



The Change: ¡Juega al cambio que quieres ver en el mundo transformando la economía!

The Change es un juego colaborativo para 2 a 5 jugadores/jugadoras con una duración aproximada de 1 hora. Durante la partida, los/las jugadores/jugadoras experimentan el poder comunitario, descubren diversos proyectos basados en cinco ramas de las *Economías transformadoras*, debaten sus beneficios y promueven cambios para lograr un mundo más justo. ¡COOPERA con el resto de los/las jugadores/jugadoras, DESARROLLA el máximo número de iniciativas de *Economías transformadoras* y CAMBIA los efectos negativos de nuestro *Sistema económico actual* antes de que sea demasiado tarde!

THE CHANGE Y EL PROYECTO YITEG

The Change es un juego impulsado por 7 organizaciones de 4 países (España, Italia, Grecia y Francia) dentro del proyecto Erasmus+ «YITEG : Youth Impacting Transformative Economies through Game-Design», financiado por la Unión Europea. El juego ha sido creado en colaboración con personas jóvenes comprometidas en promover prácticas de *Economías transformadoras* y crear una comunidad de multiplicadores a nivel local y europeo.

El desarrollo y producción del juego se han basado en los valores de las *Economías transformadoras*.

Si quieres saber más sobre el proyecto, visita el sitio web: <https://sseds4youth.org/>

Te animamos a utilizar el juego como herramienta de transformación con un grupo de personas (en el colegio, durante las noches de juegos de mesa o eventos similares, con amigos/amigas, en familia, etc.).

El juego cuenta con recursos adicionales como el Mapa multimedia de iniciativas reales de *Economías transformadoras* y el Manual de facilitación para dinamizar una sesión completa sobre *Economías transformadoras*, y probar el juego.

Descarga el Manual de facilitación aquí >>>



THE CHANGE.....

REGLAS DEL JUEGO

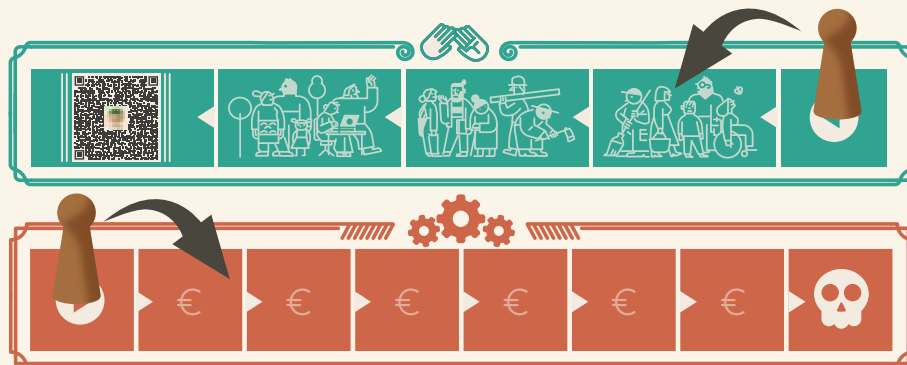
- 1 tablero con ruleta
- 32 cartas grandes:
 - 28 cartas de iniciativas de *Economías transformadoras*
 - 4 cartas de resumen del juego
- 49 cartas pequeñas:
 - 24 cartas de efectos negativos causados por el *Sistema económico actual*
 - 10 cartas de eventos del *Sistema económico actual*
- 10 cartas de eventos de *Economías transformadoras*
- 5 cartas junior con efectos negativos del *Sistema económico actual* (solo para jugadores/jugadoras de entre 10 y 16 años)
- 42 meeples de 6 colores diferentes (naranja, morado, amarillo, azul, verde y negro)
- 2 peones de madera
- 1 bolsa de tela
- 1 reglas del juego

Glosario

Montón de meeples - Poder comunitario // *Meeples* - Personas activas // *Coger un meeples del montón común* - Involucrar a una persona activa // *Girar la ruleta* - Activar el poder comunitario // *Usar meeples para coger una carta de iniciativas de Economías transformadoras* - Movilizar personas activas para desarrollar una iniciativa de *Economías transformadoras* // *Conservar una carta de iniciativas de Economías transformadoras* - Movilizar nuevas personas activas para mantener activa una iniciativa de *Economías transformadoras*

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo de *The Change* es llegar al final del recorrido de las *Economías transformadoras* antes de que el otro peón llegue al final del recorrido del *Sistema económico actual*.



