



Été 2021, les migrations atteignent des niveaux sans précédent dans l'histoire de l'humanité et témoignent des défis mondiaux actuels. Les conflits armés, l'instabilité politique, les possibilités d'emploi limitées, les conditions de vie précaires, les changements climatiques et les catastrophes naturelles sont autant de raisons qui poussent de nombreuses personnes à quitter leur foyer, en quête de sécurité et de dignité.

La très grande majorité des déplacements s'effectue au sein d'un même pays ou vers des pays voisins. Certaines personnes migrantes effectuent des trajets de plusieurs milliers de kilomètres pour venir frapper aux portes des pays occidentaux, bravant les dangers au péril de leur vie, surmontant les obstacles physiques et administratifs, suscitant plus souvent rejet que solidarité de la part des populations rencontrées.

Partez à la rencontre de ces personnes sur la route de l'exil et vivez leurs peurs, leurs espoirs, leurs choix, au gré de leur progression vers l'Europe !



RÈGLES DU JEU

« Cartaventura - Exils » est un **jeu coopératif** dans lequel vous incarnez des personnages qui cherchent à gagner l'Europe en quête d'une vie meilleure. Vous vivez ensemble la même histoire en incarnant **le même personnage**. Vous discutez et prenez vos décisions ensemble.

Pendant la partie, la lecture des cartes vous permettra d'avancer dans l'histoire et vous proposera des choix. Il n'y a pas de tour de jeu ou de meneur. Vous n'aurez pas besoin de prendre des notes, ni de chercher des éléments cachés sur les cartes : suivez simplement les instructions des cartes. Lorsque vous avez des choix à faire, discutez ensemble et déterminez la façon de prendre collectivement une décision.

BUT DU JEU

Le scénario propose **quatre fins**. Il vous faudra faire plusieurs parties et explorer les fins alternatives avant de pouvoir atteindre la dernière.



MISE EN PLACE

Posez le paquet de cartes au centre de la table, sans le mélanger ni le retourner. Pour démarrer la partie, prenez la carte 2, puis lisez-la. Laissez la carte 1 sur le paquet pour masquer les cartes suivantes.



COMMENT JOUER

Lorsque vous piochez ou retournez une carte, regardez tout d'abord l'icône en haut à gauche de la carte, pour savoir quoi faire.



IL EXISTE 4 TYPES DE CARTES

CARTE IMMÉDIAT ⚡

Les cartes principales du jeu ; ce sont elles qui font avancer l'histoire. Lorsque vous en piochez une, **lisez-la intégralement**, puis **suivez la consigne** (vous aurez parfois un choix à faire).

CARTE OBJET ✋

Les cartes Objet représentent **les étapes clés de votre aventure** : les personnages rencontrés, les objets trouvés, etc. Après avoir lu une carte Objet, et suivi ses consignes s'il y en a, **gardez-la devant vous**.

CARTE PLAN

Lorsque vous piochez une carte plan, vous devez :

1. La poser sur la table.
2. Piocher les cartes indiquées par la rose des vents en bas à droite.
3. Placer ces cartes autour de la carte plan aux emplacements indiqués, à gauche, à droite, au-dessus ou en-dessous.



CARTE ACTION

Les cartes Action représentent vos possibilités pour orienter l'histoire. Choisissez une Action et suivez **scrupuleusement, et dans l'ordre, les instructions associées**. Certaines cartes Action vous demanderont, par exemple, de piocher, retourner ou défausser des cartes. Continuez à lire et à suivre les instructions des prochaines cartes, tant qu'il y en a, **mais ne faites QUE ce qui est indiqué**.

Lorsque vous n'avez plus d'instructions à suivre, il est temps de choisir une nouvelle carte Action parmi celles visibles sur la table.

DÉFAUSSER UNE CARTE

Quand le jeu vous demande de « Défausser » une carte, placez-la sur le côté, dans une pile de défausse. Vous ne pourrez plus la lire.

Attention : lorsque vous défaussez une carte, ne la retournez pas !

Laissez la dernière face lue face visible.

Quand le jeu vous demande de « Remplacer » une carte, défaussez-la et posez la nouvelle carte au même emplacement.

FIN DE PARTIE

Lorsque votre partie est terminée (que vous ayez atteint ou non une fin), suivez les instructions qui vous seront indiquées afin de préparer le jeu pour une nouvelle partie. Vous serez prêt pour rejouer et tenter d'atteindre la victoire grâce à votre expérience.

CRÉDITS

CARTAVENTURA

Auteur : Thomas Dupont

Scénaristes : Adrien Fulda & Luc De Bois

Illustratrice : Jeanne Landart

BLAM !

