

به نام خداوند جان و خرد

مونوپولیست‌ها

نویسنده:

ماری پیلون

مترجم:

سمانه فلاح



سرشناسه: پیلون، مری

Pilon, Mary

عنوان و نام پدیدآور: مونوپولیست‌ها/ از ماری پیلون؛ مترجم سمانه فلاح.

مشخصات نشر: تهران: طاهریان، ۱۳۹۷.

مشخصات ظاهری: ۳۴۴ص: مصور، جدول؛ ۵/۱۴ × ۵/۲۱ سم.

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۹۹۶۴۵-۵-۰

وضعیت فهرست نویسی: فیبا

یادداشت: عنوان اصلی: The monopolists : obsession, fury, and the scandal behind the world's favorite board game

موضوع: مونوپولی (بازی) -- تاریخ

موضوع: Monopoly (Game) -- History

موضوع: شرکت‌ها-- ایالات متحده -- فساد

موضوع: Corporations-- United States -- Corrupt practices

شناسه افزوده: فلاح، سمانه، ۱۳۶۴ -، مترجم

رده بندی کنگره: ۱۳۹۷ پ۹ م/ GV۱۴۶۹

رده بندی دیویی: ۷۹۴

شماره کارشناسی ملی: ۵۴۱۱۷۱۷



«مونوپولیست‌ها»

● نویسنده: ماری پیلون ● مترجم: سمانه فلاح

● ناشر: انتشارات طاهریان ● نوبت چاپ: دوم ● سال چاپ: ۱۴۰۲ ● تیراژ: ۱۰۰ جلد

● طرح جلد: آرزو خسروپور ● قیمت: ۱۸۰/۰۰۰ تومان

● شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۹۹۶۴۵-۵-۰

آدرس: میدان انقلاب، خیابان کارگر جنوبی، خیابان لبافی نژاد، پلاک ۲۶۶، طبقه چهارم، واحد ۱۱

تلفن: ۶۶۴۹۲۷۳۳ تلفکس: ۶۶۹۷۴۱۵۲

با تشکر از همراهی هوشمندانه شما خواننده محترم، به اطلاع می‌رساند برای بهره‌گیری

از تسهیلات و خدمات نوین حمایتی انتشارات طاهریان و همچنین شرکت در قرعه‌کشی

خوانندگان ویژه مجموعه کتاب‌های به سوی موفقیت، لطفاً حتماً عدد ۱ را به شماره

۱۰۰۰۰۰۶۶۴۹۲۷۳۳ ارسال کنید تا یکی از برندگان ما باشید.

فهرست:

- فصل ۱: پروفیسور و بازی که اعتماد به نفس می‌دهد..... ۵
- فصل ۲: سرمایه‌های وجودی یک زن..... ۳۱
- فصل ۳: آردن سرزمین خیال و مدینه فاضله..... ۵۳
- فصل ۴: جورج پارکر و امپراطور بازی‌های کاغذی..... ۶۱
- فصل ۵: شرایط جدید بازی صاحبخانه..... ۸۳
- فصل ۶: دانشجویان بازی را تغییر می‌دهند..... ۱۰۳
- فصل ۷: راز چارلز دارو..... ۱۲۳
- فصل ۸: برادران پارکر، از افسردگی تا رونق بازار..... ۱۳۵
- فصل ۹: بحث، درگیری، انتقام..... ۱۶۷
- فصل ۱۰: تلاش برای بازی ضدمونوپولی..... ۱۹۱
- فصل ۱۱: آنسپاک به حقیقت دست می‌باید..... ۲۲۳
- فصل ۱۲: بارتون پیمان می‌بندد..... ۲۴۳
- فصل ۱۳: ماده‌ای از مجموعه قوانین..... ۲۷۵

فصل ۱۴: تدفین..... ۳۰۳

فصل ۱۵: بازسازی دوباره..... ۳۱۷

ضمیمه: چه اتفاقی افتاده است؟..... ۳۳۱

فصل ۱

پروفسور و بازی که اعتماد به نفس

می‌دهد

«درباریان همه تخته بازی را دیده بودند و پس از یک روز و یک شب تفکر و تامل سرانجام یکی از آنها به نام بزرگمهر راز را فهمید و از طرف پادشاه مورد تحسین و تمجید قرار گرفت.»
آرناماک، آرتاک، پاپاکان - حدود ۶۰۰ سال پیش از میلاد مسیح

