

Η Αλλαγή (The Change): παίξε την αλλαγή που θέλεις να δεις να συμβαίνει στον κόσμο μεταμορφώνοντας την οικονομία!

Η Αλλαγή (The Change) είναι ένα παιχνίδι συνεργασίας για 2 έως 5 παίκτες με διάρκεια περίπου 1 ώρα. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι παίκτες βιώνουν τη δύναμη της κοινότητας, ανακαλύπτουν διάφορα εγχειρήματα και έργα που βασίζονται στους πέντε κλάδους της μετασχηματιστικής οικονομίας, συζητούν τα οφέλη τους και προωθούν αλλαγές για την επίτευξη ενός δικαιότερου κόσμου. ΣΥΝΕΡΓΑΣΤΕΙΤΕ με τους υπόλοιπους παίκτες, ΑΝΑΠΤΥΞΤΕ τον μέγιστο αριθμό πρωτοβουλιών μετασχηματιστικών οικονομιών (transformative economies) και ΑΛΛΑΞΤΕ τις αρνητικές επιπτώσεις του τρέχοντος οικονομικού μας συστήματος πριν να είναι πολύ αργά!

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ Η ΑΛΛΑΓΗ (THE CHANGE) ΚΑΙ ΤΟ YITEG PROJECT

Το παιχνίδι Η Αλλαγή (The Change) δημιουργήθηκε και προωθείται από 7 οργανισμούς από 4 χώρες (Ισπανία, Ιταλία, Ελλάδα και Γαλλία) στο πλαίσιο του έργου YITEG "Youth Impacting Transformative Economies through Game-Design" που χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Το παιχνίδι έχει δημιουργηθεί σε συνεργασία με νέους που δεσμεύονται να προωθήσουν πρακτικές της Οικονομίας του Μετασχηματισμού (Transformative Economies) και στοχεύουν στο να δημιουργήσουν μια κοινότητα πολλαπλασιαστών πάνω σε αυτό το θέμα, τόσο σε τοπικό όσο και σε Ευρωπαϊκό επίπεδο.

Η ανάπτυξη και η παραγωγή του παιχνιδιού ακολούθησε τις αξίες των μετασχηματιστικών οικονομιών. Εάν θέλετε να μάθετε περισσότερα για το έργο μας, επισκεφτείτε τον ιστότοπο του YITEG <https://sseds4youth.org/>

Σας ενθαρρύνουμε να χρησιμοποιήσετε το παιχνίδι ως εργαλείο μετασχηματισμού με μια ομάδα ανθρώπων (στο σχολείο, στην ομάδα

σας, στο πανεπιστήμιο, κατά τη διάρκεια δραστηριοτήτων αναψυχής, με φίλους, οικογένεια, συνεργάτες κ.λπ.). Το παιχνίδι έχει πρόσθετα εργαλεία, όπως ο χάρτης πραγματικών πρωτοβουλιών μετασχηματιστικής οικονομίας.

Κατεβάστε το Εγχειρίδιο
διευκόλυνσης εδώ.>>>



THE CHANGE.....

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ/ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΑΠΟΤΕΛΕΙΤΑΙ ΑΠΟ

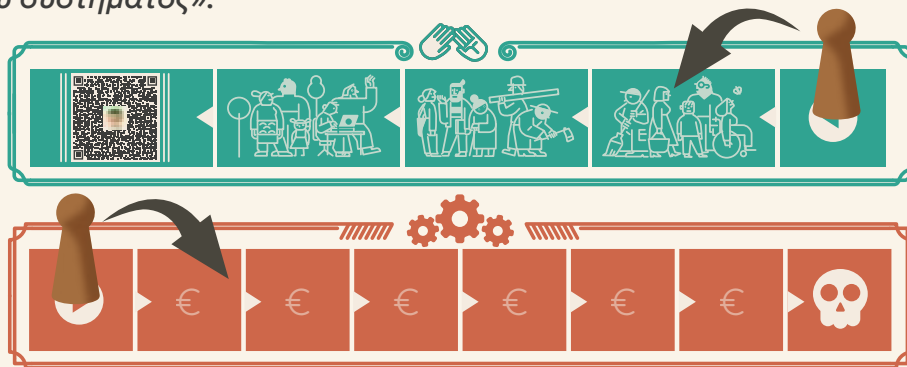
- ταμπλό παιχνιδιού με ρουλέτα
- μεγάλες κάρτες:
 - 28 κάρτες πρωτοβουλιών μετασχηματιστικών οικονομιών
 - κάρτες περίληψης παιχνιδιού
- μικρές κάρτες:
 - 24 κάρτες με τις αρνητικές επιπτώσεις του τρέχοντος οικονομικού συστήματος
 - 10 κάρτες γεγονότων του Τρέχοντος οικονομικού συστήματος
 - 10 κάρτες γεγονότων *Μετασχηματιστικών οικονομιών*
- 5 κάρτες junior με αρνητικές επιπτώσεις του τρέχοντος οικονομικού συστήματος (Μόνο για την παραλλαγή του παιχνιδιού στην οποία οι παίκτες του παιχνιδιού είναι μεταξύ 10 και 16 ετών)
- 42 φιγούρες σε 6 διαφορετικά χρώματα (πορτοκαλί, μωβ, κίτρινο, μπλε, πράσινο και μαύρο)
- 2 ξύλινα πιόνια
- 1 υφασμάτινη τσάντα
- 1 έγγραφο με κανόνες παιχνιδιού