Para lograrlo, los/las jugadores/jugadoras deben colaborar para **cambiar 4 efectos negativos** de nuestro *Sistema económico actual* utilizando los beneficios y valores de las iniciativas de *Economías transformadoras*.



Al llegar al final del recorrido de las *Economías transformadoras*, podrás escanear el código QR para descubrir algunas iniciativas reales de las *Economías transformadoras*.

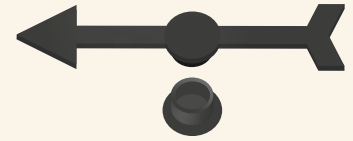
El juego ofrece dos variantes:

- **Versión junior** - nivel adaptado para jugadores/jugadoras de entre 10 y 16 años.
- **Versión experto/ experta** - nivel adaptado para jugadores/jugadoras con experiencia en el juego y conocimientos sobre *Economías transformadoras*.

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO

Si es la primera vez que jugáis

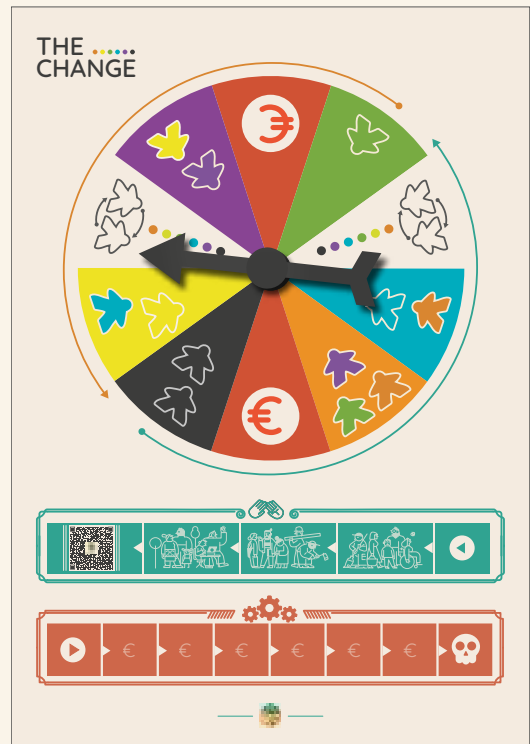
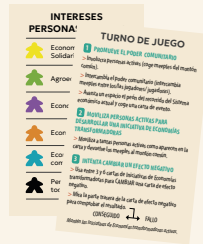
Si jugáis por primera vez, separar las dos piezas de plástico de la flecha. Colocar la parte con la flecha sobre el agujero del tablero y fijarla a la otra pieza de plástico debajo del tablero, de manera que la flecha pueda girar sobre la ruleta.



Preparando una sesión de juego de *The Change*

Ver la disposición del tablero y las cartas en la página siguiente

- Colocar el tablero en el centro de la mesa. Repartir una **carta de resumen** del juego a cada jugador/jugadora.



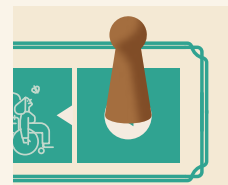
- Barajar todas las cartas de *Economías transformadoras*. Dividir las en **4 mazos iguales** y dejarlas a ambos lados del tablero de juego boca arriba. Las cartas superiores de cada mazo son las iniciativas que podéis desarrollar movilizando a las personas activas necesarias. Al desarrollar una de estas iniciativas y retirar la carta del montón, aparece una nueva iniciativa.



- Dejar las cartas de eventos negativos junior en la caja del juego (a menos que estéis jugando la versión junior del juego. Consulta Variante de juego para jugadores/jugadoras junior).



- Colocar un peón al inicio del recorrido de las *Economías Transformadoras* y otro al inicio del recorrido del *Sistema económico actual*.



