

Questo gioco è liberamente ispirato dall'originale <https://commonspoly.cc/>

Componenti del gioco

Nel gioco troverai:

- 1 tavola da gioco
- 8 carte dei personaggi
- 8 pedine *Cittadini Attivi*
- 2 pedine *Speculatori*
- 38 targhette COMUNE
- 38 targhette PRIVATO
- 38 targhette PUBBLICO
- 40 carte *Impatto Individuale*
- 20 carte *Impatto Globale*
- 2 dadi
- 1 foglio delle *Regole di gioco*



Regole generali

Nella tavola da gioco sono rappresentati i beni normalmente presenti nella società, sono stati classificati

in 5 gruppi:

- Beni Sanitari (viola),
- Beni Urbani (rosso),
- Beni Culturali (giallo),
- Beni Ambientali (verde),
- Beni Inalienabili (rosa).

Ciascuno di questi beni, indipendentemente dal fatto che siano di proprietà pubblica o privata, possono essere utilizzati per finalità di utilità generale a disposizione di una comunità.

Il gioco vede competere due categorie di giocatori: *Cittadini Attivi* e *Speculatori*.

- Se sei un *Cittadino attivo*, il tuo obiettivo sarà quello di convertire un numero definito di beni presenti nella società (tavola da gioco) in beni comuni¹ entro un tempo limitato.
- Se sei uno *Speculatore*, il tuo obiettivo sarà quello di impedire che questo avvenga.

Possono partecipare 6-8 *Cittadini Attivi* e 2 *Speculatori* o un minimo di 4 *Cittadini Attivi* e 1 *Speculatore*².

Ad ogni giocatore *Cittadino Attivo* viene assegnato a sorte un personaggio, per un totale di massimo 8 personaggi, ognuno dei quali ha caratteristiche personali specifiche che riflettono la propria capacità di trasformare i beni in beni comuni in base alle proprie competenze/abilità, espresse in punti (da 1 a 6) e sono:

- la capacità di cura (per i Beni Sanitari - viola),
- la capacità di utilizzo (per i Beni Urbani - rosso),
- la capacità di condivisione (per i Beni Culturali - arancio),
- la capacità di recupero (per i Beni Ambientali - verde).

¹ Nel nostro ordinamento i beni rientrano in due categorie, beni pubblici o beni privati. Ma, se una comunità si assume la responsabilità della loro cura, riuso e rigenerazione, questi stessi beni sono anche beni comuni. ² Sulla base dell'esperienza acquisita la configurazione ideale di un intervento didattico per le scuole prevede la presenza di 2 speculatori + 6 cittadini attivi che hanno l'obiettivo di convertire almeno 12 beni in beni comuni in 90 minuti a cui far seguire 30 minuti di debriefing

Caso speciale: lo *speculatore* può raggiungere il *cittadino attivo* nell'*Agorà Centrale*, solo nel caso in cui l'azione di rivolta collettiva non è diventata irreversibile (ovvero presenza di 2 cittadini attivi), e quindi può bloccare il completamento. In questo caso lo *speculatore* che entra nell'*Agorà Centrale* può tentare di "accompagnare" in prigione il giocatore solo se:

- Dal tiro del dado esce un numero tra 1, 2 o 3, i *cittadini* vanno in prigione, e staranno fermi rispettivamente 1, 2 o 3 turni e lo *speculatore* sarà libero di muoversi da lì e tornare all'attacco.
- Dal tiro del dado esce un numero tra 4, 5, 6 l'azione di disturbo si considera fallita e lo *speculatore* è spedito nella casella prigione, posizione dalla quale dovrà ripartire per sferrare un nuovo attacco.

Suggerimento: Uno speculatore non potrà mai raggiungervi se siete già in 2 nella stessa casella. Anche questa è una strategia per difendervi.

Caselle Speciali

• Assemblea

Se decidi di arrivare in questa casella, è perché hai deciso di organizzare una riunione con altri cittadini attivi. Conseguenze: perdi 2 *Punti Ricchezza* e guadagni 3 *Punti Credibilità*.

• Carte Impatto Individuale

Il cittadino pesca dal mazzo una carta *Impatti Individuali* che rappresenta le conseguenze di azioni.

• Crowdfunding

Se decidi di arrivare in questa casella hai la possibilità di aprire una campagna di crowdfunding (o nessuna).

In forma immediata hai l'opportunità di:

- Utilizzare i tuoi *Punti Ricchezza* assieme ai tuoi *Punti Abilità* per promuovere una o più azioni cooperative con qualsiasi cittadino attivo che si trovi in una casella da trasformare in bene comune.
- In forma "sospesa" potrai utilizzare i tuoi *Punti Ricchezza* e depositarli in un fondo di garanzia "Crowdfunding sospeso" aperto presso Banca Etica. In questo caso dopo la prima volta, il finanziamento del fondo "Crowdfunding sospeso" è consentito a ciascun giocatore ad inizio turno. Riceverai 1 *Punto Credibilità* per ogni punto ricchezza speso nel crowdfunding.

