

***The Change* : jouez le changement que vous voulez voir dans le monde en transformant l'économie !**

The Change est un jeu collaboratif pour 2 à 5 joueur.euses d'une durée approximative d'une heure. Au cours du jeu, les joueur.euses expérimentent le pouvoir communautaire, découvrent divers projets basés sur les cinq branches des *Économies transformatives*, débattent de leurs avantages et incitent aux changements pour parvenir à un monde plus juste. COOPÉREZ avec les autres joueur.euses, DÉVELOPPEZ le maximum d'initiatives liées aux *Économies transformatives* et CHANGEZ les effets négatifs de notre *Systeme économique actuel* avant qu'il ne soit trop tard !

THE CHANGE ET LE PROJET YITEG

The Change est un jeu co-élaboré par 7 organisations provenant de 4 pays (Espagne, Italie, Grèce et France) dans le cadre du projet Erasmus+ « YITEG : Youth Impacting Transformative Economies through Game-Design », financé par l'Union européenne. Le jeu a été créé en collaboration avec des jeunes de chacun des pays, engagé.es dans la promotion des pratiques des *Économies transformatives* et la création d'une communauté de diffusion au niveau local et européen.

Le développement et la production du jeu ont été pensé dans le respect des valeurs des *Économies transformatives*. Si vous souhaitez en savoir plus sur le projet, visitez le site web <https://sseds4youth.org/>. Nous vous encourageons à utiliser le jeu comme outil de transformation avec un groupe de personnes (à l'école, lors de soirées de jeux de société ou d'événements similaires, avec des amis, en famille, etc.).

Le jeu contient des ressources supplémentaires telles que la Carte multimédia rassemblant des initiatives réelles liées aux *Économies transformatives* et le Manuel de facilitation pour organiser une session complète sur les *Économies transformatives* et tester le jeu.

Téléchargez le manuel de facilitation ici >>>



THE CHANGE.....

COMPOSITION DU JEU

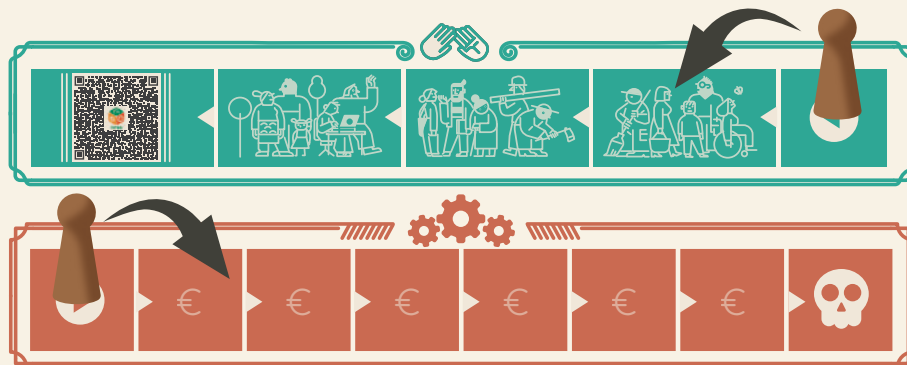
- 1 plateau de jeu avec une roue
- 32 grandes cartes :
 - 28 cartes vertes d'initiatives et projets liés aux *Économies transformatives*
 - 4 cartes de résumé du jeu
- 49 petites cartes :
 - 24 cartes rouges Effet négatif causé par le *Système économique actuel*
 - 10 cartes rouges Événement associé au *Système économique actuel*
- 10 cartes vertes Événement lié aux *Économies transformatives*
- 5 cartes junior Effet négatif causé par le *Système économique actuel* (uniquement pour les joueur.euses âgé.es de 10 à 16 ans)
- 42 meeples de 6 couleurs différentes (orange, violet, jaune, bleu, vert et noir)
- 2 pions blancs en bois
- 1 sac en tissu
- 1 règle du jeu

