

MATADOR

- Regelsæt

Spillet generelt: Matador følger de klassiske funktioner og principper, som man kender fra det oprindelige spil. Spillet kan spilles af **3-6 deltagere**, som alle starter med en pengebeholdning på **30.000kr.**, som kan bruges til at købe felter, huse og hoteller for. I spillet indgår der **40 huse** i alt og **12 hoteller**. For at kunne bygge huse på en grund, skal man eje alle grundtyper af samme farve. Man kan først bygge hotel på en grund, efter man har købt fire huse til én grund hver. I spillet indgår der ligeledes **32 chancekort** med diverse funktioner, som involverer ryk, fængsling, betalinger og modtagelse af penge.

Sådan startes spillet: Spillet startes ved at vælge antal spillere, indtaste sit navn og vælge en bilfarve. Hertil vælges der, hvor mange spillere, der skal indgå i spillet. Turen følger rækkefølgen som spillerne indtastede deres navne. Klik på 'Kast terninger' og to terningværdier vises på skærmen. Bilbrikken rykkes automatisk.

Køb af grunde: Landes der på et felt tilgængeligt for køb, trykker spilleren '**Ja**', når programmet, spørger, om der ønskes at købes. Hertil trækkes beløbet fra kontoen.

Køb af hus: Når en spiller har købt alle grundtyper af samme farve kan han/hun vælge at købe hus. Dette gør spilleren ved at klikke på knappen 'Køb hus', som fremgår på spillepladen under hele spillet, men som først giver tilladelse til det, efter at alle felter af samme farve ejes.

Betaling af leje: Lander en spiller på en opkøbt grund, skal der betales leje til ejermanden af feltet, som afhænger af mængden af huse eller om der står hotel på og om ejermanden ejer flere felter af samme farve.

Rederier: Så stiger modstandernes indbetalinger jo flere du ejer:
For 1 rederi, gives der **500kr.** i leje.
For 2 rederier, gives der **1.000kr.**
For 3 rederier, gives der **2.000kr.**
Og for 4 stks, gives der hele **4.000kr.**

Bryggeri: Ejer du ét bryggeri, vil den aktuelle leje være **100kr x [terningernes øjne]**.
Ejer du to bryggerier, vil den aktuelle leje være **200kr x [terningernes øjne]**.

Ekstra slag: Slås der ens to ens, gives der ekstra slag. Det samme gælder, hvis der ligeledes slås to ens ved anden omgang. Slås der to ens på tredje omgang ryger heldet derimod og spilleren rykkes i fængsel.

Indkomstskat: Er man så uheldig at lande på indkomstskat-feltet, gives spilleren mulighed for at vælge mellem at betale 4.000kr eller betale 10% af sine samlede værdier. Spilleren vælger mellem de to muligheder, ved at trykke på en af to knapper, der kommer frem.

Fængsling: Er man uheldig at blive fængslet via enten chancekort eller at lande på 'De fængsles'-feltet, kan man komme ud på følgende måder:

- **Ved betaling af 1.000kr til banken.**
- **Ved at anvende et chancekort, der gives en mulighed for at komme ud.**
- **Eller ved at slå to ens med terningerne. Herefter rykkes der samme antal øjne.**

Efter tre runder, er spilleren tvunget til at betale **1.000kr**.

Auktion: Ønsker en spiller ikke at opkøbe, det felt han/hun lander på, ryger feltet på auktion for alle. Her følger byderunden den oprindelig rækkefølge for ture. Hertil indtaster ved spiller det beløb, der ønskes at bydes med. Beløbet starter fra 100 og over.

Bytte: Ønsker man at bytte, skal det besluttet indbyrdes. Tryk på knappen 'Byt' og skriv navnet på den spiller, der ønskes at bytte med og videre hvilke felter, der skal byttes.

Pantsætning: Mangler man penge, kan ens værdier pantsættes. For grunde gælder det kun de ubebyggede. Pantsætningsværdien varierer for grund til grund. Spilleren beholder grundene, men skal betale **10%** i rente for at tage et lån i banken gennem sin pantsætning. Der kan ikke kræves leje, når en modstander lander på en pantsat grund.

Vinder og taber: Spillet fortsættes og spilles af så mange runder det kræves for at alle på nær én spiller går bankerot. Når en spiller går bankerot og er ude af spillet, gives der besked.

Ligeledes gør dette, når en vinder er fundet.