• Banca Etica

Se arrivi in questa casella hai la possibilità di aprire un conto in Banca Etica e diventare socio (pagando 2 *Punti Ricchezza*). Da un punto di vista operativo a te non cambia nulla, ma questo consentirà alla banca di prestare *Punti Ricchezza* per agevolare la trasformazione della società in società dei beni comuni.

• Casinò

Guadagni o perdi *Punti Ricchezza* tirando due volte il dado: il risultato del primo lancio meno il risultato del secondo. Indipendentemente dal risultato ottenuto perdi 6 *Punti Credibilità*.

• Prigione

A questa casella puoi arrivare attraverso uno sfortunato lancio dei dadi oppure perché ti ci ha inviato uno *speculatore*. In questo caso sei costretto a rimanere fermo per uno o più turni determinati dal lancio del dado. Dalla prigione non ti sarà possibile partecipare all'azione di rivolta collettiva nell'*Agorà*. Il gruppo di *cittadini attivi* liberi può decidere se liberare il cittadino, pagando una cauzione pari a 2 *Punti Ricchezza* per turno di pena da scontare.

Oltre ai punti abilità/competenza, che non variano nel corso del gioco, ogni *Cittadino Attivo* dispone all'inizio del gioco:

- N.8 *Punti Ricchezza*³ (arancione),
- N.3 *Punti Credibilità*⁴ (azzurro). Questi punti rappresentano invece la capacità di risultare credibili agli altri per realizzare i cambiamenti desiderati.

Svolgimento del gioco

Ogni *cittadino attivo* a turno tira un dado e in base al punteggio ottenuto muove la sua pedina in qualsiasi direzione verso la casella che desidera raggiungere. Anche gli *speculatori* si muovono con le stesse modalità ma, a differenza dei *cittadini attivi*, possono muovere indifferentemente una delle loro pedine (se gli *speculatori* sono due) a loro disposizione per contrastare i *cittadini attivi*⁵.

I *cittadini attivi* hanno a disposizione le seguenti opzioni per convertire i beni presenti nella società in beni comuni:

1. Azione individuale

In questo caso quando è il tuo turno occorre tirare il dado e arrivare nella casella che intendi trasformare in bene comune, per farlo occorre avere sufficienti risorse. Nel gioco le vostre risorse sono misurate dalla somma delle vostre abilità (assegnate sulla carta del personaggio) e dei vostri *Punti Ricchezza* che avete a disposizione.

Per trasformare un bene in bene comune dovrete disporre un totale di 10 punti tra *Punti Ricchezza* e *Punti Abilità*⁶.

2. Azione cooperativa

Puoi decidere di non fare tutto da solo e cooperare con un altro *cittadino attivo* per trasformare un bene in bene comune. Questa possibilità si realizza solo se due *cittadini attivi* capitano sulla stessa casella e hanno almeno 4 *Punti Credibilità*. In questo caso la tua forza si somma a quella del tuo compagno di squadra sia per quanto riguarda i *Punti Abilità* che per quanto riguarda i *Punti Ricchezza*.

Nota bene: una casella non può essere occupata da più di 2 giocatori.

3. Azione di rivolta collettiva

Con questa azione diventa possibile trasformare ben 3 beni di una determinata categoria (dello stesso colore) in beni comuni. Occorre:

- Tirare il dado e accedere alla casella *Agorà Centrale*, accessibile solo se si hanno almeno 7 *Punti Credibilità*.
 - Devono entrare nell'*Agorà* almeno tre giocatori, il primo che entra può aspettare, per massimo tre turni, l'arrivo degli altri due, ma l'attesa ha un costo: per ciascun turno il giocatore versa 1 *Punto Ricchezza*. Con tre *cittadini attivi* presenti nell'*Agorà Centrale* l'azione di rivolta collettiva diventa definitiva e irreversibile, gli altri cittadini accederanno di diritto all'*Agorà Centrale* senza la necessità di tirare i dadi purché complessivamente detengano in media almeno 7 *Punti Credibilità*.
- Nota bene: se un cittadino è in prigione occorrerà prima liberarlo.*

4. Utilizzo del crowdfunding

Con questa opzione diventa possibile utilizzare i fondi raccolti dai *cittadini attivi* destinati alla trasformazione dei beni in beni comuni. Per accedere a questa opzione occorrono almeno 8 *Punti Credibilità*, aprire una raccolta crowdfunding sull'apposita casella, tutti i *Cittadini* potranno donare *Punti Ricchezza* per tre turni, alla fine dei quali la raccolta sarà chiusa e a disposizione di tutti i *cittadini attivi*.

3. I punti ricchezza rappresentano un valore assimilabile al denaro volendo includere in questo concetto anche il valore economico del lavoro volontario. 4. I punti credibilità rappresentano una "moneta" (intesa come misura di valore) ed evidenziano un asset immateriale che misura la capacità di godere della fiducia altrui nel perseguire l'interesse generale. Questa moneta si accumula ogni volta che ci si impegna per il bene comune. Più guadagniamo punti credibilità più aumenta la capacità di coinvolgere altri soggetti attivi nel rendere disponibili le risorse economiche o la propria opera volontaria per l'interesse comune. A differenza dei punti ricchezza il cui uso comporta un consumo ovvero il trasferimento ad una controparte, l'uso dei punti credibilità genera un impatto economico indiretto senza comportare una loro riduzione. 5. L'idea di fondo è che gli speculatori, pur avendo interessi distinti tendono a coordinarsi di più per "fare soldi" rispetto ad altri cittadini attivi.