Glossaire

Réserve de personnages en bois de couleur, tas commun = Pouvoir communautaire // *Meeples (personnage en bois de couleur)* = Personne active // *Prendre un meeples dans le tas commun* = Impliquer une personne active // *Tourner la roue* = Activer le pouvoir communautaire // *Utiliser des meeples pour prendre une carte Initiative des ETs* = Mobiliser des personnes actives pour développer une initiative des *Économies transformatives* // *Garder active une carte Initiative des ETs* = Mobiliser une nouvelle personne active pour maintenir l'initiative // *SEA* = *Système économique actuel* // *ETs* = *Economies transformatives*

OBJECTIF DU JEU

Le but du jeu *The Change* est d'atteindre le bout du chemin des *Économies transformatives* avant que le pion en bois n'atteigne la fin du chemin du *Système économique actuel*.



Pour gagner, les joueur.euses doivent collaborer pour **changer 4 effets négatifs** de notre *Système économique actuel* en utilisant les bénéfices liés aux initiatives des *Économies transformatives*.



Au bout du chemin des *Économies transformatives*, vous pouvez scanner le QR Code et découvrir de vraies initiatives déjà réalisées en Europe ou près de chez vous.

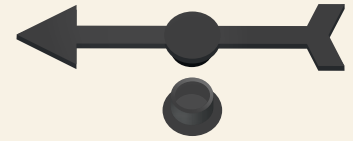
Le jeu propose deux versions supplémentaires :

- **Version junior** - niveau adapté pour les joueur.euses de 10 à 16 ans.
- **Version expert** - niveau adapté aux joueur.euses expérimenté.es connaissant déjà les *Économies transformatives*.

PRÉPARER UNE SESSION DU JEU THE CHANGE

Si c'est votre première partie

Si vous jouez pour la première fois, séparez les deux pièces en plastique de la flèche. Placez la partie avec la flèche au-dessus du trou du plateau et fixez-la à l'autre pièce en plastique sous le plateau, afin que la flèche puisse tourner au-dessus de la roue.

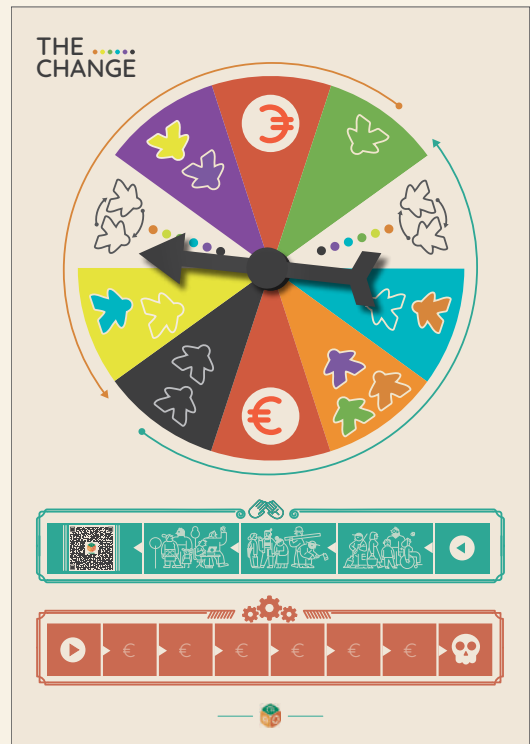


Préparer une session du jeu The Change

1 Placez le plateau au centre de la table. Distribuez une **carte de résumé** du jeu à chaque joueur.euse.



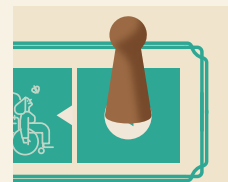
2 Mélangez toutes les grandes cartes *Économies transformatives*. Divisez-les en **4 paquets égaux**. Placez deux paquets à gauche et deux paquets à droite de la roue. Les paquets sont laissés face visible (visuel en fin de section). Les cartes sur le dessus de chaque paquet sont les initiatives que les joueur.euses peuvent développer en mobilisant les personnes actives (*meeples*) indiquées sur la carte. En développant l'une de ces initiatives, l'initiative suivante est alors visible, accessible et prête à être développée !



