

Destinația și scopul jocului „BUNUL GOSPODAR”

Jocul „Bunul gospodar” este destinat copiilor de vârstă școlară (îndeosebi celor din clasele mijlocii, care găsesc în acest joc un mod deosebit de instructiv și plăcut de a-și petrece o parte a timpului liber). Scopul jocului este de a dezvolta spiritul de economie al copilului, de a-i forma deprinderea de a duce o viață rațională, ordonată, demnă, în care munca se completează în mod armonios cu pasiunea pentru sport, literatură, artă și cultivarea dragostei pentru trecutul de luptă al poporului nostru, pentru înfăptuirile sale prezente, ca și pentru cele viitoare. În cursul jocului, școlarul va parcurge un traseu imaginar pitoresc și interesant, presărat cu obiective istorice, culturale, locuri de agrement, cantine, magazine, instituții sportive, obiective industriale etc.

Deci, la drum!

Regulile jocului „BUNUL GOSPODAR”

Numărul jucătorilor: 2 – 6.

Dintre jucători va fi ales un conducător al jocului, care va împărții banii și va efectua operațiile de casă (încasările și plățile în numerar). Totodată, conducătorul va asigura respectarea de către jucători a instrucțiunilor și regulilor jocului.

La pornire, fiecare jucător va primi câte un pion de o anumită culoare, precum și suma de 4.000 lei. Cei 4.000 lei vor fi împărțiți astfel:

2 buc. a	1.000 lei
4 buc. a	200 lei
8 buc. a	100 lei
4 buc. a	50 lei
4 buc. a	25 lei
8 buc. a	10 lei
4 buc. a	5 lei

Cele 42 de lozuri în plic vor fi bine amestecate și puse pe tabla de joc, în locul indicat.

Pionii vor fi așezați pe pătratul cu indicația „START”, după care unul din jucători (ales prin tragere la sorți) va putea începe jocul.

Jocul se pornește cu zarul. Jucătorii vor porni de pe pătratul „START” în direcția indicată de săgeata de culoare mai închisă. Fiecare jucător va înainta de fiecare dată atât cât va indica zarul.

Un exemplu: dacă pionul se va afla în poziția „2” și zarul va indica „6” se va efectua mutarea pionului din poziția „2” în poziția „8” ($2+6=8$). După efectuarea mutării, jucătorul va citi indicațiile de la poziția respectivă și le va executa. Unele dreptunghiuri și pătrate de pe tabla de joc, în afară de desene ale unor lucruri conțin și asemenea indicații, precum și unele cifre-simbol. Astfel, cifrele din partea de jos a celor mici parcele dreptunghiulare (sau pătrate) indică suma pe care trebuie să o plătească jucătorul după efectuarea mutării (bunii vor fi încasați de conducătorul jocului).

La fiecare tură, deci la fiecare trecere peste „START”, jucătorul va primi suma de 2.000 lei. Dacă mutarea se va face chiar pe „START”, jucătorul va primi suma de 4.000 lei.

Dacă jucătorul a mutat pe un dreptunghi cu indicația „Loto-Prono”, va trage un „loz în plic” și va executa indicațiile de pe aceasta.

ATENȚIE! Dacă lozul indică „Mută pe 36” și pionul se găsește, să zicem, pe 39, mutarea se va face trecând peste pătratul cu indicația „START” și în acest caz jucătorul va primi suma de 2.000 lei (întrucât mutările pot fi efectuate numai într-un singur sens: ÎNAINTE!).

SCOPUL JOCULUI este ca jucătorii să-și gospodărească judicios banii, să-și cumpere locuință și să și-o mobilizeze.

CĂȘTIGĂTOR este acel jucător care și-a cumpărat locuință, și-a mobilat-o și mai are cel puțin 2.000 lei, sub formă de „bani gheață” sau sub formă de „carnete C.E.C.”. Jucătorul care și-a cumpărat locuință va primi un cartonaș cu desenul de ansamblu al apartamentului. Același lucru este vizibil și la cumpărarea mobilierului și a diverselor aparate casnice.

Locuința costă 30.000 lei. Cine nu posedă această sumă poate să-și cumpere locuința în rate (dacă a mutat pe „19” sau „39”, unde este indicat dreptul de a cumpăra locuința în rate). Jucătorul, în acest caz, va plăti un avans de 11.000 lei, diferența până la 30.000 lei urmând să fie plătită în rate de 500 lei* la fiecare tură efectuată de jucător (la trecerea prin „START”).

La numerele „11” și „33” este indicat dreptul de a cumpăra mobilă, aparat de radio, mașină de spălat, mașină de cusut, aspirator. Aceste lucruri pot fi cumpărate de jucătorul care și-a cumpărat, în prealabil, locuința.

În timpul jocului, banii economisiți pot și depuși la C.E.C. În schimbul sumei, jucătorii vor primi „carnete C.E.C.”. Posesorii acestor carnete vor beneficia de o dobândă de 5% din valoarea sumei depuse. Dobânda se va acorda ori de câte ori jucătorii vor trece prin „START” sau vor muta pe „2”.

Jucătorul, care în timpul jocului, își pierde toți banii va ieși din joc. Obiectele cumpărate sau câștigate de ei vor fi predate la C.E.C.

Apartamentul sau mobilierul nu pot fi vândute de un jucător altui jucător. Dacă jucătorul câștigă un obiect pe care îl posedă deja, C.E.C.-ul îi va putea plăti contravaloarea acestuia**.

ANEXE:

- Tabla de joc (câmp de joc);
- 6 buc. pionii de diferite culori;
- 1 buc. zar;
- 42 buc. carnete C.E.C. cu valoare de 5.000 lei (pe fond simplu);
- 60 buc. carnete C.E.C. cu valoare de 1.000 lei (pe fond simplu);
- 60 buc. bancnote de 5 lei;
- 60 buc. bancnote de 10 lei;
- 60 buc. bancnote de 25 lei;
- 60 buc. bancnote de 50 lei;
- 60 buc. bancnote de 100 lei;
- 60 buc. bancnote de 200 lei;
- 60 buc. bancnote de 1.000 lei;
- 6 buc. cartonașe cu desenul de ansamblu al apartamentului;
- 6 buc. cartonașe cu desenul mobilei de bucătărie;
- 6 buc. cartonașe cu desenul cu mobila pentru camera de zi;
- câte 6 buc. cartonașe aparat radio, mașină de spălat, aspirator, mașină de cusut.

* Dacă pe parcurs jucătorul reușește să economisească mai mulți bani, va putea plăti mai mult de 500 lei.

**

aparat radio	-	2.000 lei
mașină de cusut	-	2.500 lei
aspirator	-	800 lei
mașină de spălat	-	2.600 lei