ΓΛΩΣΣΑΡΙ

Σωρός από φιγούρες - Κοινωνική Δύναμη // Φιγούρες - Ενεργά άτομα // Πάρε μια φιγούρα από το σωρό - Εμπλέκω ενεργό άτομο // Γύρνα τον τροχό/ρουλέτα - Ενεργοποίησε την Δύναμη της Κοινότητας // Χρησιμοποίησε τις φιγούρες για να ζητήσεις μια κάρτα πρωτοβουλίας Μετασχηματιστικής Οικονομίας - Κινητοποίησε νέα ενεργά άτομα ώστε να αναπτυχθούν πρωτοβουλίες Μετασχηματιστικής Οικονομίας // Κράτησε μια κάρτα πρωτοβουλίας Μεταμορφωτικής Οικονομίας - Κινητοποίησε νέα ενεργά άτομα ώστε να συνεχίσει να λειτουργεί η πρωτοβουλία

ΣΤΟΧΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να φτάσετε στο τέλος της «διαδρομής των μετασχηματιστικών οικονομιών», πριν το άλλο ξύλινο πιόνι φτάσει στο τέλος της «διαδρομής του Τρέχοντος οικονομικού συστήματος».



Για να πετύχουν το στόχο τους, οι παίκτες πρέπει να συνεργαστούν για να αλλάξουν 4 αρνητικές επιπτώσεις του Τρέχοντος οικονομικού μας συστήματος, χρησιμοποιώντας τα οφέλη και τις αξίες των πρωτοβουλιών των *Μετασχηματιστικών οικονομιών*.



Όταν φτάσουν στο τέλος της διαδρομής των *Μετασχηματιστικών οικονομιών*, οι παίκτες μπορούν να σαρώσουν τον κωδικό QR για να ανακαλύψουν μερικές αληθινές πρωτοβουλίες *Μετασχηματιστικών οικονομιών*.

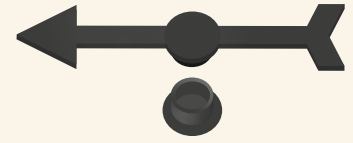
Το παιχνίδι προσφέρει δύο επιπλέον εκδοχές/παραλλαγές του παιχνιδιού:

- **Junior εκδοχή** - επίπεδο προσαρμοσμένο για παιδιά μεταξύ 10 και 16 ετών.
- **Expert εκδοχή** - επίπεδο προσαρμοσμένο για άτομα με εμπειρία στο παιχνίδι και γνώσεις σχετικά με τις μετασχηματιστικές οικονομίες.

ΣΤΗΣΙΜΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Εάν αυτή είναι η πρώτη φορά που παίζετε το παιχνίδι

Διαχωρίστε τα δύο πλαστικά κομμάτια του βέλους. Τοποθετήστε το κομμάτι με το βέλος πάνω από την τρύπα του ταμπλό και στερεώστε το στο άλλο πλαστικό κομμάτι κάτω από το ταμπλό, ώστε το βέλος να μπορεί να περιστρέφεται πάνω από τη ρουλέτα.

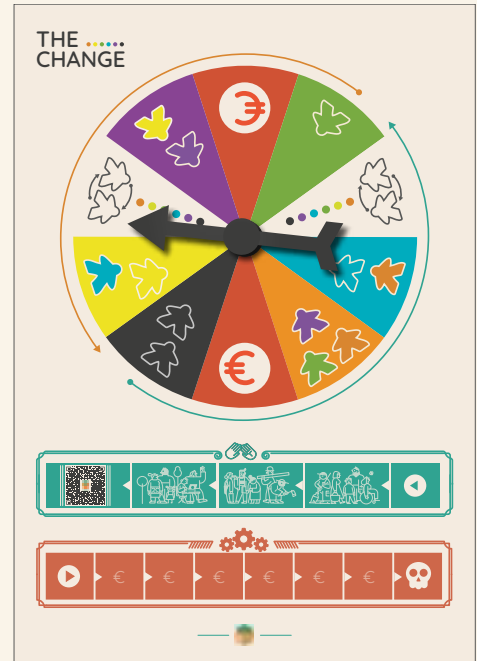


Προετοιμασία του παιχνιδιού The Change

- 1 Τοποθετήστε το ταμπλό στο κέντρο του τραπέζιου. Μοιράστε μια κάρτα περίληψης παιχνιδιού σε κάθε παίκτη.



- 2 Ανακατέψτε όλες τις κάρτες Πρωτοβουλιών, έργων και εγχειρημάτων μετασχηματιστικών οικονομιών, ύστερα σχηματίστε με αυτές 4 στοίβες με κάρτες και αφήστε τις στις δύο πλευρές του ταμπλό με τις κάρτες ανοιχτές/με την όψη προς τα πάνω. Οι 4 κάρτες που βρίσκονται στην κορυφή κάθε στοίβας είναι οι πρωτοβουλίες που μπορούν να αναπτύξουν οι παίκτες ενεργοποιώντας την απαραίτητη κοινοτική δύναμη. Αναπτύσσοντας μια από αυτές τις πρωτοβουλίες και παίρνοντας την κάρτα από τη στοίβα, εμφανίζεται διαθέσιμη μια νέα πρωτοβουλία.