روزی هنگامی که غرق اضطراب و نگرانی بودم با یکی از فروشندگان به نام چارلز دارو که به تازگی بیمار شده بود و به زیرزمین خود بازگشته بود، ملاقات کردم. او هیچ پولی در بساط نداشت و با تمام وجود خود تلاش می‌کرد تا راهی برای حمایت از همسر و فرزندان خود پیدا کند. چارلز همانطور که در زیرزمین خانه‌اش نشسته بود ناگهان فکری به ذهنش خطور کرد. یک تکه پارچه روغنی که تصویر شهر آتلانتیک در تار و پود آن به چشم می‌خورد برداشت و روی آن یک تخته بازی کشید. او با خود فکر می‌کرد اگرچه شاید نتواند آنطور که باید و شاید است از خانواده خود حمایت کند اما حداقل می‌تواند آنها را با این ایده

جدید سرگرم سازد. شاید فکر می‌کرد که این بازی می‌تواند خاطرات شیرین سالها پیش در نیوجرسی را برای آنها زنده کند. دارو سعی کرد کار خود را هر چه سریعتر به پایان برساند و در نهایت طرح ساختگی‌اش را به خانواده‌اش نشان دهد. پس از اتمام همسر و فرزندان‌ش به شدت به بازی علاقه‌مند شدند. آنها دلشان می‌خواست قطعات مورد نیاز بازی را هر چه زودتر از بازار خریداری و با ساخت یک تاس کاغذی کنار هم بنشینند و بازی را آغاز کنند. پس از کمی تمرین دارو تصمیم گرفت که ساخت بازی را برای فروش نیز انجام دهد. در آن زمان دو شخص به نام‌های برادران پارکر و میلتون بردلی در میان مردم به عنوان برترین سازندگان بازی در بازار معروف شده بودند. دارو اختراع خود را با افتخار برای آنها فرستاد اما مورد تمسخرشان قرار گرفت. دارو همچنان تلاش می‌کرد و می‌دانست که با معرفی این بازی به اطرافیان سرانجام آوازه آن را به گوش تمام مردم شهر خواهد رساند. پارکر که به شدت تحت تاثیر شرایط نابسامان اقتصادی قرار گرفته بود تصور می‌کرد که با استقبال ظاهری از بازی و خرید آن می‌تواند به شرایط کمابیش بهتری دست یابد. او شنیده بود که نام آن بازی، بازی مونوپولی^۱ است. او فکر می‌کرد که تولید انبوه این بازی می‌تواند بازار را از حالت وامانده خود نجات دهد و شور و اشتیاق تازه‌ای به آن بیخشد و علاوه بر آن خود و دارو را از نابودی و فقر نجات دهد.

در اواسط دهه ۱۹۳۰ و چند دهه پس از آن، آنها شروع به تولید انبوه آن بازی کردند و در جعبه‌هایی تحت عنوان "مونوپولی" به فروش رساندند. او حتی به دلخواه خودش داستانهایی برای بالا بردن میزان جذابیت آن بازی ساخت که متأسفانه هیچ کدام داستان واقعی آن نبودند.

رالف آنسپاک، استاد اقتصاد در دانشگاه ایالتی سانفرانسیسکو سوار بر اتومبیل خود شد و به خانه خود بازگشت. تنها جایی که او در شهر رفت و آمد می‌کرد از خانه‌اش در برکلی تا کلاس درسش در دانشگاه بود. او هر روز با نفس‌های عمیق همراه با صدای خرخر از خواب بیدار می‌شد، از اتاقش بیرون می‌آمد و به سمت دانشگاه به راه می‌افتاد. رالف همیشه از ترافیک حذافصل برکلی تا سانفرانسیسکو گلایه داشت زیرا اتومبیل‌های بسیاری مجبور بودند با وجود آن همه شلوغی در ترافیک بمانند و یا در صف بنزین در ایستگاهها وقت خود را تلف کنند.

