

# DET SANDE MATADOR

af Jonas Jensen, Gode Penge

## Antal spillere:

3-4 spillere, 4 spillere er optimalt. Spiller man kun 3 spillere, så fjernes rollen *Den fornuftige*.

## Regler:

Det sande Matador spilles på et matadorbræt med regler som i det originale matador, med undtagelse af, hvad der i denne manual angives.

## Spilletid:

Første gang: 3-3,5 timer – herefter: 2-2,5 time.

## Alder:

Fra ca. 15 år.

Erfaring med strategiske brætspil og gode procentregningsevner er en fordel.

## Opstilling

- En blok og skriveredskab pr. spiller til at notere, hver gang man passerer start.
- Lav 4 kort der repræsenterer spillernes roller med tilhørende missioner. Hver spiller trækker en rolle ved spillets start og får udleveret tilhørende grunde, gældsbeviser og penge jævnfør *Rollelisten* længere nede.
- En person udvælges til at styre banken og holde øje med, at reglerne bliver overholdt. Det er en fordel at vælge en der kender spillet, og som er god til at regne procent. Hvis den der styrer banken er nybegynder, er det meget svært samtidig at deltage i spillet.

# Regler – i tillæg til de almindelige matadorregler

## 1. Chancekort

Chancekortene, som repræsenterer lånebeviser, lægges i banken. Der trækkes ingen kort på chancefelterne, de er blot "døde" felter.

## 2. Grunde og huse

- a) Du kan bebygge en grund uden at have en hel serie.
- b) Til gengæld er alle lejeudgifter til bebyggede grunde det halve af den pris, der står på grunden (af spiltekniske grunde).
- c) Det er ikke tilladt at handle/bytte grunde med andre spillere. Disse kan dog sælges til banken eller pantsættes. Pantsættes en grund, kan den købes af andre spillere, der lander på den.
- d) Du må kun bygge et hus pr. grund pr. tur (BEMÆRK: Dette gælder ikke *Entreprenøren*)

## 3. Bankaktier (symboliseret ved rederier + bryggerier)

Rederierne og bryggerierne er aktier i banken, og det koster ingen leje at lande på disse. I stedet giver hver aktie (rederi/bryggeri) 10% af den rente, som hver gældsatte spiller betaler til banken, når denne passerer start.

## 4. Lån og rente

Når du passerer start, modtager du ikke 4.000 kr., i stedet kan du vælge at låne 10.000 kr. Du kan kun vælge at låne præcis 10.000 og kun når du passerer start. Ved valg af lån modtages et lånebevis (chancekort). Du kan også vælge at betale højst et lånebevis tilbage, efter du har betalt dine renter selvfølgelig.

Derudover betales 2.000 kr. i rente til banken for hvert lånebevis du har, når start passerer. Bankens betaler 10% videre til ejerne af hver af bankens 6 aktier (rederierne + bryggerierne). 20 % for 2 aktier 30% for 3 aktier og 40% for 4 aktier osv.

## 5. Betalinger, banken og parkeringen

Alle betalinger der ikke er et køb eller renter dvs. via indkomstskatfeltet, fængsel osv. Lægges på parkeringen. Kun renter, køb af grunde samt køb af huse og tilbagebetaling af gæld betales direkte til banken.

Den del af renterne, der ikke viderebetales til aktionærerne, lægges i en bunke for at visualisere, at penge bliver trukket ud af spillet og for at tydeliggøre størrelsen af rentebetalingerne (vigtigt for læringen, men ikke vigtigt for spillet). Lander du på parkeringen indkasseres de penge som ligger her.

## 6. Salg

Huse, grunde og pantsætning giver kun 90% af købsprisen, de sidste 10% er ejendomsmæglerens gebyr. Disse 10% lægges på parkeringen, de 90 % betales til banken. Det er bankens opgave, at sørge for at disse bliver fordelt korrekt. Dette skal illustrere, at alle almindelige betalinger blot cirkulerer i økonomien og ikke påvirker pengemængden.

## 7. Konkurs

Du er konkurs, når du ikke kan betale en udgift, og altså ikke når du er insolvent (har mere gæld end du har værdier). Grunde kan pantsættes eller sælges til banken, huse kan sælges til banken når som helst dette skulle blive nødvendigt. Det er aldrig tilladt at sælge grunde til andre spillere, dem må man udelukkende sælge til banken. Når alle værdier er solgt til banken, betales den del af det skyldige beløb, som kan betales. Lånebeviser er ugyldige og leveres tilbage til banken (bankens tab). Den konkursramte spillers brik fjernes, og spilleren er ude af spillet.

## 8. Fængsling

Lander en spiller på 'gå i fængsel' passeres start ikke, og der skrives ikke en runde på rundemarkøren, ligesom der heller ikke skal betales renter af gælden. Det er selvfølgelig heller ikke muligt at optage lån eller betale gæld tilbage. Det er tilladt at købe og sælge både huse og hoteller imens man er i fængsel, og man modtager stadig fuld lejeindtægt.