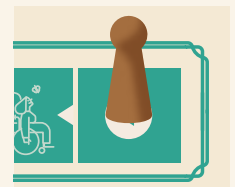


- 3 Αφήστε τις junior κάρτες αρνητικών επιπτώσεων στο κουτί του παιχνιδιού (οι κάρτες αυτές χρησιμοποιούνται μόνο όταν παίζετε την junior εκδοχή του παιχνιδιού. Ανατρέξτε στην ενότητα «Εκδοχή/Παραλλαγή παιχνιδιού για νεαρούς παίκτες»).



- 4 Ανακατέψτε όλες τις κάρτες Αρνητικές επιπτώσεις του τρέχοντος οικονομικού συστήματος, σχηματίστε 4 ίσα χωρισμένες στοίβες με κάρτες και αφήστε τις κάτω από το ταμπλό του παιχνιδιού με τις κάρτες ανοιχτές/με την όψη προς τα πάνω. Αυτές είναι οι αρνητικές επιπτώσεις που πρέπει να αντιμετωπίσουν και να αλλάξουν οι παίκτες. Κάθε φορά που αντιμετωπίζεται με επιτυχία μία αρνητική επίπτωση, πρέπει να παρουσιάζεται μια νέα, έτσι ώστε να υπάρχουν πάντα 4 ενεργές κάρτες.

- 5 Τοποθετήστε ένα ξύλινο πιόνι στην αρχή της διαδρομής των Μετασχηματιστικών οικονομιών και ένα άλλο ξύλινο πιόνι στην αρχή της διαδρομής του Τρέχοντος οικονομικού συστήματος.



Αυτές οι διαδρομές κινούνται προς αντίθετες κατευθύνσεις



- 6 Τοποθετήστε όλες τις χρωματιστές φιγούρες σε ένα σωρό στην κορυφή, στο πάνω μέρος του πίνακα. Αυτές οι φιγούρες αντιπροσωπεύουν ανθρώπους που δραστηριοποιούνται και ενδιαφέρονται για κάποιους από τους κλάδους της μετασχηματιστικής οικονομίας και αποτελούν τη βάση της δύναμης της κοινότητας:

Ενεργά άτομα που ενδιαφέρονται για την Κοινωνική και Αλληλέγγυα Οικονομία

Ενεργά άτομα που ενδιαφέρονται για την Αγροοικολογία

Ενεργά άτομα που ενδιαφέρονται για τη Φεμινιστική Οικονομία

ΑΕνεργά άτομα που ενδιαφέρονται για την Κοινοτική Οικονομία

Ενεργά άτομα που ενδιαφέρονται για την Οικονομία των Κοινών Αγαθών


Ενεργά άτομα που ενδιαφέρονται για όλους τους κλάδους. Χρησιμεύουν και ως μπαλαντέρ


- 7 Τέλος, ανακατέψτε τις Κάρτες γεγονότων του τρέχοντος οικονομικού συστήματος (κόκκινο χρώμα) και τοποθετήστε τις σε μια κλειστή στοίβα δίπλα στο σωρό με τις φιγούρες. Κάντε το ίδιο με τις Κάρτες γεγονότων των μετασχηματιστικών οικονομιών (πράσινο χρώμα), αφήνοντας τες στην αντίθετη πλευρά.

THE CHANGE.....


6

7






7




2

5

ΟΙΚΟΦΕΜΙΝΙΣΤΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ




Χώρος πολλαπλών χρήσεων με επίκεντρο την οικολογία και τη φροντίδα, την αντιμετώπιση της κλιματικής αλλαγής και την επανεξέταση της σχέσης μεταξύ ανθρώπου και φύσης




21


ΑΥΤΟΔΙΑΧΕΙΡΙΖΟΜΕΝΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΥΠΑΙΘΡΟΥ



Αυτοδιαχειριζόμενο κοινωνικό κέντρο που εφαρμόζει αγροοικολογικές πρακτικές



THE CHANGE.....




5


2

4

ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΑΛΛΗΛΕΓΓΥΗΣ ΓΙΑ ΤΙΣ ΓΥΝΑΙΚΕΣ




Κοινωνική πρωτοβουλία που βοηθά γυναίκες -θύματα εμπορίας ανθρώπων- να ξαναχτίσουν τη ζωή τις μέσω της αμοιβαιότητας και της πρόσβασης σε τοπικούς πόρους




20

ΣΥΝΕΤΑΙΡΙΣΜΟΣ ΑΝΑΝΕΩΣΙΜΩΝ ΠΗΓΩΝ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ




Συνεταιριστικός προμηθευτής που προσφέρει ανανεώσιμη και κοινωνικά υπεύθυνη ηλεκτρική ενέργεια



7

1


ΑΡΝΗΤΙΚΕΣ ΕΠΙΠΤΩΣΕΙΣ



Κλιματική αλλαγή

2


ΑΡΝΗΤΙΚΕΣ ΕΠΙΠΤΩΣΕΙΣ



Βιομηχανική γεωργία

3


ΑΡΝΗΤΙΚΕΣ ΕΠΙΠΤΩΣΕΙΣ



Υπερκαταναλωτισμός

4

ΑΡΝΗΤΙΚΕΣ ΕΠΙΠΤΩΣΕΙΣ



Διαχωρισμός κοινωνικών τάξεων

Στην αρχή του παιχνιδιού κάθε παίκτης/ρια πρέπει να επιλέξει 2 ενεργά άτομα που εκπροσωπούν τους κλάδους για τους οποίους ενδιαφέρεται. Οι παίκτες μπορούν να επιλέξουν οποιοδήποτε χρώμα εκτός από το μαύρο.