در سال ۱۹۷۳ نوعی بحران نفتی در کل کشور آغاز شده بود. در آن روزها بهای نفت تحت تاثیر کشورهای عربی به شدت بالا رفت و نگرانی‌هایی برای مردم و دیگر مصرف‌کنندگان ایجاد کرده بود. به دنبال این مشکل دولت ایالات متحده آمریکا نیز با طرح‌های سهمیه‌بندی سعی در کنترل مصرف محصولات نفتی مردم داشت. به عنوان مثال در برخی از روزهای خاص، سوخت فقط به افرادی که شماره‌های پایانی پلاک‌های اتومبیل‌شان زوج یا فرد بود فروخته می‌شد، آن هم به میزان محدود. رالف همانطور که در اتومبیلش در وسط جاده نشسته بود با پایش به کف ماشین ضربه می‌زد و با خود می‌گفت این مشکل باید راه

حل دیگری نیز داشته باشد. شاید راه حلی مانند بازی مونوپولی نیز در مورد آن درست از آب دربیاید.

رالف مردی چهل و خرده‌ای ساله بود که با چشمان آبی و قد بلندش بی نظیر به نظر می‌آمد. او فرزند یک بانکدار یهودی بود که در سال ۱۹۲۶ در منطقه‌ای کوچکی به نام دانزیگ در آلمان به دنیا آمد. آن منطقه تحت سلطه کشور لهستان و منطقه نازی‌ها که تحت کنترل آدولف هیتلر بود اداره می‌شد. همانطور که رالف بزرگ می‌شد و در میان مردم قد می‌کشید به شعارهای ضد یهود عادت می‌کرد ولی برای جلوگیری از هرگونه مشکلی (مانند ازدحام و درگیری) در خیابان‌ها همانند بچه‌ها به خانه پناه می‌برد. خوشبختانه او و خانواده‌اش در سال ۱۹۳۸ دانزیگ را ترک کردند تا زندگی جدیدی در شهر نیویورک آغاز کنند. آنجا همان جایی بود که رالف دوران مدرسه‌اش را در آنجا گذارنده بود و حتی می‌خواست به عنوان یک معلم در همان مدرسه مشغول به کار شود و از همین راه امرار معاش کند و بی‌هیچ معطلی خود و خانواده‌اش را به شهروند آمریکایی تبدیل نماید. او پس از فارغ‌التحصیلی در دبیرستان به ارتش آمریکا پیوسته بود و در زمان جنگ جهانی دوم در فیلیپین به سر می‌برد.

در سال ۱۹۴۸، رالف در جنگ عرب و اسرائیل نیز حضور داشت. او به منطقه‌ای سفر کرده بود که در آن به ظاهر فعالیت‌های کشاورزی انجام می‌داد اما در واقع از اسرائیلی‌ها سلاح جنگی می‌گرفت. اگرچه به نظر می‌رسید که آمریکا در این جنگ بی‌طرف است و شرکت در این جنگ را

برای شهروندانش ممنوع کرده بود اما او با نادیده گرفتن این مسئله سعی می‌کرد متفاوت از دیگر شهروندان عمل کند.

رالف به خانه رفت. به محض ورود، به همسرش روت و دو پسرش، مارک دوازده ساله و ویلیام هفت ساله سلام کرد. او می‌خواست شب هنگام پس از صرف شام با همسر و فرزندانش بازی مونوپولی را تمرین کند.

رالف همسرش روت را که دختر یکی از اقتصاددانان معروف به نام لئو راگین بود اولین بار در برکلی، زمانی که هر دو دانشجو بودند ملاقات کرد. روت کمی بعد در مقطع دکتری مشغول به تحصیل شد و به اندازه رالف به مسائل سیاسی و اجتماعی روز علاقه‌مند بود. روت دوشادوش رالف برای جنگ ویتنام به مناطق جنگی اعزام شد به امید اینکه زنان در آزادی کامل در کشور به زندگی خود ادامه دهند. روت یکی از معروفترین بنیانگذاران در برکلی بود که تا آن زمان جلسات اداری بیشماری برگزار کرده بود. چند سال بعد در سال ۱۹۸۸ رالف دریافت که اکثر همکارانش که در یکی از ادارات فدرال در کنار یکدیگر مشغول به کار هستند گرایش‌های سیاسی خاصی دارند و درصدد آن هستند تا محل سکونت، رفت و آمدها و تمامی فعالیت‌های او را تحت کنترل قرار دهند.

