Monopoly a aparut in anul 1934, in timpul Marii Crize din SUA, cand Charles B. Darrow din Germantown, Pennsylvania, si-a aratat creatia, denumita de el jocul Monopoly catre conducerea firmei producatoare de jucarii Parker Brothers .

TELUL JOCULUI

Telul jocului Monopoly este de a deveni cel mai bogat jucator prin cumpararea, inchirierea si vanzarea proprietatilor imobiliare.

ECHIPAMENT

O tabla de joc, 2 zaruri, figurine, 32 casute si 12 hoteluri. Jocul are 16 carti de Noroc (Chance) si 16 carti ale Comunitatii (Community Chest), 28 de carti Titluri de Proprietate (cate una pentru fiecare proprietate) si banii jocului.

PREGATIRE

Asezati tabla de joc pe masa si cartile de Noroc si ale Comunitatii cu fata in jos in spatiile speciale. Fiecare jucator alege o figurina care sa il reprezinte in timpul “calatoriei” in jurul tablei.

Fiecarui jucator i se dau $1500 impartiti in felul urmator:

2 bancnote de $500, 2 bancnote de $100, 2 bancnote de $50, 6 bancnote de $20, 5 bancnote de $10, 5 bancnote de $5 si 5 bancnote de $1.  
Toti banii ramasi si echipamentul stau in Banca.

BANCHERUL

Bancherul este selectat de ceilalti jucatori. Va trebui sa fie cineva care sa poata conduce si licitatiile. Poate participa la joc dar in cazul acesta fondurile sale ca jucator vor fi

separate de cele ale Bancii.

Daca sunt mai mult de 5 jucatori Bancherul poate alege sa participe doar in aceasta calitate (nu sa fie si jucator).

BANCA

In afara de bani, Banca detine si Titlurile de Proprietate, casele si hotelurile inainte de a fi cumparate de jucatori. Plateste salarii si bonusuri. Vinde si scoate la licitatie pr

oprietati si acorda cardurile respective cu Titlurile de Proprietate cumparate de un jucator, vinde casele si hotelurile si imprumuta bani pentru ipoteci. Colecteaza taxele, amenzile, imprumuturile si dobanda precum si sumele platite pentru toate proprietatile vandute si scoase la licitatie. Banca nu poate da faliment. In cazul in care Banca ramane fara bani, Bancherul poate emite bani, oricati sunt necesari, scriind pe orice bucata de hartie.

JOCUL

Incepand cu Bancherul, fiecare jucator arunca zarurile. Jucatorul cu cel mai mare scor incepe jocul.

Figurinele sunt asezate pe casuta marcata “GO” (Start) si, dupa aruncarea zarurilor, fiecare jucator muta atatea casute (in directia sagetii) cat indica zarurile.

Dupa ce un jucator si-a terminat randul, jocul continua spre stanga. Figurinele raman in spatiile ocupate si continua din punctul ultimei runde jucate. Doua sau mai multe figurine pot fi asezate in aceeasi casuta in acelasi timp.

In functie de casuta in care “aterizati”, puteti cumpara imobiliare sau alte proprietati, veti fi obligati sa platiti chirie sau taxe, sa trageti o carte de Noroc sau a Comunitatii, sa mergeti la Inchisoare etc. Urmati instructiunile din fiecare casuta.

Daca aruncati zarurile si nimeriti o dubla, mutati figurina ca de obicei, urmati instructiunile din casuta pe care aterizati dar veti arunca din nou zarurile. Daca ar

uncati duble de trei ori consecutiv sunteti obligati sa mutati imediat in casuta marcata “Inchisoare”.

GO (Start)

De fiecare data cand un jucator aterizeaza sau trece peste casuta Go (start), fie ca arunca zarurile sau primeste o carte cu aceasta instructiune, Bancherul ii plateste un salariu de $200.  
Nota: daca jucatorul arunca zarurile si aterizeaza 2 spatii dupa, pe “Cufarul Comunitatii” sau 7 spatii dupa pe casuta “Noroc” si trage cartea “Du-te la Start”, va colecta $200 pentru ca a trecut de Go (Start) o data si inca $200 pentru ca a ajuns acolo a doua oara, urmand instructiunile de pe carte.