Παράδειγμα: ένας παίκτης που ενδιαφέρεται πολύ για τη βιωσιμότητα και τη διατροφική κυριαρχία θα πάρει 2 ενεργά άτομα στην αγροοικολογία, ενώ ένας παίκτης που ενδιαφέρεται για τις φεμινιστικές και κοινοτικές οικονομίες θα πάρει ένα μωβ και ένα πορτοκαλί ενεργό άτομο.

Κάθε φορά που ένα από τα ξύλινα πιόνια προχωρά κατά μήκος της διαδρομής των *Μετασχηματιστικών οικονομιών* ή του *Τρέχοντος οικονομικού συστήματος*, **οι παίκτες πρέπει να τραβήξουν την πάνω κάρτα από την αντίστοιχη στοίβα και να εφαρμόσουν την επίπτωση της.**

ΠΩΣ ΝΑ ΠΑΙΞΕΤΕ

Η Αλλαγή (The Change) παίζεται σε γύρους, ξεκινώντας από τον νεότερο παίκτη/παίκτρια. Οι παίκτες στη σειρά τους πρέπει να εκτελέσουν τις ακόλουθες τρεις ενέργειες:

- 1) Ενεργοποιώ τη δύναμη της κοινότητας
- 2) Κινητοποιώ ενεργά άτομα για την ανάπτυξη πρωτοβουλιών μετασχηματιστικών οικονομιών
- 3) Χρησιμοποιώ τις αξίες και τα οφέλη των αναπτυγμένων πρωτοβουλιών μετασχηματιστικής οικονομίας για να αλλάξω-παύσω την αρνητική επίπτωση του τρέχοντος οικονομικού μας συστήματος

1. Ενεργοποιώ τη δύναμη της κοινότητας

Ο παίκτης/η παίκτρια περιστρέφει τον τροχό και ανάλογα με το πλαίσιο που υποδεικνύεται με το βέλος, εκτελεί την μία ή την άλλη ενέργεια:

Ο παίκτης/Η παίκτρια εμπλέκει άτομα που ενδιαφέρονται για ορισμένους κλάδους *Μετασχηματιστικών οικονομιών* παίρνοντας τις φιγούρες του αντίστοιχου χρώματος από τον κοινό σωρό

Ο παίκτης/Η παίκτρια εμπλέκει 2 ενεργά άτομα που ενδιαφέρονται για όλους τους κλάδους των *Μετασχηματιστικών οικονομιών* παίρνοντας 2 μαύρες φιγούρες από τον κοινό σωρό.



Ο παίκτης/Η παίκτρια εμπλέκει 2 ενεργά άτομα (εκτός από τις μαύρες φιγούρες) και ξεκινά μια στιγμή διαμοιρασμού της δύναμης της κοινότητας μεταξύ των παικτών. Οι παίκτες/παίκτριες μπορούν να ανταλλάξουν ή να δώσουν ο ένας στον άλλο φιγούρες της επιλογής τους, με στόχο κάθε παίκτης/παίκτρια να έχει τον καλύτερο δυνατό συνδυασμό ενεργών ατόμων για να αναπτύξει μια Πρωτοβουλία *Μετασχηματιστικών Οικονομιών* (βλ. επόμενη ενότητα κανόνων).

Η παίκτρια/ο παίκτης πρέπει να προωθήσει το ξύλινο πιόνι -μία θέση μπροστά- στην διαδρομή του *Τρέχοντος Οικονομικού Συστήματος*, να τραβήξει μια κάρτα Γεγονότος του *Τρέχοντος Οικονομικού Συστήματος* και να εφαρμόσει την επίδραση της. Πρέπει να είστε προσεκτικοί, γιατί αν το ξύλινο πιόνι φτάσει στο τέλος της διαδρομής, χάνετε το παιχνίδι.

2. Κινητοποιώ ενεργά άτομα για την ανάπτυξη πρωτοβουλιών μετασχηματιστικών οικονομιών

Αφού γυρίσει τη ρουλέτα, ο παίκτης μπορεί να κινητοποιήσει τα ενεργά άτομα του για να αναπτύξουν μια Πρωτοβουλία *Μετασχηματιστικής Οικονομίας*. Για να το κάνει αυτό, ο παίκτης/η παίκτρια παίρνει μια κάρτα πρωτοβουλίας μετασχηματιστικής οικονομίας, κινητοποιεί όσες φιγούρες υποδεικνύει η κάρτα, και τις επιστρέφει στη κεντρική στοίβα (καθώς τώρα οι φιγούρες αντιπροσωπεύονται από το κάτω μέρος της κάρτας). Όταν η κάρτα δείχνει φιγούρες μαύρου χρώματος (ενεργά άτομα που ενδιαφέρονται για οποιοδήποτε κλάδο), οι παίκτες μπορούν να κινητοποιήσουν οποιοδήποτε είδους φιγούρας.