آن روز پس از صرف شام، رالف به دو پسرش گفت که جعبه بازی مونوپولی را از داخل میزش بیرون بیاورند. چون رالف و همسرش به مسائل سیاسی اهمیت خاصی می‌دادند دو پسرشان مارک و ویلیام، بیش از هم سن و سالان خود از این مباحث سر در می‌آوردند و حتی

ارزش و اهمیت بازی مونوپولی را به خوبی درک می‌کردند. آنها تمام ویژگی‌های بازی را دوست داشتند، تصاویر زیبا، خانه‌های کوچک آن، قوانین بازی با پول و همچنین جایزه‌ها و امتیازات مراحل آن را. هدف این بازی ایجاد یک چالش ذهنی برای شکست دادن حریفان و رقبا در رویارویی با بحران‌های اقتصادی بود. در واقع کسی که می‌توانست رقبا یا حریفان خود را شکست دهد می‌توانست به عنوان برنده تلقی گردد. برای پیروزی در این بازی کافی بود که بتوان با امتیازات کسب شده، هزینه‌های خرید و فروش املاک تعریف شده در بازی را پرداخت نمود. در طول بازی رقبا مجاز بودند تا درباره عملکردها و تصمیماتشان با یکدیگر بحث و گفتگو کنند. به طور کلی در طول بازی هر یک از افراد موظف بودند تا با استفاده از امتیازات مربوط به رنگها برای خود خانه‌ها و هتل‌هایی بسازند و در مقابل با جریمه‌هایی که از رقبای خود می‌گیرند می‌توانند صاحب تمامی دارایی‌های شخص مقابل خود شوند و در انتها پیروز گردند.

رالف از مارک و ویلیام می‌خواست که امتیازات و پولهای او را در طول بازی بشمارند و امتیازات او را محاسبه نمایند. رالف با دیدن این صحنه اولین بازی مونوپولی خود در سال ۱۹۳۷ در اسلواکی را به خاطر آورد. برادر بزرگ او، جری، همیشه او را به تمرین بازی دعوت می‌کرد. در حقیقت تمرین بازی مونوپولی به رالف کمک می‌کرد تا دیدگاههای دقیق‌تری در مورد آمریکا داشته باشد. به ویژه برای رالف که تصور می‌کرد آمریکا از ایالتی که در آن زندگی می‌کند و ایالتی که در مجاورت آن قرار دارد تشکیل شده است.

یک شب که رالف غرق در شادی و خنده بود به همراه روت همسرش، ویلیام و مارک توانست لوازم‌های مورد نیاز بازی مونوپولی را از خیابان بالتیک خریداری کند و در خانه به کمک آنها آماده سازد. او و خانواده‌اش راضی بودند برای معرفی آن بازی از هیچ تلاشی دریغ نکنند، زحمت بکشند و هر مشقتی را تحمل کنند.

اگرچه آن شب یک شب معمولی بود اما می‌توانست تغییر بزرگی در زندگی رالف به وجود آورد.

صبح روز بعد، در حالی که روت میز صبحانه را آماده می‌کرد رالف درباره سر تیتز خبرهای مربوط به بحران‌های نفتی در روزنامه غرغر می‌کرد. مارک و ویلیام که به تک تک کلمات و جملات پدرشان به دقت توجه می‌کردند قادر به درک بحران‌های آن زمان می‌شدند و حتی می‌توانستند درباره آنها نیز نظر خود را اعلام کنند. اگرچه جنگ بهای سنگینی داشت اما در پی آن قیمت‌ها به شدت نزول کرده بود و همه چیز خود به خود ارزش خود را از دست داده بود. در همان بحبوحه بود که رالف تصمیم داشت بازی مونوپولی را به تولید انبوه برساند. اگرچه این کار ریسک بالایی داشت اما شرکت‌ها و سازمان‌های بی‌شماری برای رهایی از رکود موجود حاضر به قبول چنین ریسکی بودند.

اگرچه بحران‌های نفتی ارتباطی با تصمیم رالف نداشتند اما خیلی بی‌تاثیر هم نبودند و او می‌خواست در مقابل این مانع تمام قد بایستد. آن بحران که دقیقاً مسیری بر خلاف جریان مونوپولی داشت در اواخر دهه ۱۹۸۰ آغاز و تا اوایل دهه ۱۹۰۰ به طول انجامید. آنقدر بحران بر فضای جامعه غالب شده بود که اعتماد همگان به هر چیز و هر کسی به طور

کامل از بین رفته بود و حتی قوانین قریب الوقوع^۱ و عجیبی در برنامه‌های ملی و سیاسی وضع و لازم الاجرا شده بودند. این قوانین حتی برای افرادی نظیر جان اف. کندی و اندرو کارنگی که از پیشگامان صنعت نفت بودند نیز غیر قابل تصور بود. تا جاییکه به دنبال این مسئله بسیاری از تجارت‌های کوچک و نوپا در صنایع نفتی متلاشی می‌شد و وضعیت معیشت مردم بی شماری دارد به خطر می‌افتاد.