3 Laissez les cartes Événement négatif Junior dans la boîte de jeu (à moins que vous ne jouiez à la version junior du jeu. Voir "Version du jeu pour les joueur.euses juniors").



4 Placez un pion en bois au début du chemin vert des *Économies transformatives* et un autre au début du chemin rouge du *Système économique actuel*.





Ces chemins vont dans des directions opposées.



5 Mélangez toutes les grandes cartes rouges Effets négatifs de notre *Système économique actuel*. Formez 4 paquets égaux, puis placez les en dessous du plateau de jeu, face visible. Ce sont les effets négatifs que les joueur.euses doivent changer. Chaque fois que l'un d'entre eux est modifié, un nouvel effet négatif apparaît sur le dessus du paquet. De fait, il y a toujours 4 cartes Effet négatif du *Système économique actuel* actives.





6 Rassemblez tous les *meeples* colorés et formez un tas appelé tas commun. Ces *meeples* représentent les personnes actives (prêtes à être mobilisées pour la mise en œuvre des initiatives des *Économies transformatives*). **Ces *meeples* sont intéressés par certaines branches des *Économies transformatives* et ils constituent la base du pouvoir communautaire :**

7 Enfin, mélangez les petites cartes Événement de notre *Système économique actuel* (Cartes SEA : couleur rouge) et faites-en une pile, face cachée, à côté du tas commun. Faites de même avec les petites cartes Événement des *Économies transformatives* (Cartes ETs : couleur verte), en les plaçant, face cachée, du côté opposé.

-  Personne active intéressée par l'Économie Sociale et Solidaire
-  Personne active intéressée par l'Agroécologie

-  Personne active intéressée par l'Économie Féministe
-  Personne active intéressée par l'Économie Communautaire

-  Personne active intéressée par les Biens Communs
-  Personne active intéressée par toutes les branches. Elle sert de joker

THE CHANGE.....

6

7 SYSTÈME ÉCONOMIQUE ACTUEL

7 ÉCONOMIES TRANSFORMATIVES

1 THE CHANGE

2 CENTRE ÉCOFÉMINISTE
Espace à usages multiples axé sur l'écologie et le care abordant le changement climatique et en repensant la relation entre l'humain et la nature

4 ASSOCIATION SOLIDAIRE POUR FEMMES
Initiative d'aide sociale envers les femmes victimes de traite pour reconstruire leur vie grâce à de l'entraide mutuelle et à l'accès aux ressources locales

2 CENTRE SOCIAL RURAL AUTOGÉRÉ
Centre social autogéré où les produits sont cultivés selon des pratiques agroécologiques

20 COOPÉRATIVE D'ÉNERGIE RENOUVELABLE
Fournisseur coopératif qui propose une électricité renouvelable et socialement responsable

5

4 EFFETS NÉGATIFS

Changement climatique

EFFETS NÉGATIFS

Agriculture industrielle

EFFETS NÉGATIFS

Hyperconsommation

EFFETS NÉGATIFS

Tout tourne autour de l'argent

Au début du jeu, chaque joueur.euse doit choisir 2 *meeples* dans les branches qui l'intéressent. Les joueur.euses peuvent choisir n'importe quelles couleurs sauf le noir.

Exemple : un.e joueur.euse vraiment intéressé.e par le développement durable et la souveraineté alimentaire prendra 2 *meeples* verts (personnes actives dans l'agroécologie), tandis qu'un.e joueur.euse intéressé.e par les économies féministe et communautaire prendra 1 *meeple* violet et 1 *meeple* orange.

Chaque fois qu'un des pions en bois se déplace le long de son chemin (*Économies transformatives-ETs* ou *Système économique actuel-SEA*), les joueur.euses **doivent tirer la première carte de la pile correspondant au chemin (ETs ou SEA)** et appliquer ses effets.

COMMENT JOUER

The Change se joue à tour de rôle, en commençant le ou la joueuse la plus jeune.

