



## Carte Rouge n°1



Septembre  
2008

C'est le jour du départ!

1<sup>ère</sup> étape : **Arriaga, à 200 km**. Une fois là-bas, vous tenterez de monter dans un train de marchandises pour remonter vers le Mexique.



Vous ne pouvez pas prendre de bus à cause des contrôles de police.

Un ami vous dépose en voiture sur la route qui mène à *Arriaga*.

Pendant 3 jours, vous marchez toute la journée près de la route. Vous vous arrêtez le soir et dormez dans les champs.

Le troisième soir, assoiffée, vous sonnez à la porte d'une maison proche de la route.

Un couple très modeste, vous accueille pour la nuit.

Ils connaissent un voisin qui va le lendemain en voiture, à *Tonalá*, une ville à 25 km d'*Arriaga*. Il accepte de vous emmener. Vous les quittez émue mais requinquée.

Vous continuez ensuite votre route, à pied, jusqu'à *Arriaga*.

**Placez-vous sur la case « ? », tirez une des cartes correspondantes, puis avancez jusqu'à la case n°2.  
Au prochain tour, tirez la carte n°2.**

Carte n°1



## Carte Rouge n°2



Septembre  
2008

Vous êtes à *Arriaga* à 300 mètres de la gare pour attendre un train de marchandises sans vous faire repérer.

Un train arrive, 4 heures après, en direction de *Mexico*.

Il va très vite. Vous essayez de monter en attrapant une échelle. Vous agrippez une main et posez un pied, mais la vitesse vous empêche de monter. Vous tenez bon quelques secondes puis finissez par lâcher prise. Vous tombez violement au sol.

Par chance, vous avez évité les rails. Vous savez que beaucoup de migrants perdent des membres en tombant des trains.

Vous n'avez rien de grave mais vous avez eu très peur. Choquée vous décidez d'attendre quelques jours avant de réessayer. **Vous perdez 2 points de moral!**



**Placez-vous sur la case rouge n°3. Au prochain tour, piochez la carte n° 3.**

Carte n°2



### Carte Rouge n°3



Octobre  
2008

Vous errez le long des rails d'*Arriaga* depuis 5 jours.



Le 6ème jour, vous rencontrez 3 honduriens. Ils attendent aussi de monter dans un train et vous redonnent confiance.

Le lendemain, un train passera en direction de *Guadalajara*.

Vous êtes très angoissée à l'idée de retenter l'expérience, mais vous vous décidez à les suivre !

Le jour suivant, vous attendez. Le train prévu apparaît. Il roule plus doucement que le premier. Lorsqu'il arrive, vous vous agrippez avec les deux mains à un wagon et parvenez à vous hisser sur le train.

Un des honduriens vous aide à vous maintenir et à monter sur une plateforme plus large.

Vous avez réussi! Vous roulez vers *Guadalajara*, qui est à 1500 km de là. **Vous gagnez 1 point de moral!**

**Placez-vous sur la case rouge n°4. Au prochain tour, Piochez la carte n°4.**

Carte n°3



#### Carte Rouge n°4



Octobre  
2008

Vous êtes debout, agrippée au train qui roule vers *Guadalajara*.

Il avance maintenant à grande vitesse.

Vous devez vous concentrer pour rester accrochée à l'échelle. Le risque est de s'assoupir avec le bruit du moteur.

La nuit tombe, il se met à pleuvoir et les prises deviennent glissantes. Vous vous tenez fermement. Vous avez faim et froid. La peur vous gagne: peur des autorités, des policiers corrompus, des gangs...



Au lever du jour, vos vêtements sont secs. La chaleur devient terrible. Vous êtes tous épuisés et affaiblis.

D'autres passagers immigrés montent, à quelques wagons du vôtre.

**Suivez les rails du train. Placez-vous sur la case Quizz, Piochez une carte « quizz train ». L'animateur vous la lit. Répondez, puis avancez jusqu'à la case rouge n°5. Au prochain tour, piochez la carte n°5.**



Carte n°4





### Carte Rouge n°5



Octobre  
2008

Vous entamez votre deuxième nuit dans le train qui roule vers *Guadalajara*.