همانطور که رالف صحبت می‌کرد ویلیام صحبتش را قطع کرد و گفت: پدر یادت می‌آید که دیشب چگونه شما را در مونوپولی شکست دادم! این بازی واقعا سرگرم کننده است. هیچ کسی نمی‌تواند ادعا کند که این بازی مشکلی داشته باشد. آیا ممکن است که سازندگان بازی در بخشی از آن دچار اشتباه شده باشند؟

با شنیدن سوال ویلیام، رالف به فکر فرو رفت و عمیقاً پذیرفت که این سوال می‌تواند اشاره به مباحث پیچیده‌ای داشته باشد و یا حتی شامل نکات خوبی باشد. این بازی به طوری طراحی شده است که بزرگترین مبحثی که به مردم آسیب می‌زند را در قالب یک طرح سرگرم کننده معرفی کند. در این بازی پول درآوردن هرگز جرم و جنایت نیست در حالی که در دنیای واقعی اگر افراد چنین کاری در مقابل یکدیگر انجام دهند خیانتکار خوانده می‌شوند. از این رو رالف تصمیم گرفت تا زمانی که به محل کارش می‌رسد به سوال ویلیام به دقت فکر کند.

همه دانش آموزان دانشکده‌ای که رالف در آن مشغول به تدریس بود او را به خوبی می‌شناختند. او هر روز با کت مخملی تقریباً چروکیده با

1. Trust-busting

تکه‌های چرمی که روی پشت آستین، روی آرنجش دوخته شده بود در کلاس حاضر می‌شد. موهایش نیز کمی نامرتب به نظر می‌آمد که گویی به جای شانه با یک چنگال خط انداخته شده بودند^۱. در عوض او برای شرکت در جلسات و مباحث سیاسی آنقدر دقیق و فعال بود که به یک صاحب نظر بی‌نظیر تبدیل شده بود. دفتر محل کارش نیز با دنیایی از برگه و کاغذ پر شده بود که همگی دست نوشته‌های خودش بودند و کمتر کسی از محتویات آنها سر در می‌آورد.

مدتها بود که کنترل امور از دست همگان خارج شده بود، داروها دائماً از این سوی شهر به آن سوی شهر در حال نقل و انتقال بودند، هیچ کسی از وضعیت خود راضی نبود، و همه دانشجویان و اساتید و صاحب نظران در حال کشف راه حلی برای وضعیت موجود بودند. اخیراً یکی از دانشجویان در حضور همگان لباس، کلاه، کت و کفش خود را درآورد تا به طریقی از مردم بخواهد که در چنین وضعیت اسفناکی هر اتفاقی امکان پذیر است و باید راهی اندیشید که اگر این هم اندیشی‌ها نباشد و راههای تفکر مردم باز نشود ماهیت زندگی‌شان به کلی از بین خواهد رفت.

بنابراین رالف درصدد آن بود تا دیدگاهها و نظرات شخصی خود را که بر اساس عقاید آدام اسمیت پایه ریزی شده بودند، به طور گسترده به گوش دانشجویان در تمامی دانشگاهها به ویژه دانشگاه پر جمعیت واشنگتن برساند. رالف در یکی از سمینارها درباره نظریه احساسی - اخلاقی آدام اسمیت که در سال ۱۷۵۹ معرفی شده بود، صحبت کرد. این

