

## **The Change : juga al canvi que vols veure al món transformant l'economia!**

*The Change* és un joc col·laboratiu per a 2 a 5 jugadors/jugadores amb una durada d'1 hora aproximadament. Durant la partida, els/les jugadors/jugadores experimenten el poder comunitari, descobreixen diversos projectes basats en cinc branques de les *Economies transformadores*, debaten els seus beneficis i promouen canvis per aconseguir un món més just. COOPERA amb la resta de jugadors/jugadores, DESENVOLUPA el màxim número d'iniciatives d'*Economies transformadores* i CANVIA els efectes negatius del nostre *Sistema econòmic actual* abans no sigui massa tard!

### **THE CHANGE I EL PROJECTE YITEG**

*The Change* és un joc promogut per 7 organitzacions de 4 països (Espanya, Itàlia, Grècia i França) dins del projecte Erasmus+ "YITEG: Youth Impacting Transformative Economies through Game-Design", finançat per la Unió Europea. El joc s'ha creat de manera col·laborativa amb persones joves locals compromeses amb la promoció de pràctiques d'*Economies transformadores* i la creació d'una comunitat de difusió a nivell local i europeu.

El desenvolupament i la producció del joc s'han basat en els valors de les *Economies transformadores*. Si vols saber més sobre el projecte, visita la pàgina web: <https://sseds4youth.org/>

Us animem a utilitzar el joc com a eina de transformació amb un grup de persones (a l'escola, durant les nits de jocs de taula o esdeveniments similars, amb amics/amigues, en família, etc.).

El joc compta amb recursos addicionals com el Mapa multimèdia d'iniciatives d'*Economies transformadores* reals i el Manual per facilitar una sessió completa sobre *Economies transformadores* i provar el joc.

Descarrega el Manual de facilitació aquí >>>



# THE CHANGE.....

## COMPONENTS

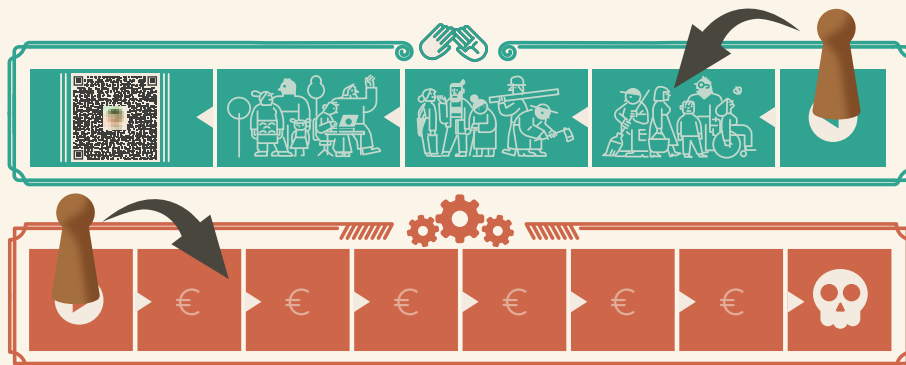
- 1 tauler amb ruleta
- 32 cartes grans:
  - 28 cartes d'iniciatives d'*Economies transformadores*
  - 4 cartes de resum del joc
- 49 cartes petites:
  - 24 cartes d'efectes negatius causats pel *Sistema econòmic actual*
  - 10 cartes d'esdeveniments del *Sistema econòmic actual*
- 10 cartes d'esdeveniments d'*Economies transformadores*
- 5 cartes júnior amb efectes negatius del *Sistema econòmic actual* (només per a jugadors/jugadores d'entre 10 i 16 anys)
- 42 meeples de 6 colors diferents (taronja, lila, groc, blau, verd i negre)
- 2 peons de fusta
- 1 bossa de tela
- 1 instruccions del joc

### Glossari

*Munt de meeples* - Poder comunitari // *Meeples* - Persones actives // *Agafar un meeples del munt comú* - Involucrar a una persona activa // *Fer girar la ruleta* - Activar el poder comunitari // *Utilitzar meeples per agafar una carta d'iniciatives d'Economies transformadores* - Mobilitzar persones actives per desenvolupar iniciatives d'*Economies transformadores* // *Conservar una carta d'iniciatives d'Economies transformadores* - Mobilitzar noves persones actives per mantenir la iniciativa en marxa

## OBJECTIU DEL JOC

L'objectiu de *The Change* és arribar al final del "recorregut de les *Economies transformadores*" (en color verd) abans que el peó arribi al final del "recorregut del *Sistema econòmic actual*".



