

REGOLAMENTO



Il presente regolamento integra le regole di **HACKERARE MONOPOLI** con le regole classiche di Monopoli®.

Si suggerisce a tutti i giocatori e le giocatrici la lettura integrale del regolamento. Tuttavia, per agevolare i giocatori e le giocatrici che hanno una grande familiarità con la versione classica del gioco, sono state indicate con * le nuove regole da noi introdotte.

N.B. - Abbiamo scelto di scrivere questa espansione basandoci sulla valuta M, relativa alle edizioni più recenti del gioco, convertendo di volta in volta i valori per garantire la giocabilità anche con le vecchie versioni in euro e in lire. I giocatori e le giocatrici troveranno indicate su ciascuna carta le tre valute e le rispettive cifre.

1. LA BANCA

Scegliete un giocatore o una giocatrice che faccia le veci della Banca per tutta la durata della partita. Tale giocatore o giocatrice dovrà gestire:

- il denaro della Banca;
- gli edifici;
- i contratti;
- le aste.

Tale giocatore o giocatrice può partecipare alla partita, ma deve tenere il suo denaro e le sue proprietà accuratamente separati da quelli della Banca.

2. LE CARTE PERSONA



Esistono sei **CARTE PERSONA**, ognuna delle quali è caratterizzata da **differenti condizioni patrimoniali**, in termini di denaro e proprietà possedute all'inizio della partita. A ogni persona corrisponde anche **un numero da 1 a 6** e **una pedina**.

All'inizio della partita, ogni giocatore o giocatrice **pesca una delle sei CARTE PERSONA**, senza barare! Una volta che tutti i giocatori e le giocatrici avranno pescato, si procederà con la ripartizione delle banconote e delle proprietà, rispettando scrupolosamente le dotazioni di partenza di ciascuna persona così come indicato sulle relative carte.

Attenzione! Le **CARTE PERSONA** influiscono anche sulla **quantità di denaro ritirato ogni volta che si passa dalla casella «VIA!»** (tale denaro rappresenta lo stipendio di ciascun personaggio).

3. LE CARTE DISCRIMINAZIONE



Terminata la distribuzione di denaro e proprietà da parte della Banca, ogni giocatore o giocatrice deve **pescare una carta dal mazzo delle CARTE DISCRIMINAZIONE**.

In questo mazzo sono presenti due carte "**SUBISCI DISCRIMINAZIONI**". I giocatori o le giocatrici che ne pescano una devono conservarla e subirne gli effetti per tutto il resto della partita. **Chi subisce una discriminazione**, prima di acquistare il terreno su cui è capitato durante la partita **deve tirare un dado**: se esce 3, 4, 5 o 6, si può procedere normalmente all'acquisto; se esce 1 o 2, la proprietà viene messa all'asta tra i giocatori

o le giocatrici restanti.

Nel caso in cui siano in gioco entrambe le carte “**SUBISCI DISCRIMINAZIONI**”, all’asta conseguente alla discriminazione di una persona può partecipare l’altra persona che subisce discriminazioni.

Nel caso in cui partecipino alla partita meno di cinque giocatori o giocatrici, la carta “**SUBISCI DISCRIMINAZIONI**” potrebbe non essere pescata da nessuno. Meglio così: nessuna delle persone in gioco è discriminata in partenza! Si tenga però presente che esiste una carta “**NUOVE DISCRIMINAZIONI**” all’interno del mazzo degli IMPREVISTI, che dunque potrà dare luogo a un’ulteriore forma di discriminazione durante la partita.

4. MUOVERSI SUL TABELLONE

Inizia il turno chi ha la CARTA PERSONA con il numero più alto e a seguire tutte le altre in senso antiorario. Al vostro turno lanciate tutti e due i dadi. Fate avanzare la vostra pedina sul tabellone in senso orario, attraversando il numero di spazi corrispondente al totale ottenuto con i dadi.

Ogni casella del tabellone ha le sue caratteristiche; possono essere proprietà, imprevisti, probabilità, oppure caselle di sosta o transito. Nel caso in cui la casella rimandi direttamente a un’azione, attenetevi a quanto riportato (per esempio: «VAI IN PRIGIONE!»).