^۱.As if it was combed with a fork

نظریه مبنی بر این بود که آنچه که مردم را برمی‌انگیزد از روح و روان خودشان سرچشمه می‌گیرد و حاصل تفکرات ذهنی خودشان است. همه مردم اگر به اصل هر مسئله‌ای پی ببرند، خودشان راه حل اصلی آن را بی‌نیاز از محیط خارجی، در درون خود خواهند یافت. یکی از نمونه‌هایی که رالف بدان توجه داشت این بود که در یک خانواده یا هر گروه اجتماعی کوچک و کم جمعیت شخصی مانند پدر به خاطر اهمیت به نودوستی بخواهد از خانواده خود دور شود و یا برای خدمت به مردم آنها را تنها بگذارد. چنین رفتار پسندیده و ذهن آزاد بی‌حد و حصر او می‌تواند او را در جهتی دیگر کاملاً بی‌اعتماد، نامهربان و بی‌مسئولیت جلوه دهد. آدام اسمیت به عنوان یک روحیه اخلاقی آن را به عنوان یک "حامی پنهان" معرفی می‌کند که به صورت استعاره‌ای از مفهوم "رفتارهای خویش‌اندازی"^۲ شناخته شده است. دانشجویان رالف نیز یاد گرفته بودند که چگونه باید در این مباحث شرکت کنند و نظرات خود را با واقعیات انطباق دهند. این کار هم محیط را از چالش‌ها رها می‌کرد و هم باعث سودآوری و کنترل روند رشد در صنایع می‌شد. بر این اساس رالف اظهار می‌داشت: سرمایه‌داری رقابتی بهترین سیستم اقتصادی در کشورهای جهان است اما توسط بسیاری از مونوپولیست‌ها تحت کنترل در می‌آید و از مسیر اصلی خود خارج می‌شود. اگرچه آدام اسمیت از رویکردهای مونوپولیست‌ها باخبر بود

1. Invisible hand
2. Self-regulating Behavior.

اما ایده‌ها و نظریاتش به تنهایی قادر نبودند معنا و مفهوم مطلق او را انتقال دهند و به طرز واضحی استدلالات او را بیان دارند. هر بار که رالف سوال ویلیام بازی مونوپولی را به خاطر می‌آورد ذهنش درگیرتر می‌شد و سعی می‌کرد که در ذهنش مراحل بازی را پیش برود تا ببیند که آیا به اشتباه و اشکالی در مسیر مراحل دست می‌یابد یا خیر. آیا راهی وجود دارد که او بتواند استدلال‌هایش را با تاکید بر آن حرکت انداختن و متوقف ساختن رقابت‌های موجود معرفی نماید؟ آیا می‌تواند به طرز لذت بخش‌تری از فلسفه این بازی استفاده کند؟ برای باز شدن کلاف ذهنی‌اش سری به فروشگاه‌های اسباب بازی فروشی در بازار زد تا بازی‌های مشابه را مد نظر قرار دهد اما کماکان دست خالی به خانه بازگشت.

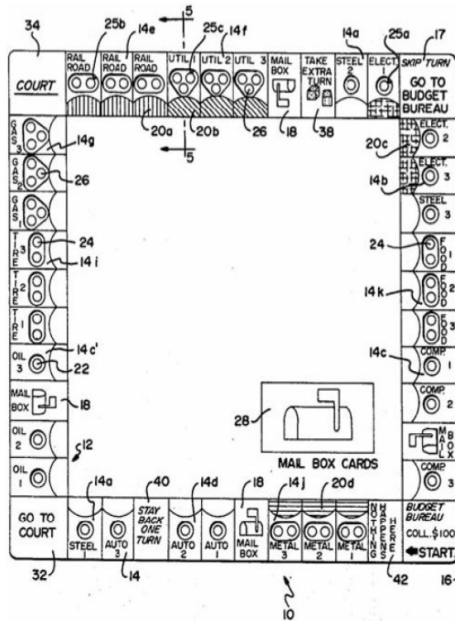
پس از مدت کوتاهی، زمانی که رالف در حال معرفی یکی از نظریات آدام اسمیت در کلاسش بود، به این نکته اشاره کرد و گفت: بازی مونوپولی یکی از منحصر بفردترین بازیها در جهان است که مردم را با آسیب‌هایی که از جامعه می‌خورند آشنا می‌کند که همه افراد حتی در دوران کودکی‌شان نیز می‌توانند آن را فرا گیرند و در بزرگسالی نیز به کار ببرند. رالف گفت یکی از هیجان انگیزترین بخش‌های این بازی بخش سرمایه‌گذاری آن است که افراد را به رقابت و تفکرات چالش برانگیز و منتقدانه وا می‌دارد. آنچه که به عنوان بهترین تصمیم در بازی قلمداد می‌شود خرید کالای ارزان قیمت در شرایط دشوار و غیر قابل درک در بازارهاست.

به طور خلاصه، بازی مونوپولی بر خلاف آن چیزی بود که بازی‌های برادران پارکر آموزش می‌داد.

همین مسئله رالف را به تعجب واداشت که یک بازی مخالف آن طراحی نماید.