Per aconseguir-ho, els/les jugadors/jugadores han de col·laborar per **canviar 4 efectes negatius** del nostre *Sistema econòmic actual* utilitzant els beneficis i els valors de les iniciatives d'*Economies transformadores*.



Quan s'arriba al final del recorregut de les *Economies transformadores*, es pot escanejar el codi QR per a descobrir algunes iniciatives reals de les *Economies transformadores*.

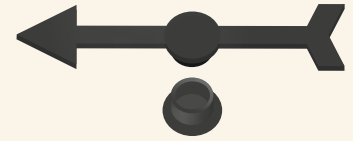
El joc ofereix dues variacions:

- **La versió júnior** - nivell adaptat per a jugadors/jugadores entre 10 i 16 anys.
- **La versió experta** - nivell adaptat per a jugadors/jugadores amb experiència en el joc i coneixement sobre les *Economies transformadores*.

# CONFIGURACIÓ DEL JOC

## Si és el primer cop que jugueu

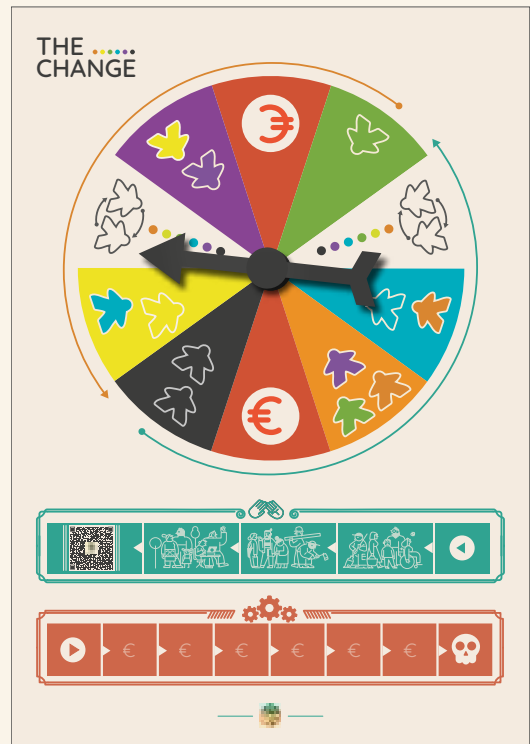
Si és la primera vegada que jugueu, separeu les dues peces de plàstic de la fletxa. Col·loqueu la part amb la fletxa a sobre del forat del tauler i enganxeu-la a l'altra peça de plàstic a sota del tauler, així la fletxa podrà girar sobre la ruleta.



## Preparació d'una partida de *The Change*

Vegeu la disposició del tauler i les cartes a la pàgina següent

- Col·loqueu el tauler al centre de la taula. Repartiu una carta de resum del joc a cada jugador/jugadora.



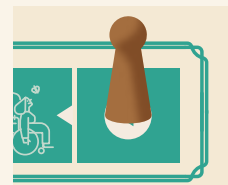
- Barregeu totes les cartes d'iniciatives d'*Economies transformadores*. Dividiu-les en 4 piles iguals i deixeu-les a banda i banda del tauler amb les cartes cap amunt. Les cartes superiors de cada pila són les iniciatives que els/les jugadors/jugadores podeu desenvolupar mobilitzant les persones actives necessàries. Quan hagueu desenvolupat una d'aquestes iniciatives, retireu la carta de la pila.



- Deixeu les cartes d'esdeveniments negatius júnior a la caixa del joc (excepte si esteu jugant a la versió júnior. Aneu a 'Variació del joc per a jugadors/jugadores juniors').



- Col·loqueu un peó al principi del recorregut de les *Economies transformadores* i un altre al principi del recorregut del *Sistema econòmic actual*.



Aquests recorreguts van en direccions oposades.

