

# THE POWER OF PASSPORT

“**The Power of Passport**” è il gioco che nasce dall'omonimo video-reportage realizzato dalla giornalista free-lance Simona Carnino in collaborazione con MAIS ong, con lo scopo di far immedesimare i/le giocatori/ici nel viaggio che i/le migranti del Centro America sono forzati\* a compiere verso gli USA: questo poiché non hanno accesso ad un regolare visto per gli Stati Uniti.

Secondo il Passport Index 2020, i/le cittadini\* provenienti dalla maggior parte dei Paesi dell'America Latina hanno minori possibilità di viaggiare liberamente rispetto a chi possiede un passaporto statunitense o europeo e, di conseguenza, si vedono costretti a richiedere un visto di viaggio se diretti verso USA o Europa. Tuttavia, le ambasciate dei Paesi di destinazione hanno il potere di negare il visto sulla base di requisiti economici o politici, andando così a consolidare relazioni di sudditanza tra Nazioni.

Al fine di rendere l'esperienza il più possibile realistica, questo gioco ripropone i dati raccolti e raccontati nel documentario omonimo: i percorsi via terra e via mare, le tratte ferroviarie, la distribuzione degli *albergues*, dei *narcos*, delle barriere naturali e della polizia di frontiera sono tutti fedeli alla realtà.

E, proprio come nella realtà, gran parte di questa esperienza ludico-educativa è affidata al caso tramite il lancio dei dadi; tuttavia, il/la giocatore/ice dovrà mettere in atto anche una strategia scegliendo il percorso più conveniente per sé e cercando di evitare i pericoli.

Vince il gioco colui/colei che **riuscirà a raggiungere gli USA e a superare la frontiera** senza essere fermato/a!

**NUMERO GIOCATORI/RICI:** da 2 a 4

**DURATA GIOCO:** circa 45 minuti

## MATERIALI

- **1 tabellone** con rappresentata parte dell'America Centrale, il Messico e la parte meridionale degli Stati Uniti d'America



- **4 pedine giocatore/ice**

- **1 pedina carovana**

- **2 dadi** numerati da 1 a 6

- **100 carte energia** (20 carte rosse; 20 carte verdi; 20 carte azzurre; 20 carte viola; 20 carte jolly di tutti i colori)



- **33 carte suerte** (5 carte carovana; 2 carte insolazione; 2 carte lavoro; 2 carte malattia; 2 carte polizia migratoria; 2 carte *coyote*; 2 carte *buena suerte*; 2 carte offerta viaggi sicuri; 2 carte usuraio; 2 carte giornalisti; 2 carte insolazione; 2 carte ospitalità; 2 carte karma; 2 carte padre Solalinde; 4 carte autostop)



- **56 banconote PoP** (28 da 1 PoP; 16 da 2 PoP; 8 da 5 PoP; 4 da 10 PoP)



## 1.1. PREPARATIVI

Disponete il cartellone su una superficie piana e scegliete una pedina che sarà utile per gli spostamenti durante la partita. Ciascun/a giocatore/ricce riceve **5 carte energia** coperte, necessarie per spostarsi sul tabellone e **35 banconote PoP** (7 da 1 PoP; 4 da 2 PoP; 2 da 5 PoP; 1 da 10 PoP). Disponete poi le carte energia e le carte suerte coperte negli appositi riquadri presenti sul tabellone.

Ogni giocatore/ricce dovrà posizionare la propria pedina sulla città di partenza e raggiungere la città di destinazione. Il punto di partenza e il punto di arrivo verranno stabiliti al paragrafo **1.5 partenze/destinazioni**.

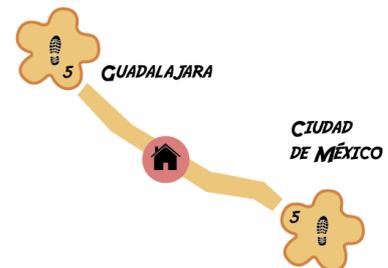
Vince il giocatore/ricce che per prim\* raggiungerà gli Stati Uniti d'America e supererà la frontiera senza essere fermat\*!