Estos recorridos van en direcciones opuestas

- Barajar todas las cartas de efectos negativos de nuestro *Sistema económico actual*, formar 4 pilas iguales y colocarlas en la parte inferior del tablero con las cartas boca arriba. Estos son los efectos negativos que los/las jugadores/jugadoras deben cambiar. Cada vez que se cambie uno, aparecerá un nuevo efecto negativo en la pila, por lo que siempre habrá 4 cartas activas.



- Colocar todos los meples de colores en un montón en la parte superior del tablero. **Estos meples representan a personas activas e interesadas en algunas de las ramas de las Economías transformadoras y representan la base del poder comunitario:**

- Por último, barajar las cartas de eventos de nuestro *Sistema económico actual* (color rojo) y colocarlas boca abajo en un mazo junto al montón de meples. Hacer lo mismo con las cartas de eventos de las *Economías Transformadoras* (color verde), dejándolas en el lado opuesto.



Personas activas interesadas en la Economía Social y Solidaria



Personas activas interesadas en la Economía Feminista



Personas activas interesadas en la Economía de los Bienes Comunes



Personas activas interesadas en la Agroecología



Personas activas interesadas en la Economía Comunitaria



Personas activas interesadas en todas las ramas. Sirven como comodín

THE CHANGE.....

6

7

7

5

CENTRO ECOFEMINISTA

Multi-espacio enfocado a la ecología y al cuidado, abordando el cambio climático y repensando la relación entre el ser humano y la naturaleza

2

CENTRO SOCIAL Y RURAL AUTOGESTIONADO

Centro social rural y autogestionado donde se cultivan productos mediante prácticas agroecológicas

1

5

4

ASOCIACIÓN SOLIDARIA PARA MUJERES

Iniciativa social que ayuda a las mujeres víctimas de trata a reconstruir sus vidas a través de la mutualidad y el acceso a recursos locales

2

COOPERATIVA DE ENERGÍA RENOVABLE

Proveedor cooperativo que ofrece electricidad renovable y socialmente responsable

4

EFFECTOS NEGATIVOS

Cambio climático

EFFECTOS NEGATIVOS

Agricultura industrial

EFFECTOS NEGATIVOS

Hiperconsumismo

EFFECTOS NEGATIVOS

División de clases sociales

Al inicio del juego, cada jugador/a debe elegir 2 meeples que representen a personas activas en las ramas que al/la jugador/ jugadora le interesen. Pódeis elegir cualquier color excepto el negro.

Ejemplo: un/una jugador/jugadora que esté muy interesado/interesada en la sostenibilidad y la soberanía alimentaria cogerá 2 meeples verdes (personas activas en agroecología), mientras que un/una jugador/jugadora interesado/interesada en las economías feministas y comunitarias cogerá un meeple morado y un meeple naranja.

Cada vez que uno de los peones avanza una casilla en su recorrido (*Economías transformadoras* o *Sistema económico actual*), deberéis sacar la carta superior del mazo correspondiente y aplicar sus efectos.

CÓMO JUGAR

The Change se juega por turnos, empezando por el/la jugador/jugadora más joven.
En vuestro turno, deberéis realizar las siguientes acciones en este orden:

- 1) Activar el poder comunitario
- 2) Movilizar a personas activas para desarrollar iniciativas de *Economías transformadoras*
- 3) Utilizar los valores y beneficios de las iniciativas de *Economías transformadoras* desarrolladas para cambiar un efecto negativo de nuestro *Sistema económico actual*

1. Activar el poder comunitario

El/la jugador/jugadora hace girar la ruleta y, dependiendo dónde se detiene la flecha, realiza una de las siguientes acciones:

El/la jugador/jugadora involucra a personas activas interesadas en alguna de las ramas de las *Economías transformadoras* cogiendo los meeples del color correspondiente y poniéndolos en su montón.

El/la jugador/jugadora involucra a 2 personas activas interesadas en todas las ramas de las *Economías transformadoras* cogiendo 2 meeples negros del montón común.