Vers 3h du matin, le train s'arrête à *Heroica Puebla de Zaragoza*.

Deux hommes armés en civil surgissent et vous donnent l'ordre de descendre du train.

Quelques minutes plus tard, deux voitures de police arrivent et l'on vous interpelle.  
Vous êtes emmenés, avec les trois hommes honduriens, dans un hangar.

Là, vous êtes remis à six autres policiers qui vous emmènent dans une autre maison.



Il fait nuit, vous ne voyez rien. L'endroit semble très isolé.

**Placez-vous sur la case rouge n°6. Au prochain tour, piochez la carte n°6.**

Carte n°5



### Carte Rouge n°6

Octobre  
2008

Vous êtes dans une pièce sombre et sale. Vous distinguez une dizaine de personnes nues, assises par terre. Vous êtes saisie par l'odeur nauséabonde.

Des hommes armés vous obligent à enlever vos vêtements et à vous asseoir avec les autres. Ils récupèrent toutes vos affaires. **Rendez tout votre argent à l'équipe de passeurs.**

Ils vous demandent de communiquer les numéros de téléphone de vos proches. Un homme refuse, il est tué d'une balle.

Terrorisée, vous ne savez pas quoi faire: votre famille n'a pas le téléphone. Sous pression, vous transmettez le numéro d'un de vos voisins.

Vous comprenez que vous êtes dans les mains d'une bande organisée. **Vous perdez 3 points de moral!**

**FLASH INFO: Los Zetas**

**Restez sur la même case.  
Au prochain tour, tirez la carte rouge n°7.**

Carte n°6



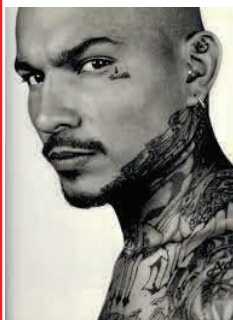
### Carte Rouge n°7



Octobre  
2008

Vous êtes dans la maison avec les autres migrants. Depuis combien de jours ? 2 ou 3 jours.

Vous avez du mal à vous repérer. Vous êtes allongée nue, par terre et sans couverture.



*un membre des Zetas*

Vous n'avez mangé qu'une seule fois : du pain sec et un peu d'eau.

Vous ne pouvez parler à personne mais les gémissements et les pleurs sont constants.

Dans la journée, soudainement, les hommes armés sortent tous de la maison.

Deux prisonniers en profitent pour casser une fenêtre et s'échapper...

Instinctivement, vous les suivez.

Vous courez sur la route une vingtaine de minutes avant d'être secourue par des riverains. Ils vous cachent chez eux.



**Placez-vous sur la case rouge n°8. Au prochain tour piochez la carte n°8.**

Carte n°7



### Carte Rouge n°8



Octobre  
2008

Vous vous êtes réfugiée chez des habitants.  
Ils vous donnent nourriture et vêtements.

Vous leur racontez votre histoire.

Personne ne veut contacter les autorités: tous disent que  
les agents municipaux sont impliqués dans les enlève-  
ments.



Vous apprenez que vous vous trouvez à  
*Rafael Lara Grajales*, dans l'État de Puebla.  
C'est à 700 km de *Guadalajara*.

Vous n'avez plus de sac, ni d'argent, et vous êtes terrori-  
sée par vos aventures.

Au bout de quelques jours, votre hôte vous propose de  
vous amener tout les trois à *Tlaxcala de Xicohtencatl*, où il  
se rend en voiture.

Vous acceptez sans trop savoir où vous voulez aller.

**Placez-vous sur la case rouge n°9.  
Au prochain tour, piochez la carte n°9.**



Carte n°8



### Carte Rouge n°9

Novembre  
2008

Pendant quelques semaines, vous travaillez comme serveuse à *Tlaxcala* mais vous n'arrivez pas à oublier votre détention... et vous craignez que vos geôliers s'en prennent à votre famille.



**Vous décidez finalement de rentrer chez vous avec le peu d'argent que vous avez économisé.  
Retournez sur la case n°1.**

Carte n°9