**BEMÆRK:** Når du har din tur i fængsel, kan du vælge imellem følgende to muligheder:

- a) slå 3 gange med terningerne. Er et af slagene to ens, rykker du det antal øjnene viser ud af fængslet og fortsætter som normalt. Slår du ikke to ens betales 1000 kr. til parkeringen og næste gang det er din tur, fortsætter du spillet som normalt.
- b) vælge at betale de 1000 kr. med det samme, og derefter straks fortsætte din tur.

# Rolleliste med tilhørende missioner

Missionerne er åbne, så alle kan se dem.

Print evt. flere udgaver så alle kan se missionerne i løbet af spillet.

## Aktionæren

**Startbeholdning:** 3 bankaktier (de to bryggerier og Helsingør-Helsingborg færgeren) + 30.000 kr.,  
+ 2 gældsbeviser (20.000 i gæld).

**Mission:** Vinder, hvis den totale optagede gæld i hele spillet når 200.000 kr.

Bliver medvinder hvis aktionæren, når en anden spiller afslutter spillet, har en positiv egenkapital (dvs. at værdierne overstiger gælden).

**Særregler:** Ingen

## Entreprenøren

**Startbeholdning:** 40.000 kr.

**Mission:** Vinder, hvis hun/han ejer 6 hoteller.

**Særregler:** Entreprenøren må bygge mere end et hus, pr. tur, pr. grund. Må også bygge efter han/hun har slået. Alle andre skal bygge inden de slår med terningen.

Entreprenøren starter spillet.

## Socialisten

**Startbeholdning:** Rødovrevej, Hvidovrevej, Roskildevej, Valby Langgade og Allégade, + 50.000 kr., + 2 gældsbeviser (20.000 i gæld).

**Mission:** Vinder, hvis der stadig er 3 aktive spillere tilbage efter 8 egne runder (inkl. Socialisten selv). Dvs. kun én spiller må være gået konkurs.

**Særregler:** Ingen

## Den fornuftige

**Startbeholdning:** Starter med 30.000 kr., ingen gældsbeviser, + Rådhuspladsen og Frederiksberggade (disse kan ikke sælges eller pantsættes og skal beholdes til spillets slutning).

**Mission:** Vinder, hvis han/hun ikke har gæld efter at have gået 8 egne runder.

**Særregler:** Den Fornuftige kun have max. 2 huse pr. grund.

Den fornuftige betaler kun den halve udgift når hun/han lander på medspillernes grunde (dvs.  $\frac{1}{4}$  del af det der står på grunden). Derudover betales kun 10% i rente på gæld.

# Hjælpeark til din turs forløb

Print evt. flere udgaver, så alle kan støtte sig til rækkefølgen i løbet af spillet.

- 1) Køb hus, max èt pr. grund (Entreprenøren må bygge så mange han vil).
- 2) Slå med terningen.
- 3) Har du passeret start? Hvis *ja*, læs videre, hvis *nej*, hop videre til punkt 4
  - a) Notér en runde på din rundetæller.
  - b) Optag 10.000 kr. i lån hvis du ønsker det (du kan hverken optage mere eller mindre. Det skal være præcis 10.000 kr.). Modtag et gældsbevis (prøv lykken kort) hvis du optager et lån.
  - c) Betal rente af din gæld. 2000 kr. pr gældsbevis. (BEMÆRK: Da man låner først, er det muligt at låne til at betale sine renter). Banken videreformidler renter til eventuelle aktionærer - 10% af de betalte renter pr. aktie (rederi/bryggeri).
  - d) Afdrag din gæld, maksimum èt gældsbevis pr. runde.
  - e) Hvis du har et rundemål for din mission, bør du se efter, om du har vundet.
- 4) Interager med grunden du er landet på: køb den, betal leje (halv leje hvis du er *Den Fornuftige*), eller gør ingenting. Det er tilladt at sælge grunde, pantsætte grunde eller sælge huse for at få råd til at købe en grund eller betale leje.
- 5) Er du entreprenøren, kan du vælge at købe huse igen.
- 6) Giv terningerne videre til næste spiller.

# Spillets slutning

Spillet kan slutte ved at:

1. en spiller klarer sin mission
2. en spiller har passeret start 10 gange
3. der er kun 1 spiller tilbage.

BEMÆRK: Der kan både være ingen, én, to, eller flere vindere.

- Mener en spiller at have klaret sin mission, kontrolleres dette af de andre spillere. Er missionen bestået slutter spillet, hvis ikke fortsætter spillet.  
BEMÆRK: Der kan være flere spillere, som også har vundet (se *Aktionærens* mission).
- Er du eneste spiller tilbage og ingen er nået 10 runder, har du vundet.
- Hvis ingen mission er gennemført efter første spiller passerer 10 runder, slutter spillet. Spillere, der stadig er i spillet, kan nu have vundet (se *Aktionæren*).  
BEMÆRK: Har ingen klaret deres mission, er der ingen vindere.

# Rundemarkør

Den fornuftige	Socialisten