Lors de son tour, le ou la joueuse doit effectuer les actions suivantes, dans cet ordre :

- 1) Activer le pouvoir communautaire en faisant tourner la roue
- 2) Mobiliser des personnes actives pour développer des initiatives liées aux *Économies transformatives* (meeples)
- 3) Utiliser les valeurs et les avantages des initiatives d'*Économies transformatives* développées pour modifier un effet négatif de notre *Système économique actuel*

1. Activez le pouvoir communautaire

Faites tourner la roue et, selon l'endroit où la flèche s'arrête, effectuez l'une des actions suivantes :

Le.a joueur.euse implique des personnes actives intéressées par certaines branches des *Économies transformatives* en prenant des meeples de la couleur correspondante dans le tas commun et en les disposant devant elle.lui.

Le.a joueur.euse implique 2 personnes actives intéressées par toutes les branches des *Économies transformatives* en prenant 2 meeples noirs en prenant 2 meeples noirs du tas commun.



Le.a la joueuse implique 2 personnes actives (de n'importe quelle couleur sauf les meeples noirs). Elle.il initie également un moment d'échange entre les joueur.euses : *le partage du pouvoir communautaire*. Ces derniers peuvent ainsi échanger ou se donner des meeples de leur choix, dans le but d'obtenir la meilleure combinaison possible de personnes actives pour développer une initiative liées aux *Économies transformatives* (voir la section suivante des règles).

Le.a joueur.euse doit déplacer le pion en bois d'une case sur le chemin du *Système économique actuel* (SEA), tirer une carte Événement SEA et appliquer son effet.

⚠ Attention, car si le pion en bois atteint la fin du chemin du *Système économique actuel*, vous perdez la partie !

2. Mobilisez vos personnes actives pour développer des initiatives liées aux *Économies transformatives*

Après avoir fait tourner la roue, le.a joueur.euse peut mobiliser ses personnes actives afin de développer une initiative liée aux *Économies transformatives*. Pour ce faire, elle.il **prend une carte Initiative des *Économies transformatives* et dépose autant de meeples qu'indiqué sur celle-ci**. Ensuite, elle.il remet ses meeples dans le tas commun, puisque ces derniers sont maintenant représentés en bas de la carte. Lorsque la carte indique des meeples de couleur noirs (des personnes actives concernées par n'importe quel branche), le.a joueur.euse peut mobiliser n'importe quel type de meeples.

Après avoir développé la carte Initiative liée aux ETs (grande carte verte), le.a joueur.euse actif.ve doit placer cette carte en dessous des 4 piles de cartes Effet négatif sans pour autant l'assigner à l'une d'entre elles. **Les cartes Initiatives liées aux ETs sont communes à tous.tes les joueur.euses.**

Si le.a joueur.euse actif.ve n'a pas assez de meeples ou qu'ils sont d'une branche différente de celles indiquées sur les 4 piles de cartes Initiatives des ETs, il.elle ne peut donc pas les mobiliser pour développer les initiatives disponibles. Il est donc très important que lorsque la roue tombe sur partage du pouvoir communautaire, les joueur.euses planifient de quelle façon il.elles désirent répartir les personnes actives disponibles.

Seules les initiatives visibles sur le dessus de chacune des 4 piles des cartes *Économies transformatives* peuvent être développées.

THE CHANGE.....

Exemple : à ce moment du jeu, Jade a 5 *meeples* : 2 représentant des personnes actives investies dans l'Économie Féministe, 2 dans l'Économie Communautaire et 1 dans l'Agroécologie. En s'entendant avec les autres joueur.euses, Jade décide de mobiliser 4 *meeples* afin de développer l'initiative PROJET DE PROMOTION DES SOINS DE SANTÉ puis les repose dans le tas commun (2 *meeples* violets, 1 orange et 1 vert à la place du *meeple* noir indiqué sur la carte). Ensuite, Jade place la carte Initiative en dessous des cartes Effets négatifs du *Système économique actuel*. Ce faisant, une nouvelle initiative apparaît. La carte PROJET DE VALORISATION DES SOINS DE SANTÉ développée est commune à l'ensemble des joueur.euses et peut être utilisée plus tard pour essayer de changer certains des effets négatifs du *Système économique actuel*.