CUMPARAREA PROPRIETATILOR

Cand un jucator aterizeaza pe o proprietate libera, o poate cumpara de la Banca pentru pretul afisat. Primeste Titlul de Proprietate si il plaseaza pe masa cu fata in sus, in dreptul sau. Daca jucatorul nu doreste sa cumpere proprietatea, banca o va scoate la licitatie si o va vinde jucatorului care liciteaza cel mai mult.  
Licitatia poate incepe la orice pret si il poate include si pe jucatorul care nu a vrut sa cumpere proprietatea la pretul afisat.

PLATA CHIRIEI

Cand un jucator aterizeaza pe o casuta care e proprietatea altui jucator, trebuie sa plateasca proprietarului chirie, afisata pe Titlul de Proprietate.  
Daca proprietatea a fost ipotecata, proprietarul nu poate colecta chirie iar Titlul de Proprietate trebuie sa stea cu fata in jos in dreptul proprietarului.

Este un avantaj sa detii toate titlurile de proprietate de o culoare (Bordwalk si Park Place sau Connecticut, Vermont si Oriental) pentru ca poti sa incasezi chirie dubla pentru proprietatile respective. Regula se aplica in acest caz si proprietatilor ipotecate.

Este si mai avantajos sa ai case sau hoteluri pe proprietati pentru ca atunci chiriile sunt mai ridicate decat pentru proprietatile nedezvoltate.

Proprietarul nu poate colecta chiria daca uita sa o ceara inainte ca jucatorul urmator sa arunce zarul!

CARTILE DE NOROC SI COMUNITATE

Cand aterizezi pe oricare dintre aceste spatii, ia prima carte din pachet, urmeaza instructiunile si pune cartea pe fundul pachetului, cu fata in jos.

Cartea “Iesi din inchisoare” este pastrata pana cand este folosita. Daca jucatorul care o trage nu o foloseste, o poate vinde, oricand, unui alt jucator la un pret stabilit de amandoi, de comun acord.

TAXELE PE VENIT

Daca aterizezi aici ai doua optiuni: sa platesti Bancii $200 sau 10% din valoarea totala pe care o detii (banii cash, valoarea proprietatilor platite sau ipotecate si costul cladirilor se aduna pentru a calcula valoarea totala a unui jucator).  
Trebuie sa hotarasti optiunea pe care o alegi inainte sa calculezi valoarea ta totala!

INCHISOAREA:

(1) Arunci zarul si aterizezi in casuta marcata “Du-te la inchisoare”  
(2) Tragi cartea “Du-te la inchisoare” sau  
(3) Arunci trei duble una dupa alta.  
Daca mergi la inchisoare nu mai iei $200 runda aceea.  
Daca nu esti “trimis la inchisoare” ci aterizezi pe casuta marcata “Inchisoare” in cursul jocului, esti doar vizitator si nu primesti nici o penalizare iar jocul continua in mod normal.

Iesi din ichisoare daca:  
(1) Arunci o dubla in urmatoarele 3 dati cand iti vine randul, caz in care muti atatea casute cate iti arata zarurile.  
(2) Folosesti cartea “Iesi din inchisoare” (fie ca o ai fie ca o cumperi)  
(3) Platesti o amenda de $50 inainte de a da cu zarul in urmatoarele doua dati cand iti vine randul. Daca nu arunci duble pana a treia oara cand iti vine randul, trebuie sa platesti amenda si dai cu zarul, continuand jocul in mod normal.  
In timpul cat esti la inchisoare poti cumpara sau vinde proprietati, case sau hoteluri si colecta chirie.

PARCAREA GRATUITA

Un jucator care aterizeaza aici nu primeste bani, proprietati sau altceva. Este doar un loc de repaus “gratuit”.

CASE

Poti cumpara case doar atunci cand detii toate proprietatile dintr-un grup de aceeasi culoare.

Cand cumperi o casa o asezi pe oricare din proprietati. Urmatoarea casa trebuie asezata pe o proprietate goala a oricarui grup de aceeasi culoare pe care il detii.