## 1.2. REGOLE

Inizia il gioco il/la giocatore/trice che arriva dal Paese/Città più lontana nella vita reale! Al proprio turno ciascun/a può compiere **una** delle seguenti azioni:

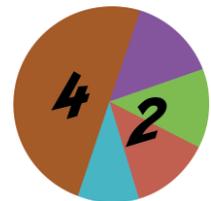
- **pescare 3 carte energia** dal mazzo coperto;
- **muoversi sul tabellone utilizzando un numero preciso di carte energia** (ad ogni turno è possibile compiere un solo tragitto da una città all'altra).

Per percorrere un tragitto e muoversi sul tabellone è necessario avere un numero di carte energia dello stesso colore, corrispondente al numero indicato sul tabellone. Esempio: per spostarvi da Ciudad del Mexico a Guadalajara vi serviranno 5 carte energia dello stesso colore.



Le carte energia che scarterete per compiere un tragitto dovranno essere tutte dello stesso colore (scelto da voi), alternativamente sarà possibile utilizzare i jolly per sostituire quelle mancanti. Sul tabellone potrete spostarvi via terra, via mare e per mezzo del treno merci (chiamato *Bestia*); negli ultimi due casi (mare e treno merci) sarete obbligati ad utilizzare sia un numero specifico di carte energia dello stesso colore, sia un numero specifico di jolly indicati sul tabellone.

Ad esempio, come indicato nella figura a destra, dovrete utilizzare 4 carte dello stesso colore più 2 jolly.



**N.B** Anche in questo caso sarete voi a scegliere il colore delle carte (nelle grafiche è presente o il marrone o il blu che rispecchiano i colori della terra e del mare ma non sono vincolanti).

Durante il viaggio potrete incontrare altr\* migranti nella città in cui vi trovate: se interessat\*, potete scambiarvi carte e soldi per sopravvivere!

**Nei tragitti, tra una città e l'altra, o a fianco di essi, sono presenti dei simboli.**



## Quando li incontrerete dovete:

- in primis scartare un numero di carte energia corrispondente al numero presente sul tabellone;
- tirare il dado o pescare una carta *suerte* (a seconda del simbolo che vi appare);
- compiere lo spostamento se il fato lo consente!

### 1.3 TABELLA SIMBOLI

I simboli presenti sul tabellone descrivono la realtà di quel territorio e di quel viaggio. Muovendovi, potrete incontrare diverse figure:

- *coyotes*: coloro che vi accompagneranno al confine chiedendovi ingenti somme di denaro;
- *narcos*: le bande criminali che governano il territorio;
- *polizia migratoria*: sia messicana sia statunitense, che è alla costante ricerca di persone irregolari.

Allo stesso tempo, vicino ai confini tra Stati vi troverete a dover attraversare *fiumi* o riposare in *albergue*, zone di ristoro e riposo per migranti.

Quando incontrerete uno di questi simboli dovete **tirare il dado** prima di muovervi e seguire le indicazioni della seguente tabella.

