

3 – 6 deltagere fra 10 år

MATADOR

SPILLETS FORMÅL

- Formålet med spillet er at købe, udleje eller sælge ejendomme så fordelagtigt, at man bliver den rigeste spiller og dermed spillets eneste matador.
- Man begynder ved "START" og flytter brikkerne venstre om ifølge terningkast. Når en spillers brik lander på et felt, der ikke allerede ejes af nogen anden deltager, kan spilleren købe det af banken og indkassere leje af modspillerne, når de lander på det pågældende felt. Ønsker spilleren ikke at købe grunden, sætter banken det straks på auktion.
- Lejesummen forøges betydeligt ved opførelse af huse og hoteller.
- For at skaffe flere penge kan man pantsætte grunde til banken.
- Felterne "Prøv lykken" giver ret til at trække et kort, hvis ordre derefter skal følges.
- Somme tider kommer en spiller i fængsel.
- Spillet er fuld af spekulation og spænding, og auktionsholderen kan ofte bidrage til at forøge denne.

INDHOLD

Spilleplade

6 biler

2 terninger

Skøder

Prøv lykken-kort

Huse og hoteller

FORBEREDELSE

En af deltagerne vælges til at være bankør. Bankøren giver hver deltager 30.000 kr. fordelt således:

2 stk. 5.000 kr., 5 stk. 2.000 kr., 7 stk. 1.000 kr.,
5 stk. 500 kr., 4 stk. 100 kr. og 2 stk. 50 kr.

Banken beholder resten af pengene samt skøderne, de grønne huse og de røde hoteller. Gennem banken foregår alle spillets ud- og indbetalinger undtagen leje, der betales til ejeren, samt handel med skøder og løsladelseskort, der foregår blandt spillerne indbyrdes.

Prøv lykken-kortene lægges i en bunke midt på spillepladen med bagsiden opad.

SELVE SPILLET

Deltagerne stiller deres bil på feltet "START" og bliver enige om, hvem der begynder. Spillet fortsætter derefter i urets retning.

Første spiller kaster begge terninger og flytter sin bil så mange felter frem, som øjnene viser. Når spilleren har benyttet retten eller opfyldt pligten, som feltet angiver, går turen videre til næste spiller. Hver gang man passerer "START", modtager man 4.000 kr. fra banken.

Lander man på et felt med "**Prøv lykken**", skal man tage det øverste kort i bunken med Prøv lykken-kort og rette sig efter ordlyden på det. Når et kort er benyttet, lægges det tilbage nederst i bunken.

Lander man efter et terningkast eller ifølge ordren på et af Prøv lykken-kortene på en grund eller virksomhed, der ikke ejes af nogen anden deltager, kan man købe denne af banken for den pris, der står på feltet, og man får så udleveret skødet, der lægges med forsiden opad foran spilleren. Efter de takster der står på skødet, kan man nu opkræve leje af de spillere, der lander på ens grund. Køber man ikke skødet, sætter banken det straks på auktion, og denne har alle lov til at deltage i.

Lander man på feltet "**De fængsles**", skal man gå direkte i fængsel og modtager ikke de 4.000 kr. for at passere "START". Lander man derimod på feltet "I fængsel", er man blot på besøg og fortsætter næste gang uden straf.

Indkomstskatten har man lov til at betale med 4.000 kr. Men man kan også betale 10% af sine værdier: Kontanter, bygninger og den trykte pris for grunde og virksomheder (også pantsatte). Spilleren skal vælge betalingsmåden, inden han tæller sine værdier sammen.

Man får et **ekstrakast**, hvis man kaster 2 af samme slags (f.eks. 2 femmere), og man skal rette sig både efter forskrifterne for det felt, man lander på efter første kast og efter ekstrakastet. Kaster man 3 gange i træk 2 af samme slags, må man ikke flytte tredje gang, men skal gå direkte i fængsel.

Feltet med **Parkering** er et fristed, indtil man skal kaste igen.

Man kommer ud af fængslet på en af følgende måder:

- 1) Ved at betale en bøde på 1.000 kr., inden man kaster terningerne.
- 2) Ved at benytte et af løsladelseskortene fra bunken med Prøv Lykken-kort.
- 3) Ved at kaste 2 af samme slags. Man flytter så straks det antal felter frem, som øjnene viser, og har alligevel ekstrakast.

Man kan ikke blive i fængslet mere end tre omgange. Får man ikke to af samme slags, når man kaster tredje gang, må man betale bøden på 1.000 kr. og flytte, som øjnene viser. Er man i fængsel, har man stadig ret til at købe grunde (ved auktion eller handel spillerne imellem), men man kan ikke opkræve leje af de andre spillere.

HUSE OG HOTELLER

Ejer man alle grundene i samme farve, får man dobbelt leje af de ubebyggede grunde og har ret til når som helst at bygge huse, der købes hos banken til den pris, der står på skøderne.

Der skal bygges jævnt, dvs. at man kan opføre det første hus på den grund i gruppen, man ønsker, men inden hus nr. 2 opføres på en grund, skal der være bygget ét hus på hver af de andre grunde i gruppen osv.

Inden man opfører et hotel, skal der være fire huse på hver grund i gruppen. Der må kun bygges ét hotel på hver grund. Når man køber et hotel, afleverer man de fire huse til banken.

Banken skal, når som helst man ønsker det, tage bygningerne tilbage til halv pris. Prisen for et hotel er fem gange prisen for et hus.

Har banken ingen bygninger, når man vil købe, må man vente, til der kommer nogle tilbage. Er der flere, der vil købe, og har banken ikke nok til alle, sætter banken de huse, der er, på auktion.

Indbyrdes handel med ubebyggede grunde etc. er spillerne tilladt til den pris, de kan blive enige om.

NB! Har man bygget, skal man sælge bygningerne tilbage til banken, inden man kan afhænde nogen grund i den pågældende gruppe.

PANTSÆTNING

- Man kan kun pantsætte sine ubebyggede grunde etc. til banken for det beløb, der står trykt på skøderne. Har man bygninger på grundene, skal man først sælge disse til banken. Spilleren beholder skødekontene, men vender bagsiden opad. Renten er 10% (der rundes op til nærmeste 100 kr.), og renten betales sammen med lånet, når pantsætningen hæves.
- Hvis en pantsat ejendom sælges, og køberen ikke straks hæver pantsætningen, skal han alligevel betale 10%, hvis han senere hæver pantsætningen.
- Af pantsat ejendom kan der ikke opkræves leje.
- Banken giver kun lån mod pantsætningsikkerhed.
- Pantsætning af grunde samt handel med bygninger sker kun gennem banken.
- Spillerne må ikke låne indbyrdes.

Glemmer man at opkræve leje af en medspiller, har man tabt sin ret, når spiller nr. 2 efter vedkommende har kastet terningerne.

Fallit. Skylder en spiller mere, end han ejer, skal han overdrage alt til sin kreditor efter at have solgt eventuelle bygninger tilbage til banken, og han må derefter udgå af spillet.

Er det banken, der er kreditor, sælger bankøren straks modtagne grunde på auktion.

Hurtigt spil

Bankøren blander skødekontene og giver hver spiller to skøder, for hvilke han modtager den trykte pris.

Der bestemmes en spilletid, og når tiden er gået, har den spiller vundet, som har størst formue.

God fornøjelse!



Markedsføres af BRIO AB / Alga AB

© 1936, 2015 BRIO AB/ALGA