El/la jugador/jugadora involucra a 2 personas activas (de cualquier color excepto los meeples negros) e inicia un momento de intercambio de poder comunitario entre el resto. Los/las jugadores/jugadoras pueden intercambiar o regalar meeples de su elección, con el objetivo de tener la mejor combinación posible de personas activas para desarrollar una iniciativa de *Economías transformadoras* (consulte la siguiente sección de reglas).

El/la jugador/jugadora debe avanzar el peón una casilla en el recorrido del *Sistema económico actual*, coger una carta de evento del *Sistema económico actual* y aplicar su efecto. Tenéis que tener cuidado, porque si el peón llega al final del recorrido, ¡perdéis la partida!

2. Movilizar a vuestras personas activas para desarrollar iniciativas de *Economías transformadoras*

Después de girar la ruleta, el/la jugador/jugadora activo/activa puede movilizar a sus personas activas para desarrollar una iniciativa de *Economías transformadoras*. Para ello, el/la jugador/jugadora **coge una carta de iniciativa de *Economías transformadoras* y mueve tantos meeples como se indica en la carta de su montón al montón central** (ya que los meeples ahora están representados en la parte inferior de la carta). Cuando la carta muestra meeples de color negro (personas activas interesadas en cualquier rama), podéis movilizar cualquier tipo de meeples.

Después de desarrollar la carta de *Economías Transformadoras*, el/la jugador/jugadora activo/activa debe colocarla justo debajo de los 4 montones de cartas de efectos negativos sin asignarla a ninguno de ellos. **Estas cartas de *Economías transformadoras* son comunes a todos/todas los/las jugadores/jugadoras.**

Si el/la jugador/jugadora activo/activa no tiene suficientes meeples o los tiene de intereses diferentes a los indicados en los montones de cartas de las 4 *Economías transformadoras*, el/la jugador/jugadora no podrá movilizarlos para desarrollar una iniciativa de *Economías transformadoras*. Por eso es muy importante que cuando la ruleta muestre la imagen de "intercambio de poder comunitario", planifiquéis bien cómo distribuir las personas activas disponibles. Solo se pueden desarrollar iniciativas visibles encima de cada uno de los montones de cartas de las 4 iniciativas de *Economías transformadoras*.

THE CHANGE.....

Ejemplo: En este punto del juego, Jade tiene 5 meeples: 2 representan a personas activas interesadas en la Economía feminista, 2 en la Economía comunitaria y 1 en la Agroecología. Al ponerse de acuerdo con el resto de jugadores/jugadoras, Jade decide movilizar 4 meeples para desarrollar la iniciativa PROYECTO DE PROMOCIÓN DE LA SALUD y los devuelve al montón del poder comunitario (2 morados, 1 naranja y 1 verde en lugar del meeple negro indicado en la carta). Luego, Jade coloca la carta de iniciativa debajo de las cartas de efectos negativos del *Sistema económico actual*. Al hacerlo, aparece una nueva iniciativa. La carta desarrollada PROYECTO DE PROMOCIÓN DE LA SALUD es común a todos/todas los/las jugadores/jugadoras y puede usarse más adelante para intentar cambiar algunos de los efectos negativos del *Sistema económico actual*.



3. Utilizar los valores y beneficios de las iniciativas de *Economías transformadoras* desarrolladas para cambiar un efecto negativo del *Sistema económico actual*

El/la jugador/jugadora activo/activa puede proponer a los demás intentar cambiar uno de los efectos negativos del *Sistema económico actual*. Para ello, deberéis seleccionar, de forma colaborativa y consensuada, entre 3 y 6 cartas de iniciativa de *Economías transformadoras* que hayáis desarrollado previamente y asociarlas al efecto negativo a cambiar.

Gira la carta de efecto negativo seleccionada para revelar la lista de cartas de *Economías transformadoras* que, con sus acciones y valores, provocan su cambio.