3. Utilisez les valeurs et les avantages des initiatives liées aux *Économies transformatives* développées, pour modifier un effet négatif du *Système économique actuel*

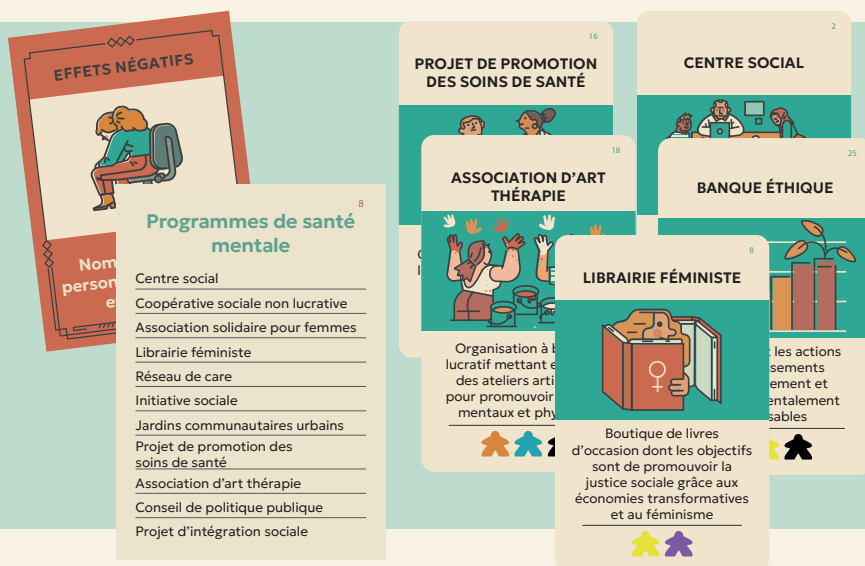
Le.a joueur.euse actif.ve peut **proposer aux autres d'essayer de changer l'un des effets négatifs** du *Système économique actuel*. Pour ce faire, tous les joueur.euses doivent sélectionner, de manière collaborative et consensuelle, entre 3 et 6 cartes Initiatives liées aux *Économies transformatives* qu'ils.elles ont précédemment développées et les associer à l'effet négatif qu'ils.elles veulent changer.

Retournez la carte Effet négatif sélectionnée pour découvrir la liste des initiatives qui entraînent son changement. Vérifiez que cette liste corresponde aux cartes Initiatives liées aux *ETs* choisies



>>>> Si 3 cartes sélectionnées, ou plus encore, apparaissent dans la liste :

Bravo ! **Vous avez réussi à changer l'effet négatif !** Les joueur.euses défaussent leur carte Effet négatif du *Système économique actuel* et avancent le pion en bois d'une case sur le chemin lié aux *Économies transformatives*.

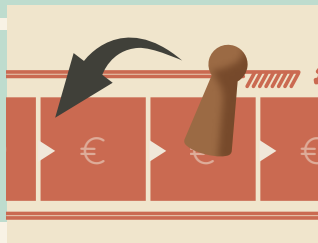
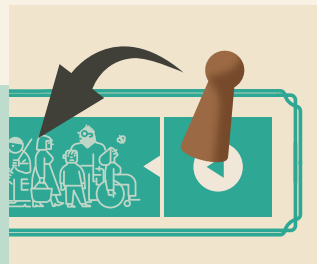


Exemple : à ce moment du jeu, María, Félix et Silvia décident d'utiliser les cartes PROJET DE VALORISATION DES SOINS DE SANTE, CENTRE SOCIAL, LIBRAIRIE FEMINISTE, ASSOCIATION D'ART THERAPIE, et BANQUE ETHIQUE, développées dans les tours précédents pour essayer de changer la carte Effet négatif intitulée NOMBRE ÉLEVÉ DE PERSONNES DÉPRIMÉES ET ÉPUISÉES.