Αφού κάνει αυτό που λέει η κάρτα των μετασχηματιστικών οικονομιών, ο ενεργός παίκτης πρέπει να την τοποθετήσει ακριβώς στο κάτω μέρος της στοίβας των 4 καρτών αρνητικών επιπτώσεων χωρίς να την αντιστοιχίσει σε κανένα από αυτά. Αυτές οι κάρτες μετασχηματιστικής οικονομίας είναι κοινές για όλους τους παίκτες/τις παίκτριες.

Εάν ο ενεργός παίκτης/παίκτρια δεν έχει αρκετά ενεργά άτομα ή έχει άλλα ενδιαφέροντα από αυτά που υποδουκνούνται, τότε δεν μπορεί να τα κινητοποιήσει για να αναπτύξουν μια πρωτοβουλία μετασχηματιστικής οικονομίας. Επομένως, είναι πολύ σημαντικό όταν η ρουλέτα δείχνει την εικόνα του «Διαμοιρασμού δύναμης της κοινότητας», οι παίκτες/παίκτριες να σχεδιάζουν καλά το πώς θα κατανέμουν τα διαθέσιμα ενεργά άτομα. Μόνο οι πρωτοβουλίες που είναι ορατές στην κορυφή κάθε μίας από τις 4 στοίβες καρτών πρωτοβουλιών μετασχηματιστικής οικονομίας μπορούν να αναπτυχθούν.

THE CHANGE

Παράδειγμα: Σε αυτό το σημείο του παιχνιδιού, η Jade έχει 5 φιγούρες: 2 αντιπροσωπεύουν όσους/ες ενδιαφέρονται για τη φεμινιστική οικονομία, 2 για την κοινοτική οικονομία και 1 για την αγροοικολογία. Έχοντας συμφωνήσει με τους υπόλοιπους παίκτες/παίκτριες, η Jade αποφασίζει να κινητοποιήσει 4 φιγούρες για να αναπτύξουν την πρωτοβουλία «ΕΡΓΟ ΠΡΩΟΘΗΣΗΣ ΤΗΣ ΥΓΕΙΟΝΟΜΙΚΗΣ ΦΡΟΝΤΙΔΑΣ». Επιστρέφει τις 4 φιγούρες στον σωρό με τη δύναμη της κοινότητας (2 μωβ, 1 πορτοκαλί και 1 πράσινη -αντί για τη μαύρη φιγούρα που δείχνει η κάρτα). Στη συνέχεια η Jade τοποθετεί την κάρτα πρωτοβουλίας κάτω από τις κάρτες αρνητικών επιπτώσεων του *τρέχοντος οικονομικού συστήματος*. Με αυτόν τον τρόπο, εμφανίζεται διαθέσιμη μια νέα πρωτοβουλία. Η πλέον ανεπτυγμένη κάρτα του «ΕΡΓΟΥ ΠΡΩΟΘΗΣΗΣ ΤΗΣ ΥΓΕΙΟΝΟΜΙΚΗΣ ΦΡΟΝΤΙΔΑΣ», είναι κοινή για όλους τους παίκτες/παίκτριες και μπορεί να χρησιμοποιηθεί αργότερα για να προσπαθήσει να αλλάξει ορισμένες από τις αρνητικές επιπτώσεις του *Τρέχοντος οικονομικού συστήματος*.



3. Χρησιμοποιώ τις αξίες και τα οφέλη των αναπτυγμένων έργων, Πρωτοβουλιών Μετασχηματιστικής Οικονομίας για να αλλάξω-παύσω την αρνητική επίπτωση του Τρέχοντος Οικονομικού Συστήματος

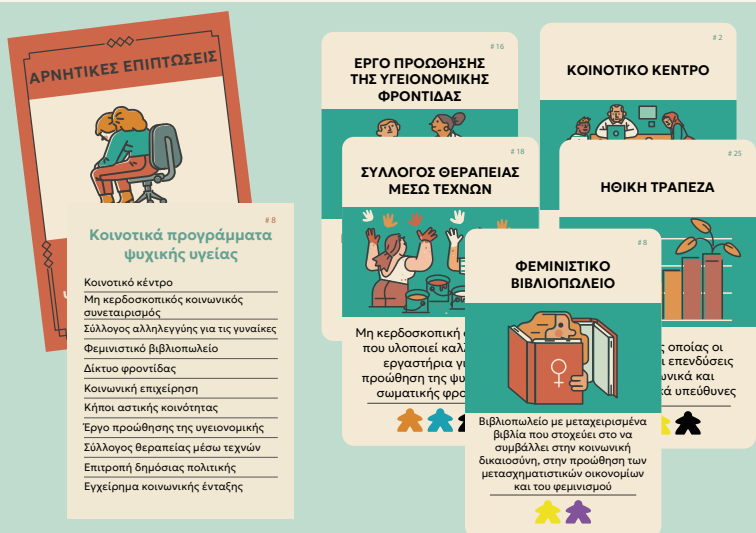
Ο ενεργός παίκτης μπορεί να προτείνει στους άλλους να προσπαθήσουν να αλλάξουν μία από τις αρνητικές επιπτώσεις του *τρέχοντος οικονομικού συστήματος*. Για να γίνει αυτό, οι παίκτες πρέπει, με συνεργατικό και συναινετικό τρόπο, να επιλέξουν από 3 έως 6 κάρτες πρωτοβουλίας μετασχηματιστικών οικονομιών που είχαν αναπτύξει προηγουμένως και να τις συσχετίσουν με την αρνητική επίπτωση που θέλουν να αλλάξουν.