Se all’inizio del turno ottenete **lo stesso numero su entrambi i dadi**, avanzate sul tabellone, completate il turno, quindi **giocate un nuovo turno**, lanciando di nuovo i dadi. **Attenti però!** Se ottenete un numero doppio per tre volte di seguito nel corso dello stesso turno di gioco, dovete andare direttamente in prigione, senza passare dal «VIA!» e senza completare il vostro terzo turno.

5. USCIRE DI PRIGIONE

Avete due possibilità per uscire di prigione.

- ▣ **Pagate 50 M (5.000 L.; 125 €)** all’inizio del vostro prossimo turno, **poi lanciate i dadi e muovete la pedina** normalmente.
- ▣ Cercate di ottenere **un numero doppio all’inizio del vostro turno** successivo. **Se ci riuscite, siete liberi!** Muovete secondo il numero totalizzato e terminate il vostro turno. Avete un massimo di tre turni per provare a far uscire lo stesso numero su entrambi i dadi. **Se non ci riuscite entro il terzo turno** in cui siete in Prigione, **pagate 50 M (5.000 L.; 125 €)** e usate il totale ottenuto con l’ultimo lancio per avanzare.

6. LE PROPRIETA'

Vi sono tre tipi di proprietà:

- **strade**, raggruppate in serie colorate;
- **stazioni ferroviarie**;
- **società**.

--- PROPRIETÀ NON POSSEDUTE DA ALCUN GIOCATORE O GIOCATRICE

Quando finite con la vostra pedina su una **strada**, una **stazione** o una **società** che non è posseduta da alcun giocatore o giocatrice, **potete comprarla** oppure **farla mettere immediatamente all'asta**.

Se volete comprarla:

pagate alla Banca il valore indicato sulla casella corrispondente del tabellone e prendete il relativo contratto.

Se non volete comprarla:

la Banca deve metterla all'asta. Le offerte partono da **10 M (1.000 L.; 25 €)** e tutte le persone vi possono partecipare. Non è necessario seguire l'ordine dei turni; l'asta termina quando non ci sono più offerte al rialzo. **La persona che ha formulato l'offerta più alta paga la Banca e riceve il contratto della proprietà acquistata**. Se a nessun giocatore o giocatrice interessa l'acquisto di quella specifica proprietà, non c'è alcun problema: il contratto resta in Banca e il gioco prosegue normalmente.

Quando possedete **tutte le strade di uno stesso colore**:

- **il valore dell'affitto** che potete riscuotere per queste proprietà **raddoppia**;
- potete costruirvi case e alberghi e riscuotere affitti ancora più alti, come indicato nei singoli contratti. **Per costruire non è necessario attendere il proprio turno di gioco**.

--- PROPRIETÀ GIÀ POSSEDUTE DA ALTRI GIOCATORI O GIOCATRICI

Quando finite su una proprietà di un'altra persona, dovete pagarle l'affitto indicato sul relativo contratto.

Strade: pagate l'affitto indicato sul contratto corrispondente.

Stazioni ferroviarie: pagate l'affitto in funzione del numero di stazioni possedute dal giocatore o dalla giocatrice.

Società: pagate l'affitto nelle modalità riportate sulla carta corrispondente.

In qualsiasi momento della partita, ogni persona è libera di vendere, scambiare o ipotecare le sue proprietà.

--- LA COSTRUZIONE DELLE CASE

Non appena avete completato una serie di strade dello stesso colore, **potete iniziare ad acquistare delle case** per rendere quelle proprietà più profittevoli (per la costruzione delle case non occorre attendere il proprio turno di gioco). Pagate alla Banca il prezzo specificato sul relativo contratto e mettete una casa sulla strada prescelta. **Le case devono essere costruite in maniera equilibrata sulle varie strade**: per esempio, non si può costruire una seconda casa su una stessa strada se su ciascuna delle altre strade dello stesso colore non avete costruito almeno una casa. Su ogni strada possono essere costruite **al massimo 4 case**.

--- LA COSTRUZIONE DEGLI ALBERGHI

Quando su tutte le strade di una serie colorata completa avete costruito 4 case, potete passare alla costruzione di un albergo, pagando una somma aggiuntiva di denaro. Il costo di un albergo per ogni strada è specificato sul relativo contratto. **Pagate alla Banca la somma corrispondente e restituite le 4 case**: finalmente potete mettere sulla vostra strada il tanto desiderato albergo! **Ricordate**: su ogni strada può esservi **al massimo 1 albergo**; a un albergo **non possono essere aggiunte case**; su una strada **non si possono costruire edifici se una qualsiasi altra strada appartenente allo stesso gruppo è stata ipotecata**.

