

Alcuni suggerimenti pratici per usare HACKERARE M0N0P0L1 con gruppi numerosi di persone.

- HACKERARE M0N0P0L1 [HM] si può agevolmente utilizzare con gruppi di 20-25 persone, organizzando quindi 4-5 tavoli di gioco contemporanei. La persona che organizza non deve partecipare alla partita, ma essere costantemente a disposizione per chiarimenti o altre necessità. Tale persona, inoltre, deve conoscere in dettaglio le regole tanto di Monopoly quanto di HM (a tal proposito, è sufficiente leggere il manuale contenuto nella confezione di HM, che include tutte le regole sia di Monopoly sia di HM). L'organizzatore ha anche il compito di suggerire strategie di gioco giocatori e giocatrici che hanno meno familiarità con Monopoly (per esempio, spingendo a edificare case e alberghi, a barattare i terreni, etc.), per rendere il gioco più fluido e divertente, concentrandosi soprattutto sui tavoli “più in difficoltà” da questo punto di vista
- Non si assume che tutti i giocatori e le giocatrici sappiano giocare a Monopoly o che tutti lo facciano con le stesse regole. Per questo, all'inizio della partita, è utile riepilogare velocemente le regole di base del gioco, che devono essere utilizzate da tutti i tavoli di gioco.
- Per sfruttare pienamente il potenziale informativo/didattico del gioco, è necessario che, ogni volta che viene pescata una carta-imprevisti o una carta-probabilità, il testo di tale carta venga letto ad alta voce e che venga anche letta la voce corrispondente sul “Piccolo manuale della questione abitativa”. Nel caso di partite con un numero limitato di tavoli (2 o 3) la lettura del *Piccolo manuale* può essere effettuata dall'organizzatore (in altre parole, ogni volta che a un tavolo si pesca una carta-imprevisti o una carta-probabilità, il gioco si ferma per tutti i gruppi e l'organizzatore legge a tutti il testo sul Piccolo manuale).
- Sempre con lo scopo di sfruttare pienamente il potenziale informativo/didattico del gioco, è consigliabile un breve momento di discussione alla fine della sessione, in cui far emergere alcuni temi (per esempio, il ruolo chiave delle discriminazioni e delle dotazioni economiche e fondiarie di partenza nel determinare l'esito della partita; l'utilità dell'edilizia pubblica per agevolare la partita di chi possiede meno capitale liquido; la presenza di numerose carte che avvantaggiano chi possiede case e alberghi, etc.).
- Una partita di HM dura di solito tra 60 e 90 minuti. Per un'attività completa, che comprenda non solo la partita, ma anche una introduzione ed alcune considerazioni conclusive, servono circa 2 ore.
- È utile organizzare una sessione di gioco con gruppi numerosi di persone seguendo i seguenti passaggi:
  - 1- Breve introduzione relativa a scopi e caratteristiche di HM.
  - 2- Organizzazione dei gruppi di giocatori. Ogni gruppo può essere composto da 2 a 6 giocatori. La partita è più divertente con gruppi di almeno 4 giocatori e giocatrici. È consigliabile organizzare i gruppi distribuendo in modo equilibrato coloro i quali hanno una certa familiarità con il gioco Monopoly e coloro i quali ci hanno giocato poche volte. Nel caso ci siano persone che non hanno mai giocato a Monopoly, può essere utile una spiegazione più dettagliata delle regole (e magari anche l'assistenza a costoro da parte dell'organizzatore durante la partita).

- 3- Breve riepilogo delle regole base di Monopoly (per esempio, il fatto che si possono costruire case e alberghi solo se si posseggono tutte le strade di uno stesso colore; oppure che ogni proprietà che non viene acquistata da chi ha la possibilità di farlo viene messa immediatamente all'asta tra gli altri giocatori) e di quelle più “contese” (per esempio, il fatto che si possono costruire case e alberghi in ogni momento della partita, e non solo al proprio turno o quando si sale su una certa proprietà).
- 4- Spiegazione delle regole aggiuntive di HM.
- 5- Distribuzione delle carte personaggio e delle relative dotazioni finanziarie (denaro) e fondiarie (strade e altre proprietà). Nel caso i gruppi siano composti da meno di 6 giocatori, si suggerisce di togliere le carte personaggio R ed eventualmente H.
- 6- Distribuzione delle carte discriminazione. Le carte-personaggio e le carte-discriminazione devono rimanere posizionate di fronte ai giocatori durante tutta la partita, per aiutarli a ricordarsi le relative azioni (la presenza di discriminazioni e l'ammontare dello stipendio che riscuotono quando passano dal VIA!).
- 7- Inizio della partita.