Pretul platit pentru fiecare casa este scris pe Titlul de Proprietate al proprietatii respective.

Poti cumpara oricand oricate case vrei, dar nu poti construi mai mult de o casa pe oricare proprietate de orice culoare pana cand nu ai construit cate o casa pe fiecare proprietate din grupul respectiv. Apoi poti incepe sa construiesti al doilea rand de case si asa mai departe, pana cand ai 4 case pe o proprietate. De exemplu nu poti construi 3 case pe o proprietate daca ai doar o singura casa pe o alta proprietate din acelasi grup.

Număr de jucători: [4](http://www.cumsejoaca.ro/numar-jucatori/4/)

HOTELURI

Cand un jucator are 4 case pe fiecare proprietate a unui grup de culoare complet, poate cumpara un hotel de la Banca si sa-l puna pe oricare proprietate din acel grup. Cele 4 case sunt inapoiate Bancii iar hotelul trebuie platit la pretul de pe Titlul de Proprietate. Nu poate fi construit decat un singur hotel pe o proprietate.

CAND NU MAI SUNT CASE SAU HOTELURI

Atunci cand Banca nu mai are case de vanzare, jucatorii trebuie sa astepte pana cand unul din ei inapoiaza sau vinde case la Banca. In cazul in care exista un numar limitat de case si hoteluri iar doi sau mai multi jucatori vor sa cumpere, Banca va scoate la licitatie casele sau hotelurile si le va vinde celui care plateste mai mult.

CUM VINZI PROPRIETATI

Proprietatile nedezvoltate, caile ferate si utilitatile (dar nu cladirile) pot fi vandute unui alt jucator intr-o tranzactie privata la un pret stabilit de comun acord. O proprietate nu poate fi vanduta daca exista cladiri pe oricare din proprietatile acelui grup de culoare. Acele cladiri trebuie intai vandute inapoi Bancii inainte ca proprietarul sa poata vinde proprietatea.

Casele si hotelurile pot fi vandute inapoi Bancii oricand la jumatate din pretul platit pentru ele. Toate casele dintr-un grup de culoare pot fi vandute in acelasi timp sau una cate una (un hotel = 5 case), urmand inapoi pasii facuti la cumparare.

IPOTECA

Proprietatile nedezvoltate (fara case sau hoteluri) pot fi ipotecate, prin Banca, in orice moment, cu conditia ca toate cladirile de pe proprietatile de aceleasi culoare sa fie vandute inapoi Bancii la jumatate de pret. Valoarea ipotecii este tiparita pe Titlul de Proprietate.

Nu poate fi colectata chirie pe proprietatile sau utilitatile ipotecate.

Ca sa ridice ipoteca, proprietarul trebuie sa plateasca Bancii valoarea ipotecii plus 10% dobanda. Cand ipoteca este ridicata de pe toate proprietatile dintr-un grup de culoare, proprietarul poate incepe sa cumpere case la pretul intreg.

Intrebari:

Usor:

1)Care este telul jocului? R:a deveni cel mai bogat jucator

Variante:a)a deveni cel mai bogat jucator

b)a cumpara toate casele

c)sa ajungi primul la start

2)Care este numarul maxim de jucatori?R:4

Variante:a)2

b)4

c)6

3)Cate zaruri se folosesc?R:2

Variante:a)2

b)3

c)1

Mediu:

1)Cati bani primeste un jucator la ineputul jocului?R:1500$

Variante:a)1000$

b)500$

c)1500$

2)Ce se intampla cand ajungi iar la start?R:primestti 200$

Variante:a)Castigi

b)primesti 200$ de la banca

c)trebuie sa platesti 50$ la banca

3)Cine incepe jocul?R:jucatorul care arunca zarurile cu cel mai mare scor

Variante:a) jucatorul care arunca zarurile cu cel mai mare scor

b)in ordine alfabetica

c)intr-o anumita ordine data de piesa aleasa

Dificil:

1)Cate bancnote primesti la inceputul jocului?R:27

Variante:a)10

b)27

c)15

2)Ce se intampla daca arunci 3 duble una dupa alta?R:mergi la inchisoare

a)mergi la inchisoare

b)primesti de la fiecare jucator cate 500$

c)primesti de la banca 700$

3)Cate hoteluri poti sa construiesti pe o proprietate?R:1

a)3

b)1

c)4

**Scrabble** este un **joc de litere** între doi sau mai multi jucãtori (numãrul jucãtorilor este nelimitat la unele genuri de partidã). De regulã, **scopul** unui jucãtor este **realizarea unui punctaj cât mai mare prin plasarea pe o tablã de joc a diverse cuvinte**, cu ajutorul unor jetoane marcate cu litere.  
Din anul 1931, când jocul **a fost inventat de** americanul Alfred Butts, Scrabble a evoluat de la un **joc distractiv** spre un **sport competitional**.La noi în ţară au loc întreceri oficiale organizate sub egida Federatiei Române de Scrabble. Regulamentul de mai jos este recomandat tuturor practicantilor joculului.

## Recuzita jocului

Un joc de scrabble se compune din:

* O tablã de joc (din lemn, carton, plastic etc.) pe care este desenat un careu de 15 x 15 pãtrãtele, fiecare pãtrãtel având latura de cca 2 cm. Liniile si coloanele tablei sunt marcate pe margini astfel:

1. Liniile sunt marcate pe marginea din stânga, cu litere de tipar, de la ‘a’ la ‘o’, începând de sus în jos, în ordine alfabeticã;
2. Coloanele sunt marcate pe marginea de sus, cu numere de la 1 la 15, de la stânga la dreapta

Unele dintre pãtrãtelele tablei **sunt marcate distinct** (colorate). Acestea indicã multiplicarea valorii literelor sau a cuvintelor asezate pe ele, conform explicatiilor din figurã. Dacã un cuvânt acoperã douã sau mai multe astfel de pãtrãtele, proprietãtile lor se cumuleazã; de exemplu, o literã poate fi dublatã si întregul cuvânt triplat de douã ori (adicã multiplicat cu 9). Multiplicarea unei litere sau a unui cuvânt se face numai atunci când litera se plaseazã pe pãtrãtelul respectiv si ea opereazã asupra tuturor cuvintelor formate cu acea literã, la acea depunere.

* Un set de 100 jetoane (din lemn, carton, plastic etc.) care sã se suprapunã peste pãtrãtelele tablei. Aceste jetoane **au înscrisã pe o parte o literã din alfabet** (cu caractere mari, de tipar), **fiecare literã având în partea din dreapta-jos un numãr care îi indicã valoarea.** Douã dintre jetoane – numite **jokeri** – sunt nescrise (sau au un simbol caracteristic, ex.:  ), putând fi folosite ca **reprezentând oricare literã din set sau literele K, Q, Y si W.** Valoarea jokerului (jetonul alb sau marcat cu ‘?’) este zero. Dupã ce jokerul a fost plasat pe tablã ca reprezentând o literã, semnificatia lui nu se mai schimbã pânã la sfârsitul jocului. Jokerul are aceleasi proprietãti ca si celelalte litere.
* Un sãculet opac de pânzã pentru pãstrarea si extragerea literelor.
* Suporturi pe care se etaleazã literele. Pe un suport trebuie sã poatã fi manevrate usor 7 litere. Constructia suportului trebuie sã permitã ca partenerul sã poatã observa câte litere sunt plasate pe el.

## Reguli generale de joc Scrabble

In timpul jocului, cuvintele se pot forma şi lega între ele astfel:

* Prin lungire, adaugând una sau mai multe litere în fata sau / si în urma unui cuvânt aflat deja pe tablã;
* Prin intersectare, formând un cuvânt (orizontal sau vertical) care sã se încruciseze cu un altul aflat deja pe tablã;
* Prin alipire;
* Prin **metode combinate** ale celor de mai sus.

