JUNIOR MATADOR®

2 – 5 deltagere fra 5 år

INDHOLD

Spilleplade, 6 biler, 2 terninger, eventyrkort, prøv lykken-kort, pengesedler

I Junior Matador har vi forenklet det originale familie-Matador, så også mindre børn kan spille Matador og have det sjovt.

I Junior Matador kan du købe alt lige fra en lækker sportsvogn og en slikbutik til det store lykkehjul i et tivoli! Junior Matador spilles med en speciel tidsbegrænsning: Spillets hvide bil skal flyttes frem på felterne på den nummererede inderbane på spillepladen. Når bilen kører i mål, er spillet slut.

FORBEREDELSER

1) Hver spiller vælger en bil.

2) Vælg en af spillerne til at være bankdirektør. Bankdirektøren giver hver spiller 12.000 kr. som startpenge. Banken beholder resten af pengene og eventyrkortene. Bankdirektøren foretager alle ind- og udbetalinger i spillet med undtagelse af lejeindtægterne, som naturligvis betales direkte til ejerne af eventyrkortene.

3) Læg prøv lykken-kortene i en bunke på spillepladen med bagsiden opad.

Stil den hvide bil på startfeltet på inderbanen. Bilen bruges til at markere spilletiden med.

Hver gang man passerer START, skal man flytte den hvide bil et felt fremad på inderbanen. Den ældste deltager har til opgave at holde øje med, at bilen flyttes et felt frem, hver gang en spiller passerer START.



Den hvide bil markerer spilletiden. Begynd på startfeltet og flyt bilen et felt frem, hver gang en spiller passerer START. Hvis I vil spille med en kortere spilletid, stiller I bare bilen, længere frem ved spillets start, f.eks. på felt 5.

SELVE SPILLET

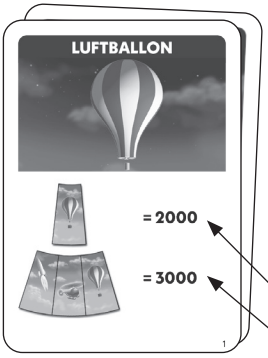
Deltagerne stiller deres bil på feltet START og bliver enige om, hvem der skal begynde. Spillet fortsætter derefter i urets retning.

EN SPILLEOMGANG

Spilleren kaster begge terninger og flytter sin bil lige så mange felter frem, som terningernes øjne viser. Når man har fulgt anvisningerne for det felt, som man landede på, går turen videre til næste deltager.

KØB AF EVENTYRKORT

Når man lander på et eventyrfelt, som ikke ejes af nogen anden deltager, kan man købe dette af banken for den pris, der står på feltet. Man får eventyrkortet af banken og lægger det med billedsiden opad foran sig på bordet. I overensstemmelse med de beløb, der er angivet på eventyrkortet, kan man nu opkræve leje af de spillere, der lander på feltet. Kan eller vil en spiller ikke købe eventyrkortet, sker der ingenting, og turen går videre til næste deltager.



SÅDAN BETALER DU LEJE

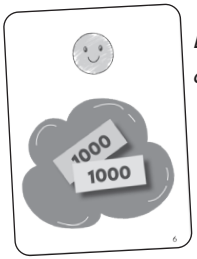
Hver gang man lander på et felt, der ejes af en anden deltager, skal der betales leje. Beløbet fremgår af eventyrkortet. Glemmer man at opkræve leje af en medspiller, har man tabt retten til at opkræve lejen, så snart den næste spiller har kastet terningerne. Ejer en spiller alle tre eventyrkort i samme serie, bliver lejen højere (se beløbene på eventyrkortene).

Leje ved 1 eller 2 eventyrkort.

Leje ved alle 3 eventyrkort i samme serie.

PRØV LYKKEN

Lander man på et felt med **PRØV LYKKEN**, skal man tage det øverste kort i bunken og følge anvisningerne på kortet. Læg kortet tilbage nederst i bunken, når det er brugt. Her kan du se, hvad de forskellige prøv lykken-kort betyder:



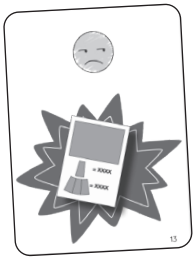
Banken giver dig 2.000 kr.