Directeur éditorial : Simon Villiot

Directeur artistique : Claude Lucchini

Relecture : Muriel Sétien

COCO-CHERRY

Des jeux qui secount

Adrien Fulda & Luc De Bois

www.coco-cherry.com

REMERCIEMENTS

LDH : Hortense Cheminant, Jean-Michel Delarbre,

Virginie Péron, Marie-Christine Vergiat

Relecture : Hélène Mélat

Les photos du livret ont été prises en manifestation par Chloé Keller (p. 1) et Serge D'Ignazio.

LDH

Fondée en 1898



La LDH (Ligue des droits de l'Homme) est une association engagée pour la promotion et la défense des droits et libertés. Elle agit notamment contre les injustices, le racisme, le sexisme, l'antisémitisme et les discriminations.

Du droit d'asile que la France n'accorde qu'avec une cynique parcimonie (en restreignant les droits des demandeurs d'asile) à l'enfermement inique que subissent les sans-papiers dans les centres de rétention administrative (CRA), du contrôle policier tatillon et illégal à l'expulsion de familles avec enfants pourtant scolarisés dans notre pays, l'activité des sections locales de la LDH est profondément marquée par cette ardente obligation de défendre les droits de tous et de toutes.

En collaborant à la réalisation de ce jeu, la LDH a souhaité proposer une vision vraisemblable et sans préjugés de deux parcours de migration, en faisant vivre les récits du point de vue des personnes migrantes. Loin de recouvrir toutes les situations, et notamment les pires, les histoires racontées, tirées de rencontres et de récits vécus, restituent aux exilé-es humanité et dignité.



CONTEXTE DU JEU

Dans « Cartaventura - Exils », vous incarnerez successivement deux personnages qui n'ont pas les mêmes raisons de risquer leur vie en cherchant à gagner l'Europe : Sahar fuit un régime oppresseur tandis que Moussa cherche les moyens d'améliorer les conditions de vie de sa famille tout en découvrant le monde. Femme dans un univers dominé par les hommes mais ayant suffisamment de moyens pour payer passeurs et transports, mineur subsaharien victime d'un racisme systémique et exploité tout au long de son voyage : elle et lui n'éprouveront pas les mêmes difficultés ni ne seront accueilli-es de la même façon en Europe.

LA RÉALITÉ DES MOUVEMENTS MIGRATOIRES

La majorité des déplacements ne s'effectue pas vers des pays dits du « Nord » mais au sein d'un même pays ou dans un pays limitrophe. Si le continent européen comptabilise sur son territoire 31% des 304 millions de personnes émigrées dans le monde en 2024, 44% de ces personnes sont originaires d'un autre pays d'Europe et seulement 12% d'Afrique.



La très forte restriction des voies légales d'immigration mise en place par l'Union européenne et ses États membres, comme la grande difficulté d'obtention des visas, ne change rien aux motivations pour partir chez les personnes migrantes,

mais rend les parcours plus dangereux. La Méditerranée est ainsi devenue le lieu de passage clandestin le plus meurtrier du monde avec plus de 34 000 personnes décédées entre 2014 et 2024.

Une fois parvenues en France, les personnes qui ont émigré ne sont pas au bout de leurs peines. Elles risquent le refoulement, la rétention, l'expulsion... Elles sont confrontées à des difficultés matérielles et administratives, notamment l'accès à l'hébergement, à la nourriture, aux soins, à l'obtention d'un titre de séjour. Quant aux personnes mineures, elles voient leur mi-

« Toute personne a le droit de quitter tout pays, y compris le sien, et de revenir dans son pays. »

Article 13 de la Déclaration universelle des droits de l'homme (Organisation des Nations Unies).

norité contestée lors d'entretiens éprouvants. Les documents d'état civil présentés sont très souvent remis en cause, et les évaluations se fondent sur des critères déconnectés des réalités comme la maturité ou la véracité des récits.

Pour accompagner ces personnes nouvellement arrivées, des associations fournissent de l'aide humanitaire comme Médecins du monde ou Utopia56, d'autres facilitent leur accès au droit comme la LDH et le Groupe d'information et de soutien des immigrés (GISTI), y compris en CRA comme la Cimade. En dépit de moyens limités, notamment du fait de la baisse des subventions, l'aide apportée par ces associations est essentielle.

Puisse ce jeu sensibiliser le public aux épreuves que les personnes migrantes subissent, et contribuer aux combats en faveur de l'égalité des droits et de la dignité humaine.