--- LA BANCA NON HA EDIFICI A SUFFICIENZA?

Se più giocatori o giocatrici vogliono comprare l'ultima casa o l'ultimo albergo disponibile,

la Banca deve metterli **all'asta**. Le offerte partono da **10 M (1.000 L.; 25 €)** e tutte le persone vi possono partecipare aumentando l'offerta precedente. Per fare una nuova offerta, non occorre attendere il proprio turno. Il pagamento deve essere corrisposto alla Banca.

--- LA BANCA NON HA PIU' DISPONIBILITÀ DI EDIFICI?

In questo caso, non si può costruire nulla di nuovo fino a quando qualche giocatore o giocatrice non restituisce alla Banca qualche edificio.



L'EDILIZIA PUBBLICA E GLI ABUSI EDILIZI

La nostra variante del gioco introduce due nuovi tipi di edifici: **EDILIZIA PUBBLICA** (corrispondente agli **edifici bianchi** del kit) e **ABUSO EDILIZIO** (corrispondente all'**edificio nero**).

Tali edifici possono essere realizzati solo quando una carta IMPREVISTI o PROBABILITÀ lo consente. Il funzionamento e le caratteristiche di edilizia pubblica e abusi edilizi sono indicati nelle corrispondenti carte IMPREVISTI e PROBABILITÀ.

8. AFFARI CON LE ALTRE PERSONE

In qualsiasi momento della partita i giocatori o le giocatrici possono comprare, vendere o scambiare le proprietà fra loro. Prima di poter vendere o scambiare una strada con un'altra persona è obbligatorio **vendere alla Banca tutte le case o gli alberghi** (alla metà del loro prezzo di acquisto) che sono stati edificati sulle altre strade dello stesso colore. **Case e alberghi non possono essere venduti o scambiati.**

Le proprietà possono essere scambiate con denaro, con altre proprietà e/o con carte. L'ammontare delle transazioni viene stabilito di volta in volta, a seconda dell'accordo raggiunto. Le proprietà ipotecate possono essere ugualmente scambiate per un qualsiasi prezzo convenuto. In questo caso, il nuovo proprietario o la nuova proprietaria può cancellare l'ipoteca (pagando alla Banca l'ammontare dovuto per eliminarla) oppure può mantenerla, ma pagando subito alla Banca il 10% del valore ipotecario.

9. IMPREVISTI E PROBABILITÀ



Chiunque capiti su di una casella **IMPREVISTI** e **PROBABILITÀ** deve pescare una carta dal relativo mazzo e, dopo aver seguito le istruzioni indicate, rimetterla in fondo ad esso. Esistono però alcune carte che possono essere conservate prima di essere utilizzate. Alcune di queste (come *gentrificazione*, *turistificazione*, *movida molesta*, *studentificazione* e *abuso edilizio*), per essere utilizzate devono essere **posizionate sotto una strada** e possono essere rimosse solo quando un'altra carta lo indica (per esempio, *norme anti-Airbnb* o *condono edilizio*).

Ogni carta IMPREVISTI e PROBABILITÀ contiene un rimando al **PICCOLO DIZIONARIO DELLA QUESTIONE ABITATIVA**, incluso nella confezione di HACKERARE MONOPOLI. Tale dizionario comprende **un'analisi sintetica del tema** di cui è oggetto la carta. Si consiglia di leggere sempre la spiegazione associata a ogni carta, per sfruttare appieno il potenziale didattico del gioco.

10. RAGGRANELLARE DENARO

Se dovete pagare una somma e non avete risorse, cercate di raggranellare un po' di contanti **vendendo i vostri edifici** alla Banca e/o **ipotecendo le vostre proprietà**.

COME VENDERE GLI EDIFICI

Potete vendere **gli alberghi** alla Banca **alla metà del loro prezzo d'acquisto** e scambiarli immediatamente con **4 case**. Potete vendere **le case** alla Banca **alla metà del loro prezzo d'acquisto**. Seguendo lo stesso criterio con cui sono state costruite, le case devono essere vendute in maniera equilibrata, prendendole dalle varie strade che appartengono a un gruppo dello stesso colore.