از این رو رالف به کمک دو پسرش طراحی بازی ضد مونوپولی را بی‌معطلی آغاز کرد. مارک کارت‌های بازی را طراحی می‌کرد و رالف نیز با شبیه‌سازی اسکناس‌های ژاپنی رایج در دهه ۱۹۴۰، پول‌های کاغذی را طراحی می‌نمود. قرار بود که در چارچوب تخته بازی اماکنی نظیر کارخانه فلزات، فولاد، روغن، لاستیک و تایر و شرکت راه آهن نشان داده شوند. هدف اصلی بازی این بود که موانع از پیش رو برداشته شده و سپس هر یک از بازیکنان بتوانند امتیازات حریف را از آن خود و دارایی آنها را تصاحب نمایند. کسی که بالاترین امتیاز را در مرحله پایانی کسب کند برنده بازی است.

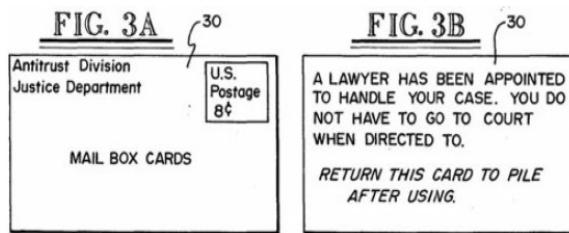
کسی می‌تواند بازی مونوپولی را یاد بگیرد که تمامی مباحث مخالف و در تضاد با آن را بداند. هر چه شخص قابلیت حذف امتیاز بیشتری از حریف خود داشته باشد احتمال پیروزی‌اش بیشتر خواهد بود. امتیازاتی که افراد در میان بازی به دست می‌آورند تحت عنوان شرکت‌های معرفی شده در کارت‌های بازی است که شرایط آنها شباهت بسیاری با شرکت‌های واقعی آنها در واقعیت دارد و از روی ویژگی‌های اصلی آنها شبیه‌سازی شده‌اند: اگسون اویل، اتو فورت، نازارت استیل. این بازی حتی کارت‌های پستی را شامل می‌شود که با طرح‌های مینیاتوری که روی کارت‌های پستی واقعی طراحی شده‌اند، نقش بندی شده‌اند.



طرح اصلی بازی مونوپولی رالف آنسپاک (برگرفته از دفتر ثبت اختراعات و

علامات تجاری ایالات متحده آمریکا)

بسیار جالب است که به جای یک بانکدار، این بازی از یک عامل مدیریت کننده بودجه جهت انجام محاسبات استفاده می‌کند.



نقاشی و طرح بندی‌های بازی رالف آنسپاک که به عنوان بازی ضد مونوپولی معرفی شد. این بازی بر اساس نمایش چگونگی ارتباطات میان شرکت‌های مختلف و همبستگی آنها طراحی شده بود (برگرفته از دفتر ثبت اختراعات و علامت تجاری ایالات متحده آمریکا)

رالف هرگز دلش نمی‌خواست که قوانین دروغین و یا بی‌پایه و اساس را به عنوان قوانین حاکم بر بازی خود معرفی کند حتی برای سرگرمی و فراغت: مونوپولی فقط برای کسب اختیار و انحصار در چیزی کاربرد دارد. این گفته برای بسیاری از تجارته‌ها و کسب و کارهای بزرگ بسیار گران تمام می‌شد و حتی برای اقتصاد نیز نوعی مفهوم سمی و فلج کننده به نظر می‌آمد. آن بازی تنها تخته بازی بود که بر اساس قوانین ضد تروریستی شرمین در سال ۱۹۸۰ طراحی شده بود و به طور اساسی برخی از فعالیت‌های غیر رقابتی را برای همگان ممنوع اعلام می‌کرد اما به دولت اجازه می‌داد که شرایط اقتصادی خود را بهتر از قبل بررسی نماید. دولت نیز در سال ۱۹۴۰ کمیسیون تجارت فدرال را تاسیس کرد تا با اعلام دستور توقف تجارت‌های انحصاری، فرصت بیشتری برای بررسی قوانین آزاد کلینتون در سال ۱۹۱۴ که بر خلاف قوانین شرمین بودند، داشته باشد.

در ابتدا رالف بازی مونوپولی خود را بازی "اعتماد ضد انحصار" نامید. اما خانواده و دوستانش این نام را بسیار گیج کننده و غیر قابل درک می‌دانستند. این واژه اولین بار توسط شخصی به نام تئودور روزولت در دهه ۱۸۹۰ معرفی شد در حالی که تا دهه ۱۹۷۰ نیز مردم قادر به درک معنای اصلی آن نبودند.