- Barregeu totes les cartes d'efectes negatius del nostre *Sistema econòmic actual*, formeu 4 piles iguals i col·loqueu-les a la part de sota del tauler mirant cap amunt. Aquests són els efectes negatius que els/les jugadors/jugadores heu de canviar. Cada vegada que en canvieu un, apareixerà un nou efecte negatiu a la pila. D'aquesta manera, sempre hi haurà 4 cartes actives.



- Col·loqueu tots els meeplés en un munt a la part de sobre del tauler. Aquests meeplés representen persones actives i interessades en alguna de les branques de les *Economies transformadores* i constitueixen la base del poder comunitari.

- Finalment, barregeu les cartes d'esdeveniment del nostre *Sistema econòmic actual* (color vermell) i col·loqueu-les en una pila cap per avall al costat del munt de meeplés. Feu el mateix amb les cartes d'esdeveniment d'*Economies transformadores* (color verd), deixant-les al costat oposat.

Persones actives interessades en l'Economia Social i Solidària

Persones actives interessades en l'Economia feminista

Persones actives interessades en l'Economia dels Béns Comuns

Persones actives interessades en l'Agroecologia

Persones actives interessades en l'Economia comunitària

Persones actives interessades en totes les branques. Serveixen com a comodí

# THE CHANGE.....

**6**

**7**

**7**

**1**

**2**

**2**

**5**

**4**

**EFECTES NEGATIUS**

Canvi climàtic

**EFECTES NEGATIUS**

Agricultura industrial

**EFECTES NEGATIUS**

Hiperconsumisme

**EFECTES NEGATIUS**

Divisió de classes socials

Al principi de la partida, cada jugador/ jugadora ha d'escollir 2 meeple que representen persones actives en les branques que li interessin. Podeu escollir qualsevol color, excepte el negre.

**Exemple:** un/una jugador/jugadora que està molt interessat/interessada en la sostenibilitat i la sobirania alimentària agafa 2 meeple verds (persones actives en l'agroecologia), mentre que un/una jugador/jugadora interessat/interessada en el feminisme i en les economies comunitàries agafa un meeple lila i un taronja.

Cada vegada que un dels peons avança pel seu recorregut (*Economies transformadores* o *Sistema econòmic actual*), els/les jugadors/jugadores **heu de treure la carta de sobre de la pila corresponent** i aplicar els seus efectes.

## COM JUGAR

*The Change* es juga per torns, començant pel/per la jugador/jugadora més jove.

**Al vostre torn, haureu de realitzar les següents accions en aquest ordre:**

- 1) Activar el poder comunitari
- 2) Mobilitzar a les persones actives per desenvolupar iniciatives d'*Economies transformadores*
- 3) Utilitzar els valors i beneficis de les iniciatives d'*Economies transformadores* desenvolupades per canviar els efectes negatius del nostre *Sistema econòmic actual*

### 1. Activar el poder comunitari

El/La jugador/jugadora gira la ruleta i, depenent d'on s'aturi la fletxa, realitza una de les següents accions:

El/La jugador/jugadora involucra les persones actives interessades en una de les branques de les *Economies transformadores* agafant els meeples del color corresponent i afegint-los al seu munt.

El/La jugador/jugadora involucra 2 persones actives interessades en totes les branques de les *Economies transformadores* agafant 2 meeples negres del munt comú.



El/La jugador/jugadora involucra 2 persones actives (qualsevol color excepte els meeples negres) i s'inicia l'intercanvi del poder comunitari amb la resta. Els/Les jugadors/jugadores poden intercanviar o regalar meeples de la seva elecció, amb l'objectiu de tenir la millor combinació possible de persones actives per desenvolupar una iniciativa d'*Economies transformadores* (veure la propera secció d'instruccions).

El/La jugador/jugadora ha d'avançar el peó una casella en el recorregut del *Sistema econòmic actual* i aplicar el seu efecte. Heu d'anar amb compte perquè si el peó arriba al final del recorregut, perdeu la partida!