COYOTE	FIUME	ALBERGUE	NARCOS	STAZIONE DI POLIZIA	CARTE SUERTE
					
<p>Tira il dado per vedere il prezzo che riesci a contrattare con il <i>coyote</i> (paga un numero di Pop banconote equivalente al numero che hai ottenuto sul dado!) e poi osserva che cosa ti succederà: <b>1,2,3</b>: il <i>coyote</i> non è soddisfatto della cifra ottenuta. Ritira il dado per vedere quanti soldi in più dargli. <b>4,5,6</b>: il <i>coyote</i> è soddisfatto! ti conduce a destinazione senza farti brutti scherzi!</p>	<p><b>1,2</b>: non passi il fiume perché non sei nelle condizioni psico-fisiche per farlo! Però, se hai 3 carte blu dello stesso colore da scartare puoi avanzare! <b>3,4</b>: passi il fiume ma l'acqua trascina via tutte le tue carte: butta le carte energia che hai in mano nel mazzo degli scarti. <b>5,6</b>: passi il fiume senza inconvenienti!</p>	<p><b>1,2</b>: l'albergue è sovraffollato. Prosegui ma non puoi fermarti a riposare: pesca una carta <i>suerte</i> per sapere cosa ti succederà girovagando per strada! <b>3,4</b>: sei sfortunat*. Durante la notte, mentre riposi, il/la giocatore/trice alla tua sinistra ti deruba (tira un dado per vedere quanti soldi perdi e poi prosegui). <b>5,6</b>: ti fermi a riposare senza contrattempi, prosegui e guadagni 3 carte energia dal mazzo!</p>	<p><b>1,2</b>: i narcos ti sequestrano! Completi, comunque, il tragitto ma devi stare fermo 2 giri, almeno che tu non riesca ad ottenere un numero doppio lanciando i 2 dadi al tuo turno. <b>3</b>: altr* viaggiatori/rici ti informano della presenza dei narcos nel tragitto. Non ti conviene procedere: stai ferm* dove sei e pesca una carta <i>suerte</i>! <b>4</b>: i narcos ti rapinano: tira due dadi per scoprire quanto paghi e poi prosegui! <b>5</b>: riesci a scappare dai narcos ma nella fuga verso la città perdi tutte le carte energia! <b>6</b>: riesci a nasconderti dai narcos e procedi incolume il tuo viaggio!</p>	<p><b>MESSICO</b> <b>1,2</b>: la polizia di frontiera ti ferma! Torni al punto di partenza del tuo viaggio! <b>3,4</b>: riesci a passare corrompendo la polizia di frontiera. Tira il dado e butta un numero di soldi corrispondente al valore che hai ottenuto e prosegui. <b>5,6</b>: riesci ad eludere la sorveglianza della polizia. <b>USA</b> <b>1,2</b>: la polizia di frontiera è pronta a fermart*. Decidi di cambiare città di destinazione per non farti scoprire. Scegli un'altra meta e prova a superare il confine! <b>3,4</b>: la polizia di frontiera ti ferma e ti rinchiude in una ghiacciaia mentre fa degli accertamenti su di te. Stai ferm* un turno e poi tira il dado per chiedere asilo politico negli USA. Con i numeri 5 e 6 riesci ad ottenere asilo politico, se escono i numeri 3,4 rimani in ghiacciaia e</p>	<p>Prima di procedere con lo spostamento devi pescare una carta <i>suerte</i> e seguire le indicazioni delle carte <i>suerte</i> (punto 1.4)</p>

				il turno successivo ritenti la sorte, se escono i numeri 1,2 vieni deportat* al confine, a Tecunman! <b>5,6:</b> riesci ad eludere la sorveglianza della polizia! Benvenut* negli USA!	
--	--	--	--	---	--

Durante il viaggio, potrete decidere se muovervi anche utilizzando il treno merci, *la Bestia*, o per via mare con la nave. Anche in questo caso dovete **tirare il dado** una volta scartate le carte energia necessarie!

BESTIA	NAVE
	
<b>1,2:</b> prendi la Bestia ma ti fai male! Salti il turno successivo. <b>3,4:</b> i narcos assaltano il treno e ti rapinano. Tira 2 dadi per scoprire quanto paghi! <b>5,6:</b> prendi la Bestia!	<b>1,2,3:</b> i narcos assaltano la nave e ti rapinano. Tira due dadi per vedere quanto paghi! <b>4,5,6:</b> riesci a prendere la nave e percorrere il tragitto senza inconvenienti!

## 1.4 CARTE SUERTE



**Carta Padre Solalinde:** la rete di accoglienza in Messico è vasta e organizzata da Padre Solalinde. Trovi rifugio e ristoro presso un *albergue*: pesca 3 carte dal mazzo.



**Carta usuraio:** è arrivato il momento di pagare gli interessi del debito che hai contratto per poter intraprendere questo viaggio. Paga 2 banconte *Pop* all'usuraio!



**Carta camionista ok:** durante il viaggio puoi incontrare persone cordiali e disponibili. Il camionista gentile ti condurrà alla città successiva senza incontrare pericoli!