>>>> Si en la lista aparecen 3 o más cartas seleccionadas por los/las jugadores/jugadoras:

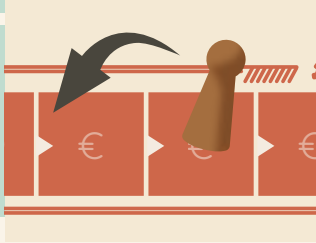
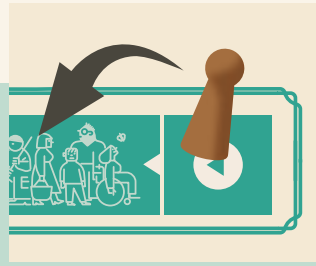
¡Genial, **lográsteis cambiar el efecto negativo!** Descartar esa carta de efecto negativo y avanzar el peón una casilla en el recorrido de las *Economías transformadoras*.



Ejemplo: En este punto del juego, María, Félix y Silvia deciden utilizar las cartas de PROYECTO DE PROMOCIÓN DE LA SALUD, CENTRO COMUNITARIO, LIBRERÍA FEMINISTA, ASOCIACIÓN DE TERAPIA ARTÍSTICA y BANCA ÉTICA desarrolladas en turnos anteriores para intentar cambiar la carta de efectos negativos de ALTO NÚMERO DE PERSONAS DEPRIMIDAS Y AGOTADAS. Para ello, las colocan cerca de la carta de efecto negativo y la voltean para ver la lista de medidas que pueden cambiarlo. En este caso, el cambio es exitoso porque al menos 3 de las iniciativas seleccionadas aparecen en el reverso de la carta de efectos negativos.

Después de cambiar con éxito un efecto del *Sistema económico actual*, el/la jugador/jugadora activo/activa coge una carta de evento de *Economías transformadoras* (cartas verdes) y aplica su efecto. Estas cartas proponen una acción común a todos/todas. Si lo lográis, el/la jugador/jugadora activo/activa puede involucrar a 2 meeples del montón común y retroceder el peón una casilla del *Sistema económico actual*.

Como es su turno, María avanza el peón una casilla y coge una carta del evento de *Economías transformadoras*.

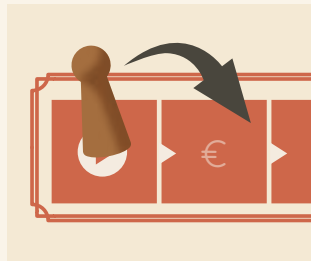


Si logran superar el desafío del evento, María puede involucrar a 2 personas activas del montón de poder comunitario (coger 2 meeples de cualquier color del montón común) y hacer retroceder el peón un espacio en el recorrido del *Sistema económico actual*.



>>>> Si hay menos de 3 cartas seleccionadas por los/las jugadores/jugadoras en la lista de cartas con el efecto negativo del *Sistema económico actual*:

La acción **no ha tenido suficiente éxito y el efecto negativo persiste**. Deberéis dejar la carta sobre la mesa y avanzar el peón una casilla en el recorrido del *Sistema económico actual*. El/la jugador/jugadora activo/activa debe coger una carta de evento del montón del *Sistema económico actual* (cartas de evento rojas) y aplicar su efecto. Estas cartas os permiten activar personas en función de vuestras prácticas diarias reales.



4. Mantener activas las iniciativas de *Economías transformadoras*

Una vez utilizadas, las cartas de iniciativas de *Economías transformadoras* deben descartarse, a menos que moviliéis nuevas personas activas que compartan uno de los colores de la carta para conservarlas.

Para hacerlo, **cualquier jugador/jugadora puede devolver al poder comunitario (montón común de meeples)** uno de sus meeples que coincida con uno de los colores de la carta que quiera conservar. Una vez hecho, la carta permanece sobre la mesa y puede usarse para cambiar otro efecto negativo cuando se desee.

Ejemplo: Siguiendo a María, Félix y Silvia deciden movilizar a 4 de sus personas activas para quedarse con 4 cartas de iniciativa de *Economías transformadoras* utilizadas para cambiar el efecto negativo ALTO NÚMERO DE PERSONAS DEPRIMIDAS Y AGOTADAS y descartan la iniciativa de ASOCIACIÓN DE TERAPIA ARTÍSTICA, porque no tienen suficientes personas activas movilizadas para mantenerlo. Para ello, devuelven 4 meeples (2 morados, 1 amarillo y 1 azul) al poder comunitario.