COME IPOTECARE LE PROPRIETÀ

Per ipotecare una strada, dovete innanzitutto **vendere tutti gli edifici** che sono stati costruiti sulle altre strade dello stesso colore alla Banca, sempre **alla metà del loro prezzo di acquisto**.

Per accendere un'ipoteca, voltate il relativo contratto a faccia in giù e **incassate dalla Banca il valore dell'ipoteca**, indicato sul titolo di proprietà.

Per estinguere un'ipoteca, **pagate alla Banca il costo della cancellazione** (che equivale al valore ipotecario aumentato del 10%) e voltate di nuovo il relativo contratto a faccia in su.

Non si possono riscuotere affitti derivanti dalle strade ipotecate. Tuttavia, è sempre possibile riscuotere affitti di importo superiore su tutte le altre strade appartenenti allo stesso colore che non sono state ipotecate. L'affitto di importo superiore derivante da stazioni ferroviarie o società che non sono state ipotecate può essere riscosso seguendo le stesse modalità.

11. FALLIMENTO E CONCLUSIONE DEL GIOCO

Quando una persona deve pagare alla Banca o a un'altra persona **una somma di denaro superiore a tutto ciò che possiede**, comprendendo sia il denaro liquido, sia le case e gli alberghi rivenduti a metà prezzo alla Banca, sia i terreni liberi al prezzo d'ipoteca, **allora dichiara fallimento**. In tal caso, **tutto ciò che possiede passa alla Banca**, che paga integralmente i creditori e le creditrici e rimette immediatamente le proprietà all'asta, a esclusione delle case e degli alberghi.

La persona che è fallita deve ritirarsi dal gioco. Le altre persone continuano la loro sfida, fino a quando in gioco ne resta soltanto una, che vince.

12. IL PROGETTO HACKERARE MONOPOL1



HACKERARE MONOPOL1 prende origine da un progetto artistico del collettivo **Zeroscena** (Elisa La Boria e Luka Bagnoli) e si sviluppa grazie alla collaborazione con **Francesco Chiodelli** (Università di Torino). Ha ricevuto il sostegno di **FULL- Future Urban Legacy Lab** del Politecnico di Torino, di **OMERO - Centro di ricerca in studi urbani** dell'Università di Torino e del **Dipartimento Interateneo di Scienze, Progetto e Politiche del Territorio** (Politecnico di Torino e Università di Torino). Si ringrazia inoltre l'**Emeroteca dell'Arte** di Mestre, gestita da Fondazione MUVE in collaborazione con Fondazione Bevilacqua La Masa, per il supporto logistico fornito durante le fasi di sviluppo.

HACKERARE MONOPOL1 si inserisce nel solco dei cosiddetti *serious games*. È un progetto artistico e divulgativo, senza scopo di lucro e con finalità esclusivamente didattiche, pensato per favorire la conoscenza e stimolare il dibattito relativamente ai problemi legati al tema della casa in Italia.

13. GLI AUTORI



ZEROSCENA è un collettivo artistico, fondato nel 2020 da Elisa La Boria e Luka Bagnoli, che crea opere installative, video e fotografiche, interessandosi al potenziale degli archivi e indagando il gioco come strumento per innescare dinamiche di partecipazione. ZEROSCENA è in residenza per l'anno 2024-2025 presso gli studi dell'Emeroteca dell'Arte di Mestre. Tra le esposizioni del collettivo si ricordano: *Riscritti e rimossi*, tenutasi presso il Museo del Manicomio di San Servolo (Venezia, 2025), e *AFFITTASI LUMINOSISSIMO BILOCALE*, tenutasi presso spazioSERRA (Milano, 2024). Il collettivo ha inoltre preso parte alla quattordicesima edizione di Video Sound Art Festival (Milano, 2024).

FRANCESCO CHIODELLI è professore associato di geografia economico-politica dell'Università di Torino. Si occupa di questioni urbane, con un'attenzione particolare ai temi della casa, dell'illegalità, del pluralismo e dei conflitti. Ha pubblicato, tra i vari, i seguenti libri: *Cemento armato. La politica dell'illegalità nelle città italiane* (Bollati Boringhieri, 2023) e *The legal and political geography of pluralism. Supporting Diverse Public and Private Spaces in Contemporary Cities* (Bristol University Press, 2025), *Shaping Jerusalem. Spatial planning, politics and the conflict* (Routledge 2017).