### 2. Mobilitzeu a les vostres persones actives per desenvolupar iniciatives d'*Economies transformadores*

Després de fer girar la ruleta, el/la jugador/jugadora actiu/activa pot mobilitzar les seves persones actives per desenvolupar una iniciativa d'*Economies transformadores*. Per fer-ho, el/la jugador/jugadora agafa **una carta d'iniciatives d'*Economies transformadores* i mou tants meeples com s'indiquen a la carta** retornant-los al munt central (ja que ara els meeples estan representats a la part inferior de la carta). Quan la carta mostri meeples de color negre (persones actives interessades en qualsevol de les branques), els/les jugadors/jugadores podeu mobilitzar qualsevol mena de meeples.

Després de desenvolupar la carta d'*Economies transformadores*, el/la jugador/jugadora actiu/activa ha de col·locar-la just a sota de les 4 piles de cartes d'efectes negatius sense assignar-la a cap d'elles. **Aquestes cartes d'*Economies transformadores* són comunes** a tots/totes els/les jugadors/jugadores.

Si el/la jugador/jugadora actiu/activa no té prous meeples o els té de diferents interessos als indicats en les 4 piles de cartes d'*Economies transformadores*, el/la jugador/jugadora no pot mobilitzar-les per a desenvolupar una iniciativa d'*Economies transformadores*. Per tant, és molt important que quan la ruleta mostri la imatge "intercanvi del poder comunitari", planifiquem bé com voleu distribuir les persones actives disponibles. Només es poden desenvolupar iniciatives visibles a la part superior de cadascuna de les 4 piles de les cartes d'*Economies transformadores*.

# THE CHANGE.....

**Exemple:** En aquest punt del joc, la Jade té 5 meeples: 2 representen les persones actives interessades en l'Economia feminista, 2 en l'Economia comunitària i 1 en l'Agroecologia. Després de posar-se d'acord amb la resta de jugadors/jugadores, la Jade decideix mobilitzar 4 meeples per a desenvolupar la iniciativa PROJECTE DE PROMOCIÓ DE LA SALUT i els torna al munt de poder comunitari (2 liles, 1 taronja, i 1 verd en lloc del meeples negre indicat a la carta). A continuació, la Jade col·loca la carta d'iniciativa sota les cartes d'efecte negatiu del *Sistema econòmic actual*. En fer això, apareix una nova iniciativa. La carta desenvolupada PROJECTE DE PROMOCIÓ DE LA SALUT és comuna a tots/totes els/les jugadors/jugadores i es pot utilitzar més endavant per intentar canviar alguns dels efectes negatius del *Sistema econòmic actual*.



### 3. Utilitzar els valors i els beneficis de les iniciatives d'*Economies transformadores* desenvolupades per a canviar un efecte negatiu del *Sistema econòmic actual*

El/La jugador/jugadora pot **proposar a la resta intentar canviar un dels efectes negatius del *Sistema econòmic actual***. Per fer-ho, tots/totes els/les jugadors/jugadores haureu de seleccionar, de manera col·laborativa i consensuada, entre 3 i 6 cartes d'iniciatives d'*Economies transformadores* que hagueu desenvolupat prèviament i associar-les a l'efecte negatiu a canviar.

Un/una de vosaltres gira la carta d'efecte negatiu seleccionada per mostrar la llista de cartes d'*Economies transformadores* que, amb les seves accions i valors, provoquen el seu canvi.



>>> **Si apareixen a la llista 3 o més cartes seleccionades pels/les jugadors/jugadores:**

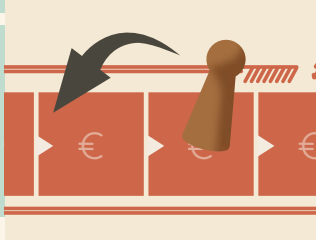
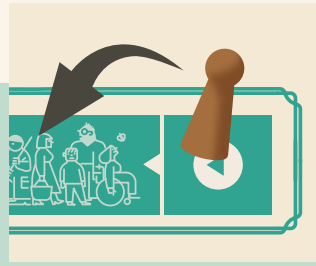
Fantàstic, **heu aconseguit canviar l'efecte negatiu!** Descarteu aquesta carta d'efecte negatiu i avanceu una casella el peó en el recorregut de les *Economies transformadores*.