Podéis intentar cambiar varios efectos negativos durante un turno mientras todavía tengáis iniciativas activas. Después de cada intento exitoso, los/las jugadores/jugadoras descartan la carta de efecto negativo y se muestra una nueva carta.

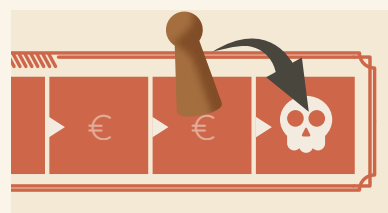
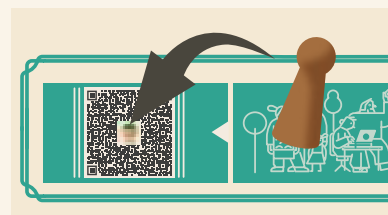
Una vez completadas estas acciones, es el turno del/de la siguiente jugador/jugadora. Los/las jugadores/jugadoras deberán seguir el orden de acciones o optar por no realizar alguno de los pasos 2 o 3, ya sea porque no tienen las capacidades necesarias o porque quieren ver primero cómo evoluciona el juego.

THE CHANGE.....

FIN DEL JUEGO

Ganáis si lográis **cambiar 4 efectos negativos del Sistema económico actual** y el peón llega a la casilla final con el código QR. El enlace QR muestra un mapa con una selección de iniciativas locales de *Economías transformadoras* en toda Europa.

De lo contrario, si el peón del *Sistema económico actual* llega primero al final de su recorrido, perdéis la partida... ¡pero siempre podéis volver a jugar!



VARIANTE DEL JUEGO PARA JUGADORES/JUGADORAS JUNIORS (de 10 a 16 años)

Si jugáis a *The Change* con **jugadores/jugadoras de 10 a 16 años**, usa solo las **5 cartas junior de efectos negativos del Sistema económico actual**.

El juego mantiene las mismas reglas con una variación:

Para cambiar un efecto negativo, las cartas de iniciativas de *Economías transformadoras* deben estar asociadas al menos al mismo número de personas activas que se muestran en la carta de efecto negativo y con la misma distribución de colores. Por lo tanto, las personas activas interesadas en todas las ramas de las *Economías transformadoras* (representadas por meebles negros) no cuentan para cambiar el efecto negativo.

Ejemplo: Jade, Félix, María y Silvia deciden utilizar sus cartas de COOPERATIVA ALIMENTARIA, CENTRO ECOFEMINISTA, MONEDA LOCAL y TIENDA DE COMERCIO JUSTO para cambiar el efecto negativo del HIPERCONSUMISMO. Entre todas las cartas deberá haber al menos 3 personas activas interesadas en Economías de los Bienes comunes, 2 en Economías comunitarias, 2 en Agroecología, 1 en Economías feministas y 1 interesada en la Economía Social y Solidaria.

Los meebles negros de las cartas de *Economías Transformadoras* no se pueden utilizar para cambiar un efecto negativo.



Como no podéis cambiar un efecto negativo si no tenéis suficientes cartas de iniciativa de *Economías transformadoras*, en la versión junior el peón del *Sistema económico actual* solo avanza cuando su símbolo aparece en la ruleta.

VARIANTE DEL JUEGO PARA EXPERTOS/EXPERTAS

Si ya habéis jugado una partida de *The Change* y queréis aumentar la dificultad, podéis añadir las siguientes 3 reglas extra:

1. El peón del *Sistema económico actual* empieza en la tercera casilla de su recorrido.
2. Para cambiar un efecto negativo del *Sistema económico actual*, solo se puede seleccionar un máximo de 4 cartas de iniciativas de *Economías transformadoras* (en lugar de 6).
3. Todos/Todas los/las jugadores/jugadoras que no cumplan la condición de las cartas de evento del *Sistema económico actual* deberán descartar 1 meeples (si no se tiene ninguno, este efecto no se aplica).



The Change se publica con esta licencia Creative Commons que requiere que los/las usuarios/usuarias den crédito a los/las creadores/creadoras. Por lo tanto, permite distribuir, remezclar, adaptar y desarrollar el material en cualquier medio o formato, únicamente con fines no comerciales.