Αναποδογυρίστε την επιλεγμένη κάρτα αρνητικής επίπτωσης, για να αποκαλύψετε τη λίστα με τις κάρτες μετασχηματιστικών πρωτοβουλιών που μέσα από τη δράση και τις αξίες τους, προκαλούν την αλλαγή-παύση της αρνητικής επίπτωσης του *τρέχοντος οικονομικού συστήματος*.



>>>> **Εάν έχετε 3 ή περισσότερες κάρτες από αυτές που εμφανίζονται στη λίστα:**

Υπέροχα, καταφέρατε να αλλάξετε το αρνητικό αποτέλεσμα! Οι παίκτες απορρίπτουν την εν λόγω κάρτα αρνητικής επίπτωσης και προωθούν το ξύλινο πιόνι μία θέση μπροστά στη διαδρομή των οικονομιών μετασχηματισμού.

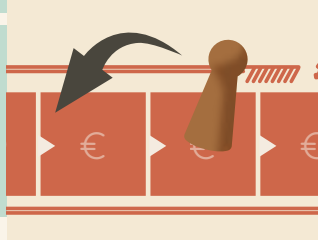
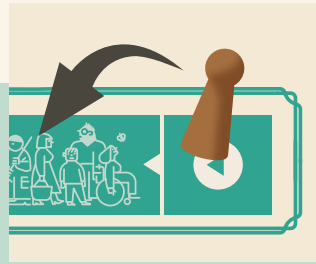


Παράδειγμα: Σε αυτό το σημείο του παιχνιδιού, η Μαρία, ο Félix και η Silvia αποφασίζουν να χρησιμοποιήσουν τις κάρτες: ΕΡΓΟ ΠΡΩΟΘΗΣΗΣ ΤΗΣ ΥΓΕΙΟΝΟΜΙΚΗΣ ΦΡΟΝΤΙΔΑΣ, ΚΟΙΝΟΤΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ, ΦΕΜΙΝΙΣΤΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΟ, ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΘΕΡΑΠΕΙΑΣ ΜΕΣΩ ΤΕΧΝΩΝ και ΗΘΙΚΗ ΤΡΑΠΕΖΑ που αναπτύχθηκαν σε προηγούμενους γύρους του παιχνιδιού για να προσπαθήσουν να αλλάξουν την αρνητική επίπτωση της Κάρτας του ΥΨΗΛΟΥ ΑΡΙΘΜΟΥ ΚΑΤΑΘΛΙΠΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΨΥΧΙΚΑ ΕΞΟΥΘΕΝΟΜΕΝΩΝ ΑΝΘΡΩΠΩΝ.

Για να το κάνουν αυτό, τις τοποθετούν δίπλα στην κάρτα αρνητικής επίπτωσης και την αναποδογυρίζουν για να δουν τη λίστα με τα μέτρα που μπορούν να πάρουν για να την αλλάξουν-παύσουν. Σε αυτήν την περίπτωση, η αλλαγή-παύση είναι επιτυχής επειδή τουλάχιστον 3 από τις επιλεγμένες πρωτοβουλίες εμφανίζονται στο πίσω μέρος της όψης της κάρτας με την αρνητική επίπτωση.

Αφού αλλάξει-παύσει επιτυχώς μία αρνητική επίπτωση του *Τρέχοντος οικονομικού συστήματος* (πράσινες κάρτες), ο ενεργός παίκτης με τη σειρά του τραβάει μια κάρτα Γεγονότων Μετασχηματιστικών Οικονομιών (πράσινες κάρτες γεγονότων) και εφαρμόζει την επίδραση της. Οι κάρτες αυτές προτείνουν σε όλους τους παίκτες να πραγματοποιήσουν μια κοινή δράση. Αν το πετύχει, ο ενεργός παίκτης/παίκτρια μπορεί να εμπλέξει 3 ενεργά άτομα (φιγούρες) με τα χρώματα που θέλει, να τα πάρει από τον κοινό σωρό και να μετακινήσει το ξύλινο πιόνι μία θέση πίσω στη διαδρομή του *τρέχοντος οικονομικού συστήματος*.

Καθώς είναι η σειρά της Μαρίας, προωθεί το ξύλινο πιόνι μία θέση μπροστά και τραβάει μια κάρτα γεγονότων μετασχηματιστικών οικονομιών.



Αν οι παίκτες καταφέρουν να ξεπεράσουν την πρόκληση της κάρτας γεγονότων, η Μαρία μπορεί να εμπλέξει 2 ενεργά άτομα από το σωρό κοινοτικής δύναμης (να πάρει 2 φιγούρες οποιοδήποτε χρώματος από τον κοινό σωρό) και να μετακινήσει το ξύλινο πιόνι μία θέση πίσω στη διαδρομή του *Τρέχοντος οικονομικού συστήματος*.