Pour cela, ils les placent à côté de la carte Effet négatif : ils retournent celle-ci pour voir la liste des mesures qui pourraient changer cet effet négatif. Dans ce cas, le changement réussit parce qu'au moins 3 initiatives choisies apparaissent sur le dos de la carte.

Après avoir réussi à changer un effet négatif du *Système économique actuel*, le.a joueur.euse actif.ve **tire une carte Événement des *Économies transformatives*** (petite cartes vertes) et applique son effet. Ces cartes proposent une action commune à tous.tes les joueur.euses. S'il.elles réussissent cette action, le.a joueur.euse actif.ve peut impliquer 2 *meeples* du pouvoir communautaire (le tas commun) et recule d'une case le pion en bois sur le chemin du *Système économique actuel*.

C'est le tour de Maria : elle avance le pion de bois sur le chemin des *Économies transformatives*. Puis, Maria pioche une carte Événement des *Économies transformatives*.



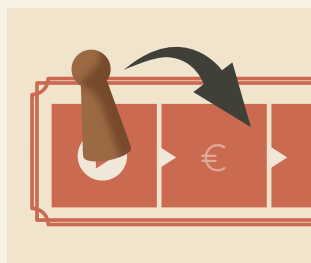
Si.elles parviennent à surmonter le défi de l'événement, Maria peut impliquer 2 personnes actives grâce au pouvoir communautaire en prenant 2 *meeples* de n'importe quelle couleur du tas commun et reculer le pion de bois d'une case sur le chemin du *Système économique actuel*.



>>>> Si moins de trois cartes sélectionnées correspondent à la liste au verso de l'effet négatif du *Système économique actuel* :

L'action n'a pas suffisamment réussi et l'effet négatif perdure. Les joueur.euses doivent laisser la carte Effet négatif sur la table et avancer d'une case le pion de bois du chemin du *Système économique actuel*.

Le.a joueur.euse actif.ve doit piocher une carte événement de la pile du *Système économique actuel* (petites cartes Événement rouges) et applique son effet. Ces cartes interrogent les joueur.euses sur leurs pratiques quotidiennes.



4. Garder les initiatives liées aux *Économies transformatives* actives

Une fois utilisées, les cartes Initiatives liées aux ETs **doivent être défaussées**, à moins que les joueurs **ne mobilisent de nouvelles personnes actives** partageant l'une des couleurs des *meeples* de ces cartes afin de les conserver.

Pour ce faire, chaque joueur.euse peut remettre au pouvoir communautaire (tas commun de *meeples*) un de ses *meeples* correspondant à l'une des couleurs de la carte qu'il souhaite conserver. Une fois cette opération effectuée, la carte reste sur la table et peut être utilisée pour modifier un autre effet négatif à tout moment.

Exemple : María, Félix et Silvia décident de mobiliser 4 de leurs personnes actives pour garder 4 cartes Initiative des *Économies transformatives* utilisées pour changer l'effet négatif NOMBRE ÉLEVÉ DE PERSONNES DÉPRIMÉES ET ÉPUISÉES et de défausser l'initiative d'ASSOCIATION D'ART THÉRAPIE puisqu'ils.elles n'ont pas assez de personnes actives pour la garder. Pour cela, ils.elles rendent 4 *meeples* (2 violets, 1 jaune et 1 bleu) au pouvoir communautaire et posent l'initiative d'ASSOCIATION D'ART THÉRAPIE dans la défausse.



Les joueur.euses peuvent tenter de modifier plusieurs effets négatifs au cours d'un tour, tant qu'il.elles ont encore des initiatives actives. Après chaque tentative réussie, les joueur.euses défaussent la carte d'effet négatif et une nouvelle carte est découverte.