**Exemple:** En aquest punt del joc, la Maria, en Fèlix i la Sílvia decideixen utilitzar les cartes de PROJECTE DE PROMOCIÓ DE LA SALUT, CENTRE COMUNITARI, LLIBRERIA FEMINISTA, ASSOCIACIÓ DE TERÀPIA ARTÍSTICA i BANCA ÈTICA desenvolupades en torns anteriors per intentar canviar la carta d'efecte negatiu ALT NOMBRE DE PERSONES DEPRIMIDES I CREMADES. Per fer-ho, les col·loquen al costat de la carta d'efecte negatiu i la giren per veure la llista de mesures que poden canviar. En aquest cas, el canvi és exitós perquè almenys 3 de les iniciatives seleccionades apareixen al revers de la carta d'efectes negatius.

**Després de canviar amb èxit un efecte del *Sistema econòmic actual*, el/la jugador/jugadora actiu/activa agafa una carta d'esdeveniment d'*Economies transformadores* (cartes verdes) i aplica el seu efecte. Aquestes cartes proposen una acció comuna per tots/totes vosaltres. Si ho aconseguiu, el/la jugador/jugadora actiu/activa pot involucrar 2 meeples del munt comú i retrocedir una casella el peó del recorregut del *Sistema econòmic actual*.**

Com és el torn de la Maria, avança el peó una casella i agafa una carta d'esdeveniment d'*Economies transformadores*.

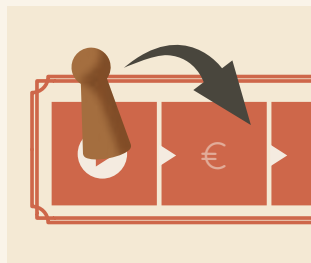


Si aconseguen superar el repte de l'esdeveniment, la Maria pot involucrar a 2 persones actives del munt del poder comunitari (agafar 2 meeples de qualsevol color del munt comú) i retrocedir una casella el peó del recorregut del *Sistema econòmic actual*.



>>>> Si hi ha menys de 3 cartes seleccionades pels/ per les jugadors/jugadores a la llista de la carta amb l'efecte negatiu del *Sistema econòmic actual*

L'acció no ha tingut prou èxit i l'efecte negatiu es manté. Heu de deixar la carta sobre la taula i avançar una casella el peó en el recorregut del *Sistema econòmic actual*. El/La jugador/jugadora actiu/activa ha d'agafar una carta d'esdeveniment de la pila del *Sistema econòmic actual* (cartes d'esdeveniment vermelles) i aplicar el seu efecte. Aquestes cartes us permeten activar persones en funció de les vostres pràctiques diàries reals.



#### 4. Mantenir actives les iniciatives d'*Economies transformadores*

Un cop utilitzades, les cartes d'iniciatives d'*Economies transformadores* es descarten, tret que mobilitzeu a noves persones actives que comparteixin un dels colors dels meeples de la carta per poder conservar-la.

Per fer-ho, **qualsevol de vosaltres pot tornar al poder comunitari (munt comú de meeples) un dels seus meeples que coincideixi amb un dels colors de la carta que vol conservar.** Un cop fet, la carta roman sobre la taula i es pot utilitzar per canviar un altre efecte negatiu quan es desitgi.

**Exemple:** Seguint a la Maria, en Fèlix i la Sílvia decideixen mobilitzar 4 de les seves persones actives per conservar les 4 cartes d'iniciatives d'*Economies transformadores* utilitzades per canviar l'efecte negatiu ALT NOMBRE DE PERSONES DEPRIMIDES I CREMADES i descarten la iniciativa ASSOCIACIÓ DE TERÀPIA ARTÍSTICA perquè no tenen prou persones actives mobilitzades per a mantenir-la. Per fer-ho, retornen 4 meeples (2 liles, 1 groc i 1 blau) al poder comunitari.



**Podeu intentar canviar diversos efectes negatius** durant el torn mentre tingueu iniciatives actives. Després de cada intent amb èxit, descarteu la carta d'efecte negatiu per mostrar una nova carta.