>>>> Εάν υπάρχουν λιγότερες από 3 κάρτες πρωτοβουλιών, έργων και εγχειρημάτων μετασχηματιστικών οικονομιών που έχουν επιλεγεί από τους παίκτες/παίκτριες στη λίστα της κάρτας με την αρνητική επίπτωση του *Τρέχοντος Οικονομικού Συστήματος*.

Η δράση δεν ήταν αρκετά επιτυχημένη και το αρνητικό αποτέλεσμα παραμένει. Οι παίκτες πρέπει να αφήσουν την κάρτα στο τραπέζι και να μετακινήσουν το ξύλινο πιόνι μία θέση μπροστά στη διαδρομή του *Τρέχοντος οικονομικού συστήματος*. Ο ενεργός παίκτης/παίκτρια χρειάζεται να τραβήξει μια κάρτα Γεγονότων του *Τρέχοντος Οικονομικού Συστήματος* (κόκκινες κάρτες γεγονότων) και να εφαρμόσει την επίδραση της. Αυτές οι κάρτες επιτρέπουν στους παίκτες/παίκτριες να ενεργοποιούν άτομα με βάση τις πραγματικές καθημερινές πρακτικές τους.



4. Διατηρώντας ενεργές τις Πρωτοβουλίες των Μετασχηματιστικών Οικονομιών

Μόλις χρησιμοποιηθούν, οι κάρτες πρωτοβουλιών μετασχηματιστικών οικονομιών πρέπει να απορριφθούν, εκτός εάν οι παίκτες κινητοποιήσουν νέα ενεργά άτομα που έχουν το ίδιο χρώμα με τις φιγούρες της κάρτας, προκειμένου να τις κρατήσουν.

Για να γίνει αυτό, οποιοσδήποτε παίκτης μπορεί να επιστρέψει μια φιγούρα του που ταιριάζει με ένα από τα χρώματα της κάρτας που θέλει να κρατήσει στον σωρό της Κοινοτικής Δύναμης (φιγούρες στον κοινό σωρό). Μόλις γίνει αυτό, η κάρτα παραμένει στο τραπέζι και μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αλλάξει ένα άλλο αρνητικό αποτέλεσμα όποτε το θέλουν οι παίκτες.

Παράδειγμα: Ακολουθώντας το προηγούμενο παράδειγμα, η Μαρία, ο Félix και η Sílvia αποφασίζουν να κινητοποιήσουν 4 από τα ενεργά άτομα τους, για να κρατήσουν 4 κάρτες πρωτοβουλίας μετασχηματιστικής οικονομίας που χρησιμοποιούνται για την αλλαγή-παύση της αρνητικής επίπτωσης του ΥΨΗΛΟΥ ΑΡΙΘΜΟΥ ΚΑΤΑΘΙΠΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΨΥΧΙΚΑ ΕΞΟΥΘΕΝΟΜΕΝΩΝ ΑΝΘΡΩΠΩΝ. Απορρίπτουν την πρωτοβουλία ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΘΕΡΑΠΕΙΑΣ ΜΕΣΩ ΤΕΧΝΩΝ, επειδή δεν έχουν αρκετά ενεργά άτομα κινητοποιημένα για να διατηρήσουν την κάρτα. Για να γίνει αυτό, επιστρέφουν 4 ενεργά άτομα (2 μωβ, 1 κίτρινο και 1 μπλε) στον σωρό με τις φιγούρες της κοινοτικής δύναμης.



Οι παίκτες μπορούν να επιχειρήσουν να αλλάξουν διάφορα αρνητικά αποτελέσματα κατά τη διάρκεια μιας διαδρομής, ενώ εξακολουθούν να έχουν ενεργές πρωτοβουλίες. Μετά από κάθε επιτυχημένη προσπάθεια, οι παίκτες απορρίπτουν την κάρτα αρνητικού αποτελέσματος και τότε εμφανίζεται μια νέα κάρτα.

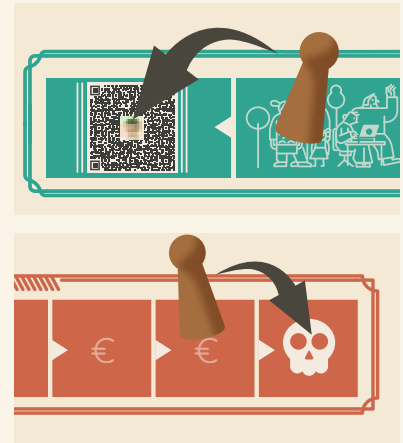
Μόλις ολοκληρωθούν αυτές οι ενέργειες, είναι η σειρά του επόμενου παίκτη/παίκτριας. Οι παίκτες/κτριες θα πρέπει να ακολουθήσουν τη σειρά των ενεργειών ή μπορούν επίσης να επιλέξουν να μην κάνουν κανένα από τα βήματα 2 ή 3, είτε επειδή δεν έχουν τις απαραίτητες δυνατότητες είτε επειδή θέλουν πρώτα να δουν πώς εξελίσσεται το παιχνίδι.

