresponent, preparada per començar el recorregut a la propera tirada. Un cop agafat un camí s'haurà de seguir fins el final i no es podrà canviar excepte en el núm. 5 del camí (1-2) que obliga a canviar a l'altre camí de mar (3-4).
- (C)** El camí de fugida a peu creua territoris en conflictes armats molt perillosos pels viatgers. Quan arribem aquí, esperem la propera tirada per descobrir com ens afecta el pas per aquest pas en guerra. La tirada del dau et pot fer perdre la vida: 1-2-3-4 perdem fitxa, 5-6 continuem.
- (D)** Problemes de mecànica o el mal estat de l'embarcació ens fan recular. Continuar hauria estat fatal. Encara estem a prop del punt de partida, aquest cop em tingut sort. Torna a l'inici(A).
- (E)** L'embarcació està en molt mal estat i l'excés de passatge enfonsa la barca, estem al mig del Mediterrani sense possibilitat de salvament. Perdem fitxa.
- (F)** S'han quedat sense menjar i aigua i no en troben a prop. S'han de desviar del camí per aconseguir-ne i posa en entradit la contuniació del viatge i és un entrebanc la continuació del viatge. Perdem un torn de tirada. Al següent torn el dau triarà: 1-2-3 s'atura el viatge, perdem fitxa, o 4-5-6 continuem.
- (G)** Naufragi! Les tempestes al mar mediterrani es fan insuperables per les fràgils barques sobrecarregades de persones. Perdem fitxa.

- (H)** Vigilància marítima intercepta l'embarcació.
Tornem a l'inici(A).
- (I)** Problemes de mecànica i el mal estat de l'embarcació ens fan anar a la deriva. La manca d'aigua potable i d'aliments són en mortals.
Perdem fitxa.
- (J)** Les dures condicions del viatge debiliten els cossos. Les malalties són habituals i poden aturar el viatge o, en els millors dels casos, alentir-lo.
Perdem un torn de tirada. Al següent torn el dau triarà: 1-2-3 s'atura el viatge, perdem fitxa, o 4-5-6 continuem.
- (K)** Un dels moments més durs d'un èxode és la separació involuntària de la família, germans, infants,... Els retrobaments no són fàcils.
Perdem dos torns de tirada.
- (M)** Hi ha mala mar, els nervis i la sobrecarrega de passatges provoca que l'embarcació bolqui.
Perdem fitxa.
- (N)** Les armilles salvavides no sempre són el que semblen. Alguns venedors sense escrúpols subministren armilles que no floten. S'ha de tenir en compte que la majoria de persones desplaçades no saben nadar.
Al següent torn, el dau tria: 1-2 l'armilla no flota i perdem fitxa, o 3-4-5-6 continuem i passem a la casella (0).
- (O)** Diverses ONGs prenen la iniciativa de la vigilància i el salvament d'embarcacions de persones desplaçades. Aquestes entitats han rescatat milers de persones a la mediterrània.
En el proper torn, el dau tria: 1-2-3-4 tornem a l'inici (A) els agents ens repatrien, i 5-6 ens movem a la casella SEA RESCUE i continuem.
- (P)** A l'arribada a la frontera ens topem amb una reixa de filferro aparentment fràgil però molt difícil de superar. Una barrera que vulnera els drets de les persones i omet les responsabilitats d'asil.
Per passar la frontera i continuar (Q), necessitem treure un 6.

(Q) Traspasar la frontera no és garantia d'èxit, la repatriació o el l'allotjament en camps de persones refugiades sovint són atzucacs del viatge.

En el proper torn, el dau tria: 1-2-3 tornem a l'inici (A), i 4-5-6 continuem.

(R) Final d'un camí i començament d'un altre: el de buscar el dret d'asil per construir un nou futur. Tot i les promeses de la Unió Europea molt pocs ho aconsegueixen. En el proper torn, el dau tria el nostre destí i ens donarà la puntuació final:

En el proper torn, el dau tria: 1-2-3-4-5 movem la fitxa a (S) un camp de persones refugiades i rebem 5 punts. Si surt un 6 movem la fitxa a (T). Has rebut el dret a l'asil a un país europeu. Rebem 10 punts.

Concepte i disseny del joc

prelúdic
creació expositiva

Assessorament i Producció

 **AMB** :: Cooperació
Internacional