**Carta camionista ko:** durante il viaggio puoi incontrare persone che si prenderanno gioco di te e ti deruberanno. Tira il dado per vedere quanti soldi dare al camionista e torna indietro di una città.



**Carta giornalisti:** nel tragitto incontrerai alcun\* giornalist\* interessati alla tua storia, che desiderano raccogliere testimonianze sulle migrazioni attraverso il Messico. Fermati un turno per farti intervistare, riposati e, nell'attesa, pesca tre carte energia.



**Carta insolazione:** il calore del Messico può essere pericoloso! Ti sei bruciat\* e devi riposarti: per il turno successivo ti serviranno il doppio delle carte energia per muoverti.



**Carta malattia:** il viaggio che hai intrapreso è molto pericoloso e faticoso. Il tuo corpo è debole: fermati un turno per riposarti e riprenderti dalla malattia.



**Carta 2 viaggi sicuri:** se vieni rimpatriat\* dalla polizia, puoi fare il viaggio successivo verso gli Usa senza pagare i coyote.



**Carta polizia migratoria:** fai attenzione, la polizia pattuglia costantemente il territorio messicano alla ricerca di persone irregolari! Tira il dado e segui le regole della polizia di confine messicana (**punto 1.3 tabella simboli**).



**Carta carovana:** un gruppo di persone si sta muovendo verso gli USA. In questo momento si trovano nella città indicata sulla carta. Posiziona la pedina carovana nella città di riferimento: il/la prim\* che la raggiungerà potrà muoversi direttamente nella città successiva senza considerare i pericoli sul percorso e senza scartare le carte energia!



**Carta Coyote:** ora sei diventat\* un/a coyote e, mi raccomando, non farti scoprire dagli altr\* giocatori/rici! Quando incontrerai 1 o più giocatori/rici nella città in cui ti trovi, potrai rivelarti: tira il dado e scopri quante banconote PoP riuscirai a estorcergli/le, poi accompagnal\* alla città successiva scelta da lui/lei evitando i pericoli.



**Carta buena suerte:** sei fortunat\*! Grazie a questa carta annulli qualsiasi evento negativo. La carta non può essere utilizzata per la polizia di frontiera USA e per i fiumi.



**Carta Karma:** la fortuna è dalla tua parte! Ritira i dadi per cambiare il tuo destino. Questa carta non può essere utilizzata con la polizia di frontiera USA.



**Carta lavoro:** sei rimast\* con meno di 6 banconote PoP? Puoi fermarti un turno per lavorare e guadagnare 3 banconote PoP, per un massimo di tre turni consecutivi.



**Carta ospitalità:** qualcun\* è stato così generos\* da offrirti un buon pasto e un luogo dove riposare. Ora hai molte più energie: utilizza questa carta come fossero 3 jolly.

Le carte *suerte* con **etichetta gialla** in alto a sinistra sono **carte coperte** che non dovete far vedere agli/alle altr\* giocatori/trici sino a quando non deciderete di utilizzarle (possono essere utilizzate una sola volta e poi scartate)!

La carta "**offerta 2 viaggi sicuri**" ha un'**etichetta verde** per ricordarvi di conservarla nel caso veniste rimpatriat\* e ha validità per tutti i viaggi successivi!

## 1.5 PARTENZE/DESTINAZIONI

The Power of Passport permette di vivere, sotto forma di gioco, una realtà tanto drammatica quanto vera, offrendo una riflessione di quanto sia sacro e fondamentale il diritto umano di poter viaggiare liberamente da un paese ad un altro (Articolo 13 della Dichiarazione Universale dei Diritti dell'Uomo).

