

## **SLIK SPILLER MAN**

For spillere som kjenner spillet Millionær, er det viktig å merke seg at man i Multi Millionær IKKE får utlevert kr. 20.000 ved passering av start. Som erstatning for denne regelen, betaler Ola Nordmann leie til spillerne med bankens penger.

### **Flytting**

1. Spilleren for tur kaster først BEGGE terningene og flytter OLA NORDMANN ifølge kastet.

Lander OLA NORDMANN på en tomt som ingen eier, skal banken straks auksjonere den bort.

Hvis tomten allerede er solgt, betaler Ola Nordmann leie med bankens penger, og aksjekursen justeres dersom leien er høy nok.

Deretter kan spilleren eventuelt bygge hus/hoteller/slott og betale renter på gjeldsbrevlånkaster.

2. Spilleren kaster så terningene på nytt og flytter BILBRIKKEN sin ifølge kastet. To eller flere bilbrikker kan dele samme felt. Lander BILBRIKKEN på en tomt som ingen eier, kan spilleren kjøpe denne av banken til prisen som står på feltet. Spilleren får skjøtekortet og legger det med forsiden opp foran seg. Hvis spilleren ikke vil kjøpe tomten, skal banken straks selge den på auksjon. Spilleren kan selv delta i auksjonen.

Bemerk at tomtene GYLDENLØVES GATE og AKER BRYGGE kun selges på auksjon.

Hvis en spiller kaster TO LIKE på terningene. Dette gjelder også for Ola Nordmann.

### **Leie**

Når motspillere eller Ola Nordmann lander på en spillers tomt, kan spilleren kreve leie etter den takst som står på skjøtekortet. Hvis spilleren eier ALLE tomtene i en tomteserie/farge, får han dobbel leie av ubebygde tomter. Ola Nordmann betaler leie med BANKENS PENGER. Dersom leien er 20.000 eller høyere, skal aksjekursen justeres. (Se avsnittet om aksjer.)

### **Hus**

Når en spiller eier alle tomtene i en tomteserie/farge, kan han bygge hus på eiendommene. Husene kjøpes av banken når det er spillerens tur og for den pris som står på skjøtekortet. Det skal bygges jevnt, dvs. at alle tomtene skal ha ett hus før hus nr. 2 kan settes opp. Alle tomtene må ha 2 hus før hus nr. 3 kan settes opp osv.

### **Hoteller og slott**

Når en spiller har 4 hus på ALLE tomtene i én tomteserie/farge, kan han bygge hotell. De fire husene på tomtene må da leveres tilbake til banken. På hver tomt kan det bare stå ett hotell.

På SLOTTSPLASSEN bygger man slott istedetfor hotell.

Hus hoteller og og slott kan selges tilbake til banken for halv pris.

### **Husmangel**

Hvis banken er utsolgt for hus/hoteller, må spillere som vil bygge vente til det igjen blir bygninger ledige.

### **Rederier**

Rederiene kan kjøpes og kreves leie for på samme måte som tomtene. Rederiene kan IKKE bebygges.

### **Aksjer**

Hver tomterserie har ti aksjer og en søyle på aksjekurstavlen. BØRSMARKØRENE på tavlen viser AKSJEKURSEN og flyttes opp og ned når følgende skjer:

**OPP:** Når tomteserien gir en LEIEINNTEKT på kr. 20.000 eller mer. Børsmarkøren flyttes OPP ett nivå for hver hele kr. 20.000. Eks. ett nivå for kr. 20.000 ti 39.900, to nivåer for kr. 40.000 til kr. 59.900 osv.

**NED:** Når eieren av en tomteserie får en LEIEUTGIFT på kr. 20.000 eller mer. Spilleren må eie ALLE skjøtene i serien for å bli regnet som eier, og kursen synker på ALLE seriene spilleren eier. Børsmarkøren/e flyttes NED ett nivå for hver hele kr. 20.000 som forklart under “OPP”.

Når et terningkast fører til at aksjekursen skal justeres, gjelder den nye kursen umiddelbart etter at terningen er kastet.

### **Handel med aksjer**

Spillerne kan når som helst foreta både kjøp og salg av aksjer med banken. Prisen pr. aksje følger aksjekursen. Aksjehandelen må imidlertid foretas ETTER at eventuelle aksjekurser er justert som følge av spillerens trekk, og meldes ved å si høyt hvilke og hvor mange aksjer man vil kjøpe eller selge. Ingen handel kan meldes når aksjene i en tomteserie er SUSPENDERT, dvs. kursen står i kr. 0.