Kør straks gratis med taxa. Nu har du chancen for at komme hen på det felt, du ønsker. Følg anvisningerne for feltet, inden du afslutter din tur.



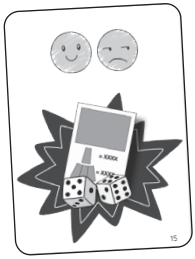
Tag 1 eventyrkort efter eget valg fra banken.



Aflever 1 eventyrkort efter eget valg til banken.



Gå direkte i fængsel. Du springes en omgang over.



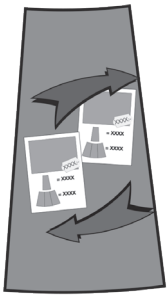
Terningeduel

Tag 1 eventyrkort efter eget valg fra en af de andre spillere (du må dog ikke tage et kort, der indgår i en komplet serie). Sats også selv 1 eventyrkort efter eget valg. Begge spillere kaster nu begge terninger. Den spiller, der slår det højeste antal øjne, vinder begge kort. Bliver det uafgjort, kaster I terningerne igen.

FELTET MED FÆNGSEL

Lander man på dette felt, sker der ingenting. Man er bare på besøg og flytter som sædvanligt næste gang, det er ens tur.

FELTET MED "BYT KORT"



Lander du på dette felt, må du bytte et eventyrkort med en spiller efter eget valg. Tag et af dine egne eventyrkort og byt det med et af den anden spillers kort. Det er dig der bestemmer, hvilket kort du vil bytte det til, og den anden spiller kan ikke sige nej til dette kortbytte. Er du heldig, kan du bytte, så du får en komplet serie. Når en spiller har alle tre kort i en serie, er kortene beskyttede.

FELTET MED TAXA

Lander en spiller på et felt med en taxa, må spilleren straks køre med taxa til et eventyrfelt på spillepladen efter eget valg. Køreturen koster 1.000 kr., som spilleren betaler til banken. Du skal følge anvisningerne for det felt, du "kører" hen til, inden du afslutter din tur. Kører du f.eks. til et eventyrfelt, som ikke ejes af en anden deltager, må du købe feltet.

STARTFELTET

Hver gang en spiller passerer START, får han/hun 3.000 kr. af banken. Man skal huske at flytte den hvide bil et felt femad på inderbanen, hver gang en spiller passerer start.

ALLE KORT I EN SERIE

Har en spiller alle 3 kort i samme serie, kan spilleren opkræve højere leje. Desuden er serien beskyttet, dvs. at ingen anden spiller kan tage eller bytte kort fra denne serie.

EKSTRAKAST

Slår en spiller 2 ens med terningerne (f.eks. 2 femmere), får spilleren et ekstrakast. Før spilleren kaster terningerne igen, skal han/hun først følge de anvisninger, der er angivet på det felt, som spilleren først landede på. Efter ekstrakastet skal spilleren så følge de anvisninger, der er angivet på det nye felt, som spilleren er flyttet hen på. Kaster man 3 gange i træk 2 af samme slags, må man ikke flytte tredje gang, men skal gå direkte i fængsel og springes en omgang over. Turen går derefter videre til næste spiller.

PENGEMANGEL

Hvis en spiller skylder en anden deltager flere penge, end han/hun ejer, er spilleren nødt til at sælge et eller flere af sine eventyrkort tilbage til banken. Salgsprisen for et eventyrkort er altid den samme som indkøbsprisen. Salg af eventyrkort er ikke tilladt indbyrdes mellem spillerne.

HVEM VINDER

Når den hvide bil kører i mål, er spillet slut. Spillerne tæller nu værdien sammen af deres kontanter samt de eventyrkort, de ejer (indkøbsprisen). Den rigeste spiller vinder, og bliver dermed spillets Junior Matador!

RIGTIG GOD FORNØJELSE!

© 2021 BRIO AB/ALGA