**Scegliete la vostra città di partenza e la vostra città di destinazione tirando i dadi contemporaneamente!**

### **PARTENZE**

1	Ciudad de Guatemala
2	San Salvador
3	San Pedro Sula
4	El Ceibo
5	Ocos
6	San Salvador

### **DESTINAZIONI**

1	Tucson
2	San Diego
3	Corpus Christi
4	San Antonio
5	Tucson
6	El Paso

Per ulteriori informazioni contattateci alla seguente e-mail: [thepop@mais.to.it](mailto:thepop@mais.to.it)

## **THE POWER OF PASSPORT**

(english translation)

“**The Power of Passport**” is the game that comes from the homonymous video reportage created by the freelance journalist Simona Carnino in collaboration with MAIS ong, with the aim of making the players identify with the journey the migrants of Central America are forced to do to the USA: this is because they do not have access to a regular visa for the United States.

According to the Passport Index 2020, citizens from most Latin American countries have fewer opportunities to travel freely than those with a US or European passport and, as a result, are forced to apply for a travel visa if headed to the USA or Europe. However, the embassies of the destination countries have the power to deny the visa on the basis of political or economic requirements, thus strengthening subjection relations between nations.

In order to make the experience as realistic as possible, this game proposes the data collected and told in the homonymous documentary again: the routes by land and by sea, the railway lines, the distribution of albergues, narcos, natural barriers and the border police are all faithful to reality.

And just like in reality, a large part of this playful-educational experience is entrusted to chance through the roll of the dice; however, the player will also have to implement a strategy by choosing the most convenient path for himself and trying to avoid the dangers.

The one who will be able **to reach the USA and cross the border** without being stopped wins the game!

**NUMBER OF PLAYERS:** from 2 to 4

**DURATION OF THE GAME:** about 45 minutes

## **MATERIALS**

- **1 billboard** representing part of Central America, Mexico and the southern part of the United States of America



- **4 players pieces**

- **1 caravan piece**

- **2 dice** numbered 1 through 6

- **100 energy cards** (20 red cards; 20 green cards; 20 blue cards; 20 purple cards; 20 wild cards of all colors)



- **33 suerte cards** (5 caravan cards; 2 sunstroke cards; 2 work cards; 2 sickness cards; 2 migratory police cards; 2 coyote cards; 2 buena suerte cards; 2 safe travel offer cards; 2 usurer cards; 2 journalists cards; 2 sunstroke cards \*è ripetuto o è giusto?\*; 2 hospitality cards; 2 karma cards; 2 Solalinde Father cards; 4 hitch-hiking cards)



- **140 PoP banknotes** (28 of 1 PoP; 32 of 2 PoP; 40 of 5 PoP; 40 of 10 PoP)



### **1.1. PREPARATIONS**

Place the billboard on a flat surface and choose a piece that will be useful for moving around during the game. Each player receives **5 face down energy cards**, necessary to move on the billboard and **35 PoP banknotes** (7 of 1 PoP; 4 of 2 PoP; 2 of 5 PoP; 1 of 10 PoP). Then place the energy cards and the suerte cards face down in the specific frames on the billboard.

Each player will have to place their piece on the city of departure and reach the city of destination. The point of departure and the point of arrival will be established to paragraph **1.5 departures/destinations**.

The winner is the player who will be the first to reach the United States of America and cross the border without being stopped!

### **1.2. RULES**

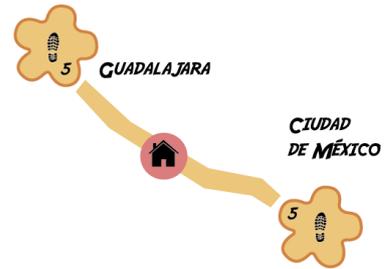
The player from the furthest country/city in real life begins the game! On their turn, everyone can complete one of the following actions:

- **pick 3 energy cards** from the face down deck;
- **move on the billboard** using a specific number of energy cards (in each round it is possible to make only one journey from one city to another).

To follow a route and move on the billboard it is necessary to have a number of energy cards of the same color corresponding to the number indicated on the billboard. Example: To travel from Ciudad del Mexico to Guadalajara you will need 5 energy cards of the same color.

The energy cards that you will discard to make a route must all be of the same color (chosen by you), alternatively it will be possible to use the wildcards to replace the missing ones. On the billboard you can move by land, by sea and by freight train (called the Beast); in the last two cases (sea and freight train) you will be obliged to use both a specific number of energy cards of the same color and a specific number of wild cards specified on the billboard.