5. Costituzione in società per i beni comuni e utilizzo del prestito di Banca Etica

Con questa opzione è possibile proporre agli altri cittadini attivi di costituirsi in società/associazione conferendo il relativo capitale sociale (occorre che ciascun socio abbia almeno 9 punti credibilità). I giocatori che si costituiscono in società potranno muoversi indifferentemente con le pedine di ciascun socio utilizzando sia il proprio patrimonio che quello della società. Potranno anche chiedere un prestito a Banca Etica (solo se soci) per un ammontare pari al capitale sociale sottoscritto per accelerare drasticamente la trasformazione dei beni in beni comuni. Convenzionalmente il rimborso del prestito è fissato in 1 *Punto Ricchezza* riscosso ad ogni turno successivo a quello del prestito fino al totale rimborso del debito.

Nel caso di assenza di punti i *cittadini* possono chiedere di utilizzare il fondo *Crowdfunding sospeso*.

Nota bene:

- 1) i finanziatori del fondo possono decidere o meno di soccorrere il cittadino inadempiente.
- 2) l'impossibilità di rimborsare il prestito comporta conseguenze gravi: l'impossibilità di chiedere ulteriori prestiti e la perdita di 1 *Punto Credibilità* per ogni turno di ritardo.

Come acquisire o perdere punti

Come *cittadino attivo* puoi acquisire o perdere *Punti Ricchezza* e *Punti Credibilità* in diversi modi:

- Trasformando un bene in bene comune. In questo caso si acquisiscono 3 *Punti Credibilità* (nel caso di azione cooperativa vengono invece assegnati 2 ciascuno).
- Arrivando in una casella già contrassegnata bene comune. In questo caso si acquisiscono 2 *Punti Ricchezza* e 2 *Punti Credibilità*⁷.
- Arrivando nella casella *Impatto individuale* e pescando la relativa carta dal mazzo.
- Ad ogni inizio turno, sulla base di quanto previsto dalla lettura delle carte *Impatto globale*, da parte del coordinatore del gioco. A differenza delle carte *Impatto individuale*, le conseguenze delle carte *Impatto globale* hanno effetto su tutti i *cittadini attivi*.
- Vieni raggiunto nella casella da uno *speculatore* che decide di danneggiarti togliendoti *Punti Ricchezza* e/o *Credibilità*.

Suggerimento: uno speculatore non potrà mai raggiungerti se siete già in 2 nella stessa casella.

Questa è una strategia per difendervi!

Il ruolo degli Speculatori

Il ruolo principale è contrastare l'azione dei *cittadini attivi* ed impedire la trasformazione della società in società dei beni comuni.

La squadra degli *speculatori* non è minimamente interessata alla ricchezza della collettività, ma orienta la sua azione unicamente al profitto personale ad ogni costo e alla speculazione. Per quanto costituita da un numero molto più ridotto di soggetti, gli *speculatori* hanno strumenti molto potenti per impedire ai *cittadini attivi* di raggiungere il loro obiettivo. Anche loro sono giocatori e a turno lanciano i dadi come gli altri. Se lo *speculatore* raggiunge un *cittadino attivo* nella stessa casella nella casella, può decidere di adottare una delle seguenti misure punitive:

- Togliere *Punti Ricchezza* o *Punti Credibilità*. In questo caso il numero dei punti che verrà sottratto sarà determinato dal lancio del dado: la metà del risultato.
- Pagare potenti avvocati o corrompere le autorità giudiziarie inviando il *cittadino* in prigione.
- Tentare di spostare il cittadino nella casella *Tragedia dei Beni Comuni* lanciando i due dadi: solo se la somma è superiore al numero 9 avviene la tragedia.

6. Ogni cittadino attivo ha diverse abilità nel trasformare le diverse categorie di beni. E' pertanto auspicabile coordinarsi con gli altri cittadini attivi preferendo la trasformazione delle categorie di beni di cui si è dotati di maggiori punti abilità. 7. Perché chi capita in un bene comune "guadagna" punti ricchezza? Mentre la finanza tradizionale tende a mettere in evidenza il valore di ciò che si ha solo in presenza di una transazione, la finanza etica mette in evidenza anche ciò che non si paga ma che comunque ha un valore economico. L'uso di un bene comune ha un valore economico misurato da ciò che si è risparmiato rispetto all'equivalente utilizzo del bene a fini speculativi. Ad esempio: un luogo dove i cittadini/ragazzi si possano incontrare per organizzare attività nel proprio territorio.

Il guadagno di punti credibilità rappresenta le conseguenze dell'uso consapevole del bene comune che accresce la propria credibilità sociale