THE CHANGE.....

ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Οι παίκτες/παίκτριες κερδίζουν αν καταφέρουν να αλλάξουν 4 αρνητικές επιπτώσεις του Τρέχοντος Οικονομικού Συστήματος και το ξύλινο πιόνι της διαδρομής των Οικονομικών μετασχηματισμού φτάσει στον τελικό κωδικό QR. Ο σύνδεσμος QR δείχνει έναν χάρτη με μια επιλογή από τοπικές πρωτοβουλίες Μετασχηματιστικών οικονομιών σε όλη την Ευρώπη.

Διαφορετικά, αν το ξύλινο πιόνι του τρέχοντος οικονομικού συστήματος φτάσει στο τέλος της διαδρομής του, οι παίκτες έχουν χάσει... αλλά φυσικά μπορούν πάντα να προσπαθήσουν να παίξουν ξανά!



ΠΑΡΑΛΛΑΓΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΓΙΑ ΠΑΙΔΙΑ (από 10 ετών έως 16)

Εάν πρόκειται να παίξετε την Αλλαγή “The Change” με παίκτες από 10 έως 16 ετών, χρησιμοποιήστε μόνο τις 5 κάρτες junior αρνητικής επίπτωσης του τρέχοντος οικονομικού συστήματος.

Το παιχνίδι διατηρεί τους ίδιους κανόνες με αυτή τη μοναδική παραλλαγή:

Για να αλλάξετε-παύσετε μία αρνητική επίπτωση του τρέχοντος οικονομικού συστήματος, πρέπει να χρησιμοποιήσετε κάρτες μετασχηματιστικών οικονομικών πρωτοβουλιών που έχουν τουλάχιστον τον ίδιο αριθμό ενεργών ατόμων και την ίδια κατανομή χρωμάτων με τις κάρτες αρνητικών επιπτώσεων. Σε αυτή την έκδοση, τα ενεργά άτομα που ενδιαφέρονται για όλους τους κλάδους της μετασχηματιστικής οικονομίας (μαύρες φιγούρες) δεν υπολογίζονται για την αλλαγή-παύση της αρνητικής επίπτωσης.

Παράδειγμα: Οι Jade, Felix, Maria και η Silvia αποφασίζουν να χρησιμοποιήσουν τις κάρτες τους με τις πρωτοβουλίες: ΣΥΝΕΤΑΙΡΙΣΜΟΣ ΤΡΟΦΙΜΩΝ, ΟΙΚΟΦΕΜΙΝΙΣΤΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ, ΤΟΠΙΚΟ ΝΟΜΙΣΜΑ και ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΔΙΚΑΙΟΥ ΕΜΠΟΡΙΟΥ για να αλλάξουν την αρνητική επίπτωση του ΥΠΕΡΚΑΤΑΝΑΛΩΤΙΣΜΟΥ. Μέσα σε αυτές τις κάρτες πρωτοβουλιών υπάρχουν τουλάχιστον 3 ενεργά άτομα που ενδιαφέρονται για την οικονομία των κοινών αγαθών, 2 για κοινοτική οικονομία, 2 για αγροοικολογία, ένα για τη φεμινιστική οικονομία και ένα για την κοινωνική και αλληλέγγυα οικονομία.



Αφού δεν μπορείτε να παίξετε λιγότερες κάρτες πρωτοβουλίας μετασχηματιστικής οικονομίας εάν δεν έχετε αρκετές κάρτες, στην έκδοση junior το ξύλινο πιόνι του τρέχοντος οικονομικού συστήματος προχωρά μόνο όταν το σύμβολό του εμφανίζεται στη ρουλέτα.

ΠΑΡΑΛΛΑΓΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΓΙΑ ΕΜΠΕΙΡΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ

Εάν έχετε ήδη παίξει μία φορά το παιχνίδι Η Αλλαγή (The Change) και θέλετε να αυξήσετε τη δυσκολία του, μπορείτε να προσθέσετε τους 3 ακόλουθους κανόνες:

1. Το ξύλινο πιόνι του τρέχοντος οικονομικού συστήματος ξεκινά στο τρίτο τετράγωνο της διαδρομής του.
2. Για να αλλάξετε μια αρνητική επίπτωση του τρέχοντος οικονομικού μας συστήματος, μπορείτε να επιλέξετε έως και 4 κάρτες πρωτοβουλιών της μετασχηματιστικής οικονομίας (αντί για 6 κάρτες).
3. Όλοι οι παίκτες που δεν πληρούν τις προϋποθέσεις των καρτών γεγονότων του τρέχοντος οικονομικού συστήματος πρέπει να χάσουν 1 φιγούρα (αν δεν έχετε κανένα ενεργό άτομο, αυτό δεν ισχύει).



Η Αλλαγή-The Change κυκλοφορεί με αυτήν την άδεια, η οποία απαιτεί από τους χρήστες να αποδίδουν τα εύσημα στους δημιουργούς. Επιτρέπει έτσι τη διανομή, την παραλλαγή, την προσαρμογή και την αξιοποίηση του υλικού σε οποιοδήποτε μέσο ή μορφή, μόνο για μη εμπορικούς σκοπούς.