رالف برای پیدا کردن نامی که از هر نظر آسان و قابل درک باشد تصمیم گرفت از نظرات دانشجویان خود در سانفرانسیسکو استفاده کند. بنابراین از آنها پرسید: شما چه چیزی درباره آنچه که در نقطه مقابل

¹.Cease and Desist

اعتماد قرار می‌گیرد، می‌دانید؟ در آن موقع حدود سی نفر دانشجوی در کلاس حضور داشتند اما اکثریت آنها دانشجوی رشته اقتصاد نبودند. سه دانشجو دستشان را بالا بردند. رالف دوباره پرسید: چند نفر از شما درباره موضوع ضد مونوپولی یا به عبارتی همان مفهوم ضد انحصار چیزی شنیده است؟

هجده نفر از دانشجویان دستهایشان را بالا بردند.

رالف مسئله را حل شده یافت و با صدای بلند اعلام کرد: بازی مونوپولی.

اگرچه رالف تا حد بالایی از تصمیم خود برای نامگذاری بازی اطمینان داشت اما قبل از ارائه نهایی آن با دو مشاور امور تجاری مشورت کرد. آنها هر دو نیز نظر مشابهی داشتند که برای نامگذاری هر اسم و عنوانی وقتی آن واژه با کلمه "ضد" آغاز شود بار ابهام فراوانی به همراه خواهد داشت. اگرچه رالف از هر گونه پی‌گیری قانونی اطمینان خاطر داشت و می‌دانست در این زمینه با مشکلی روبرو نخواهد شد اما در پی آن نبود که تمامی استدلال‌هایش را تنها به خاطر یک اسم و عنوان نامفهوم و مبهم زیر سوال ببرد.

رالف به یک شرکت برای عقد قرارداد و تولید انبوه بازی و ابزار و لوازم آن نیاز داشت. البته چون بازی جوانب سیاسی و اقتصادی فراوانی در برداشت پیدا کردن چنان شرکتی که آن را بپذیرد کمی دشوار به نظر می‌رسید. او نمی‌خواست در این باره با پارکر صحبت کند چون می‌دانست که بازی خودش بسیاری از قوانین بازی پارکر را نقض

خواهد کرد و موجب نارضایتی او خواهد شد. در حالی که خودش مدتها بود برای طراحی قوانین بازی مسائل مختلفی را بررسی کرده بود و از صحت و درستی آنها اطمینان داشت و حتی نقطه قوت بازی خود را شباهت و نزدیکی بیش از حد قوانین آن با واقعیات موجود در جامعه اقتصادی می‌دانست. از این رو او تصمیم گرفت که به شرکت‌های بسیاری نامه بفرستد و از آنها برای تولید بازی دعوت کند اما همه نامه‌ها یکی پس از دیگری رد می‌شدند و هیچ شرکتی راضی به انجام آن نمی‌شد.

سپس او به شرکت سیمونز که بازی‌های ابداعی را تولید می‌نمود سر زد. آن شرکت آنقدر معتبر بود که از شرکت‌های مختلف دعوت به همکاری می‌کرد و همه آنها بی‌چون و چرا درخواست آن را می‌پذیرفتند. رالف به عنوان پیش پرداخت حدود هزار دلار به شرکت سیمونز پرداخت تا نام بازی‌اش را در لیست معرفی به شرکت‌های دیگر ثبت کند. آن شرکت‌ها همان شرکت‌هایی بودند که با پیشنهاد همکاری رالف مخالفت کرده بودند. کمی بعد او متوجه شد که آنها دوباره درخواست او را رد کرده‌اند و هزار دلارش نیز از بین رفته است.

رالف لحظه‌ای تصور کرد که دیگر راهی برایش باقی نمانده است. بنابراین تصمیم گرفت که تولید بازی را خودش به تنهایی به عهده بگیرد. در طول تابستان و پاییز سال ۱۹۷۳ بحران نفتی همچنان ادامه داشت و سرتا سر تیترو روزنامه‌ها با ستون‌های خبری ریز و درشت آنها پر شده بود تا جایی که مردم اصلاً به فکر روزهایی که در آستانه کریسمس سپری می‌شدند نبودند و حتی هیچ چراغی روی درختان