For example, as shown in the figure on the right, you will have to use 4 cards of the same color plus 2 wild cards.



**Please note:** Also in this case you will be the one to choose the color of the cards (in the graphics there is either brown or blue that reflects the colors of the earth and the sea but they are not binding).

During the journey you can meet other migrants in the city where you are: if interested, you can exchange cards and money to survive!

**In the routes, between one city or another, or alongside them, there are symbols.**



When you meet them you will have to:

- firstly discard a number of energy cards corresponding to the number on the billboard;
- roll the dice or pick a suerte card (depending on the symbol that appears there);
- make the move if fate permits it!

### 1.3. SYMBOL TABLE

The symbols on the billboard describe the reality of that territory and that journey. As you move, you can meet different figures:

- *coyotes*: those who will accompany you to the border asking for huge amounts of money;
- *narcos*: the criminal gangs that govern the territory;
- *migratory police*: both Mexican and US, which are constantly looking for irregular people.

At the same time, near the borders between states you are going to have to cross *rivers* or to rest in *albergue*, refreshment and rest areas for migrants.

When you encounter one of these symbols you will have to **roll the dice** and follow the directions of the following table before moving.

COYOTE 	RIVER 	ALBERGUE 	NARCOS 	POLICE STATION 	SUERTE CARDS 
<p>Roll the dice to see the price you can bargain with the coyote (pay out a number of Pop banknotes equal to the number you rolled on the dice!) and then see what happens to you:  <b>1,2,3:</b> the coyote is not satisfied with the amount obtained. Throw again the dice to see how much extra money to give him.  <b>4,5,6:</b> the coyote is satisfied! He leads you to your destination without playing tricks!</p>	<p><b>1,2:</b> you do not cross the river because you are not in the psycho-physical condition to do so! However, if you have 3 blue cards of the same color to discard you can move forward!  <b>3,4:</b> you cross the river but the water drags all your cards away: throw the energy cards you have in your hand into the discard pile.  <b>5,6:</b> you pass the river without problems!</p>	<p><b>1,2:</b> albergue is overcrowded. Go on but you can't stop to rest: pick a suerte card to know what will happen to you wandering around the street!  <b>3,4:</b> you are out of luck. During the night, while you rest, the traveler on your left robs you (roll a dice to see how much money you lose and then move on).  <b>5,6:</b> you stop to rest without setbacks, move on and gain 3 energy cards from the deck!</p>	<p><b>1,2:</b> narcos kidnap you! However, you complete the journey, but you have to stay still 2 laps, unless you manage to get a double number by rolling the 2 dice on your turn.  <b>3:</b> other travelers inform you of the presence of narcos on the way. You do not want to go ahead, just stay where you are and pick a suerte card!  <b>4:</b> narcos rob you: throw two dice to find out how much you pay and then move on!  <b>5:</b> you manage to escape from narcos but in the flight to the city you lose all the energy cards!  <b>6:</b> you manage to hide from narcos and proceed unharmed on your journey!</p>	<p><b>MEXICO</b>  <b>1,2:</b> border police stops you! You turn back where you started your journey!  <b>3,4:</b> you manage to pass by corrupting border police. Roll the dice and throw away a number of money corresponding to the value you got and move on.  <b>5,6:</b> you manage to evade police surveillance.  <b>USA</b>  <b>1,2:</b> the border police are ready to stop you. You decide to change your destination city to avoid getting caught. Choose another destination and try to cross the border!  <b>3,4:</b> border police stops you and lock you in an icebox while they investigate you. You stand still for a turn and then roll the dice to ask for political asylum in the US. With the numbers 5 and 6 you can get political asylum, if the numbers 3, 4 come out you stay in the icebox and the next round you try your luck again, if the numbers 1, 2 come out you are deported to the border, to Tecunman!  <b>5,6:</b> you manage to evade police surveillance!  Welcome to the USA!</p>	<p>Before proceeding with the move, you must pick a suerte card and follow the indications of the suerte cards (<b>point 1.4</b>)</p>

During the journey, you can decide whether to move also using the freight train, the Beast, or by sea with the ship. Again, you must **roll the dice** once you have discarded the necessary energy cards!