## Reguli de joc fundamentale

* **Primul cuvânt**, care se depune pe tabla goalã, trebuie sã fie format din **cel putin 2 litere si cel mult 7 litere** si trebuie sã treacã **prin pãtrãtelul din centrul tablei (h8).**
* **La o depunere** se pot plasa pe tablã **între una si 7 litere**, cu exceptia primei depuneri (vezi regula de mai sus). În nici un caz, nici mãcar la problemele de compunere, nu se admite plasarea pe tablã a mai mult de 7 litere la o depunere.
* **Toate literele utilizate** în cadrul unei depuneri se plaseazã **numai orizontal** (de la stânga la dreapta) **sau numai vertical** (de sus în jos), **pe o singurã linie sau coloanã.**
* **Nu se pot depune cuvinte izolate**, care sã nu aibã legaturã cu un alt cuvânt de pe tablã. Toate literele unei depuneri trebuie sã fie legate între ele (eventual, prin alte litere de pe tablã).
* **Dacã se depune un joker, se va specifica ce literã înlocuieste**, iar semnificatia acestui joker nu se mai schimbã pânã la sfârsitul partidei.
* O depunere este corectã dacã sunt respectate regulile fundamentale de mai sus, dacã toate cuvintele nou-formate pe tablã sunt acceptate de partener sau de arbitru ca fãcând parte din fondul de cuvinte admis si dacã jucãtorul s-a încadrat în timpul de gândire acordat.

Punctajul unei depuneri se calculeazã **însumând valorile literelor componente ale cuvântului format** (tinând cont de multiplicarea cuvântului, dacã este cazul). Se adaugã si punctajul cuvintelor adiacente nou formate, care se calculeazã la fel ca si pentru cuvântul principal. Dacã în cadrul unei depuneri se plaseazã **toate cele 7 litere**, la calcularea punctajului se adaugã o primã de 50 de puncte.

Pentru notatie pe buletinul de joc, pozitia de plasare a unui cuvânt se precizeazã indicând coordonatele pãtrãtelului în care se aflã prima literã a cuvântului, astfel:

* Dacã un cuvânt este plasat orizontal, se indicã întâi litera, apoi numãrul (ex.: h8).
* Dacã un cuvânt este plasat vertical, se indicã întâi numãrul, apoi litera (ex.: 8h).

Jokerul se noteazã obligatoriu, astfel:

* Fie **încercuind litera pe care o înlocuieste** (ex., pentru cuvântul SAC, în care C este joker, se noteazã: SA©);
* Fie **adãugând literei pe care o înlocuieste un indice zero**, ca de exemplu: SACo. În cazul în care semnificatia jokerului nu este precizatã (ex.: notarea unei grupe de litere care contine un joker), se utilizeazã, conventional, semnul de întrebare (ex., grupa de 7 litere: AEINRT?).

Număr de jucători: [2](http://www.cumsejoaca.ro/numar-jucatori/2/), [3](http://www.cumsejoaca.ro/numar-jucatori/3/), [4](http://www.cumsejoaca.ro/numar-jucatori/4/), [5-8](http://www.cumsejoaca.ro/numar-jucatori/5-8/)

Intrebari:

Usor:1)Care este scopul jocului?R:sa faci un punctaj cat mai mare

a)sa faci un punctaj cat mai mare

b)sa faci cat mami multe cuvinte

c)sa-ti folosesti toate piesele

2)Care este numarul minim de jucatori?R:2

a)2

b)4

c)3

3)Pe ce patratel se incepe formarea primului cuvant?R:patratelul din mijloc

a)primul patratel din stanga sus

b)patratelul din mijloc

c)nu conteaza

Mediu:

1)Cate jetoane sunt in saculet?R:100

a)200

b)100

c)150

2)Cate piese primeste fiecare jucator?R:7

a)7

b)5

c)10

3)Care este lungimea maxima a primului cuvant pus pe tabla?R:7 litere

a)7 litere

b)6 litere

c)2 litere

dificil:

1)In ce litera se poate transforma jokerul?R:orice litera

a)orice litera

b)K,Q,Y,W

c)orice vocala

2)Cum pot fi plasate cuvintele?R:pe verticala si orizontala

a)pe verticala,orizontala si diagonala

b)pe orizontala si diagonala

c)pe verticala si orizontala

3)Cum se mai pot forma cuvinte in timpul jocului?R:lungire,intersectare,alipire

a)lungire,alipire

b)alipire

c)lungire,alipire,intersectare