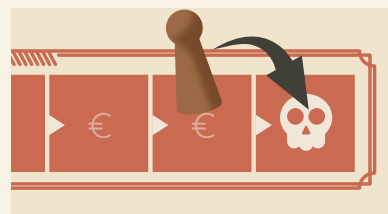
Une fois ces actions terminées, c'est au tour du.de la joueur.euse suivant.e. Les joueur.euses doivent suivre l'ordre des actions ou peuvent également choisir de ne pas faire les étapes 2 ou 3, soit parce qu'il.elles n'ont pas les capacités nécessaires, soit parce qu'il.elles veulent d'abord voir comment le jeu évolue.

THE CHANGE.....

FIN DU JEU

Les joueur.euses gagnent s'il.elles parviennent à **modifier quatre effets négatifs** du *Système économique actuel* et si le pion en bois atteint la case finale contenant le QR code. Ce QR code présente une carte valorisant une sélection d'initiatives locales des *Économies transformatives* à travers toute l'Europe.

Mais, si le pion de bois du *Système économique actuel* atteint la dernière case, la tête de mort..., les joueur.euses perdent la partie... pour autant, ils.elles peuvent toujours essayer de rejouer !



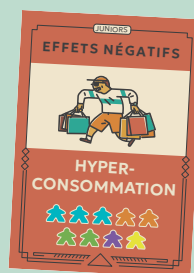
VERSION DU JEU POUR LES JOUEUR.EUSES JUNIORS (de 10 à 16 ans)

Si vous jouez à *The Change* avec des joueur.euses de 10 à 16 ans, n'utilisez que les **5 cartes Effet négatif Junior** du *Système économique actuel*.

Le jeu conserve les mêmes règles à une variante près :

Pour modifier un effet négatif, les cartes Initiative des *Économies transformatives* doivent être associées avec, au minimum, le même nombre de personnes actives que celui indiqué sur la carte Effet négatif et avec la même répartition de couleurs. Par conséquent, les personnes actives intéressées par toutes les branches des *Économies transformatives* (représentées par des *meeples* noirs) ne comptent pas pour ce qui est de modifier l'effet négatif.

Exemple : Jade, Felix, Maria et Silvia décident d'utiliser leurs cartes COOPÉRATIVE ALIMENTAIRE, CENTRE ÉCO-FÉMINISTE, MONNAIE LOCALE et BOUTIQUE DE COMMERCE ÉQUITABLE pour modifier l'effet négatif HYPERCONSUMMATION. Parmi toutes les cartes, il devrait y avoir au moins 3 personnes actives intéressées par les biens communs, 2 par les économies communautaires, 2 par l'agroécologie, 1 par les économies féministes et 1 par l'Économie Sociale et Solidaire. Les *meeples* noirs des cartes d'*Économies transformatives* ne peuvent pas être utilisés pour changer un effet négatif.



Comme on ne peut pas changer un effet négatif si l'on n'a pas assez de cartes Initiative des *Économies transformatives*, dans la version junior, le pion de bois du *Système économique actuel* n'avance que lorsque son symbole apparaît sur la roue.

VERSION DU JEU POUR LES JOUEUR.EUSES EXPERT.ES

Si vous avez déjà joué une partie de *The Change* et que vous souhaitez augmenter la difficulté, vous pouvez ajouter les 3 règles supplémentaires suivantes :

1. Le pion de bois du *Système économique actuel* commence sur la troisième case de son parcours.
2. Pour changer un effet négatif du *Système économique actuel*, vous ne pouvez sélectionner qu'un maximum de 4 cartes Initiative des *Économies transformatives* (au lieu de 6).
3. Tous.tes les joueur.euses qui ne remplissent pas les conditions des cartes Événement du *Système économique actuel* doivent se débarrasser d'un *meeple* (si vous n'en avez pas, cet effet ne s'applique pas).



The Change est publié sous la licence Creative Commons-BY-NC qui exige que les utilisateurs créditent les créateurs. Cela permet ainsi de distribuer, remixer, adapter et s'inspirer du jeu dans n'importe quel support ou format, uniquement à des fins non commerciales.