BEAST 	SHIP 
<p><b>1,2:</b> you take the Beast but you get hurt! You skip the next turn.</p> <p><b>3,4:</b> narcos attack the train and rob you. Roll two dice to find out how much you pay!</p> <p><b>5,6:</b> Get the Beast!</p>	<p><b>1,2,3:</b> narcos attack the ship and rob you. Roll two dice to see how much you pay!</p> <p><b>4,5,6:</b> you manage to take the ship and travel the route without problems!</p>

#### 1.4. SUERTE CARDS



**Solalinde Father card:** the reception network in Mexico is extended and organized by Father Solalinde. You find shelter and refreshment at an albergue: pick 3 cards from the deck.



**Usurer card:** the time has come to pay the interest on the debt you have contracted to be able to embark on this journey. Pay 2 Pop banknotes to the usurer!



**Ok trucker card:** during the journey you can meet friendly and helpful people. The kind trucker will drive you to the next city without encountering any danger!



**Ko trucker card:** during the journey you can meet people who will make fun of you and rob you. Roll the dice to see how much money you have to give to the trucker and turn back of one city.



**Journalists card:** on the route you will meet some journalists interested on your story, who wish to collect testimonies on migrations through Mexico. Stop a turn to get interviewed, rest and, in the meantime, pick three energy cards.



**Sunstroke card:** the heat of Mexico can be very dangerous! You get burned and have to rest: for the next turn you will need twice as many energy cards to move.



**Sickness card:** the journey you have embark is very dangerous and tiring. Your body is weak: stop a turn to rest and recover from the disease.



**Two safe trips card:** if you are repatriated by the police, you can make the next journey to the US without paying the coyotes.



**Migratory police card:** be careful, the police constantly patrol the Mexican territory looking for irregular people! Roll the dice and follow the Mexican border police rules (point 1.3 symbol table).



**Caravan card:** a group of people is moving towards the USA. At this time they are in the city indicated on the card. Place the caravan piece in the city of reference: the first person who reaches it will be able to move directly to the next city without considering the dangers on the path and without discard the energy cards!



**Coyote card:** you have now become a coyote and, please, do not let other players discover you! When you meet 1 or more players in the city where you are, you can reveal yourself: roll the dice and find out how many PoP banknotes you will be able to extort from him/her, then accompany them to the next city chosen by him/her avoiding the dangers.



**Buena suerte card:** you are lucky! Thanks to this card you cancel any negative event. The card cannot be used for the US border police and rivers.



**Karma card:** luck is on your side! Re-roll the dice to change your destiny. This card cannot be used with the US border police.



**Work card:** are you left with less than 6 PoP banknotes? You can stop a turn to work and earn 3 PoP banknotes, for up to three consecutive shifts.



**Hospitality card:** someone has been so generous to offer you a good meal and a place to rest. Now you have a lot more energy: use this card as if they were 3 wild cards.

The suerte cards with **yellow label** on the top left are **hole cards** that you must not show to the other players until you decide to use them (they can be used only once and then discarded)!

The "**offer 2 safe trips**" card has a **green label** to remind you to keep it in case you are repatriated and is valid for all the next journeys!

### 1.5. DEPARTEURES/DESTINATIONS

The Power of Passport allows you to experience, as a game, a reality as dramatic as true, offering a reflection of how sacred and fundamental the human right is to be able to travel freely from one country to another (Article 13 of the Universal Declaration of Human Rights).

**Choose your city of departure and your city of destination by rolling the dice at the same time!**

#### DEPARTURES

1	Ciudad de Guatemala
2	San Salvador
3	San Pedro Sula
4	El Ceibo

5	Ocos
6	San Salvador

***DESTINATIONS***

1	Tucson
2	San Diego
3	Corpus Christi
4	San Antonio
5	Tucson
6	El Paso

For more information contact us at the following e-mail: [thepop@mais.to.it](mailto:thepop@mais.to.it)