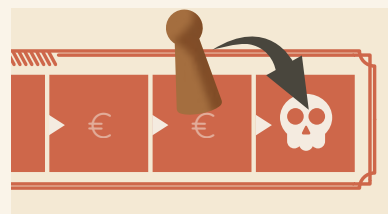
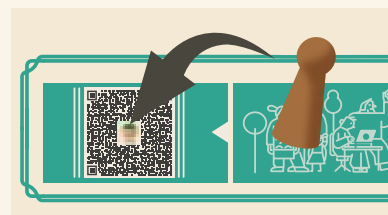
**Un cop completades les accions, és el torn del/de la següent jugador/jugadora.** Heu de seguir l'ordre de les accions o optar per no fer cap dels passos 2 o 3, ja sigui perquè no teniu els meeples necessaris o perquè voleu veure primer com evoluciona el joc.

# THE CHANGE.....

## FINALITZACIÓ DEL JOC

Guanyareu si aconsegiu **canviar 4 efectes negatius** del *Sistema econòmic actual* i el peó arriba a la casella final amb el codi QR. L'enllaç QR mostra un mapa amb una selecció d'iniciatives locals d'*Economies transformadores* d'arreu d'Europa.

En canvi, si el peó del *Sistema econòmic actual* arriba primer a la casella final, perdreu la partida... però sempre podreu jugar-hi de nou!



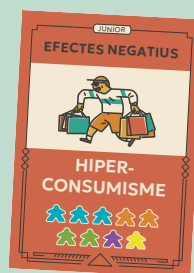
## VARIANT DEL JOC PER A JUGADORS/JUGADORES JUNIORS (de 10 a 16 anys)

Si jugueu a *The Change* amb **jugadors/jugadores de 10 a 16 anys**, utilitzeu només les **5 cartes júnior d'efectes negatius del *Sistema econòmic actual***.

El joc manté les mateixes regles amb una variació:

Per canviar un efecte negatiu, les cartes de les iniciatives d'*Economies transformadores* han d'estar associades amb almenys el mateix nombre de persones actives que es mostren a la carta d'efecte negatiu i amb la mateixa distribució de colors. Per tant, les persones actives interessades en totes les branques de les *Economies transformadores* (representades per meeples negres) no compten per canviar l'efecte negatiu.

**Exemple:** La Jade, en Fèlix, la Maria i la Sílvia decideixen utilitzar les seves cartes de COOPERATIVA DE CONSUM, CENTRE ECOFEMINISTA, MONEDA LOCAL i BOTIGA DE COMERÇ JUST per canviar l'efecte negatiu del HIPERCONSUMISME. Entre totes les cartes haurà d'haver almenys 3 persones actives interessades en les Economies dels Béns comuns, 2 en les Economies comunitàries, 2 en l'Agroecologia, 1 en les Economies feministes i 1 interessada en l'Economia Social i Solidària. Els meeples negres de les cartes de les *Economies transformadores* no es poden utilitzar per canviar un efecte negatiu.



Al no poder canviar un efecte negatiu si no es tenen suficients cartes d'iniciativa d'*Economies transformadores*, en la versió júnior el peó del *Sistema econòmic actual* només avança quan el seu símbol apareix a la ruleta.

## VARIANT DEL JOC PER A JUGADORS/JUGADORES EXPERTS/EXPERTES

Si ja heu jugat a *The Change* i voleu augmentar la dificultat, podeu afegir les següents 3 regles addicionals:

1. El peó del *Sistema econòmic actual* comença a la tercera casella del recorregut.
2. Per canviar un efecte negatiu del *Sistema econòmic actual*, només pots seleccionar un màxim de 4 cartes d'iniciatives d'*Economies transformadores* (en lloc de 6).
3. Tots/Totes els/les jugadors/jugadores que no compleixin la condició de les cartes d'esdeveniment del *Sistema econòmic actual* han de descartar 1 meeple (si no en tens cap, l'efecte no s'aplica).



*The Change* es publica amb aquesta llicència que requereix que els/les usuaris/usuàries reconeguin el mèrit als/ a les creadors/creadores. Permet distribuir, adaptar i desenvolupar el material en qualsevol mitjà o format, només amb finalitats no comercials.