### **Børsen**

Hvis en spiller flytter bilbrikken sin på Børsen, har han rett til å kjøpe inntil TO AKSJER av en motspiller. Aksjene må kjøpes til DOBBEL aksjekurs. Hvis Ola Nordmann havner på Børsen, har spilleren som kastet terningene rett til å kjøpe EN aksje fra en motspiller til DOBBEL aksjekurs.

Når spillerne og Ola Nordmann i neste omgang skal ut av børsfeltet, skal det kastes med ÉN TERNING.

### **Innbyrdes handel**

Innbyrdes handel mellom spillerne med tomter, rederier og aksjer er tillatt. Spillerne kan avtale prisen seg imellom. Innbyrdes handel med aksjer behøver altså IKKE følge aksjekursen. Bebygde tomteserier kan bare selges i sin helhet. Pantsatte tomter selges i pantsatt tilstand.

### **Aksjeeiernes rettigheter**

Hvis en spiller eier 8-10 aksjer i en tomteserie, har han rett til 50% av leieinntektene. Hvis spilleren eier 10 aksjer er han I TILLEGG fritatt for å betale leie.

### **Foreldelse**

En spillers rettigheter og plikter foreldes når spiller nr. 2 etter ham har kastet terningene for Ola Nordmann.

### **Prøv lykken**

Hvis en spiller flytter bilbrikken sin på feltet “Prøv Lykken”, trekker han et sjansekort og følger anvisningen. Hvis Ola Nordmann havner på Prøv Lykken, skjer ingenting. Brikken flyttes videre i neste omgang.

### **Casino**

Hvis en spiller flytter bilbrikken sin på feltet Casino, kan han satse penger på at han vil kaste 6 med én terning. Spilleren betaler til

banken det beløpet han vil satse og kaster så terningen. Kaster spilleren 6, vinner han 10 ganger beløpet han satset. Gevinsten utbetales av banken. Det skjer ingenting hvis Ola Nordmann-brikken havner på Casino. Brikken flyttes videre i neste omgang.

### Ferieparadisets

Ferieparadisets erstatter feltet "Fengsel" i spillet Millionær. Hvis en spillers bilbrikken havner i Ferieparadisets, kan spilleren velge å stå over én eller flere omganger. Første omgang er gratis, andre koster kr. 10.000, tredje kr. 20.000, fjerde kr. 30.000 osv. Pengene betales til banken FØR man står over. Det er gratis å gå ut av Ferieparadisets, og man skal da kaste med én terning (gjelder også Ola Nordmann). Når Ola Nordmann havner på Ferieparadisets, skjer ingenting. Brikken flyttes ut i neste omgang.

### Trafikkfyr

Hvis en spiller flytter bilbrikken sin på feltet med et trafikklys, er spilleren i neste omgang fritatt for å betale leie. Dette gjelder også for Ola Nordmann.

### Skatt

Hvis en spiller flytter bilbrikken sin på feltet "SKATT", skal spilleren betale skatt av alle sine KONTANTER med den prosentsats som er oppgitt. Ola Nordmann-brikken betaler ikke skatt.

### Lån

#### – Lån mot pantsettelse:

Alle ubebygde tomter kan pantsettes. (Eventuelle hus, hoteller og slott på tomtene må først selges til banken for halv pris.) Pantsettelsesbeløpet står på skjøtekortet og blir utbetalt av banken. Spilleren snur skjøtekortet med baksiden opp og lar det ligge foran seg. Det kan ikke kreves leie av pantsatt tomt. Hvis spilleren hever pantsettelsen, skal han betale 10% rente i tillegg til pantsettelsesbeløpet.

#### – Lån mot gjeldsbrev:

Spilleren får av banken utbetalt kr. 50.000 sammen med et GJELDSBREV. Så lenge spilleren har gjeldsbrevet, skal han betale kr. 2.500 i renter hver gang han står for tur. Beløpet betales etter at man har flyttet Ola Nordmann, men før man kaster terningene for å flytte bilbrikken.

Hvis en spiller glemmer å betale rentene på gjeldsbrevlån i tide, og dette påpekes av en annen spiller, må spilleren i tillegg til å betale rentene, også betale STRAFFEGEBYR. Gebyret er like stort som rentene, og betales til spilleren som først påpekte at rentene ikke ble betalt i tide. Man kan ikke ha flere enn tre gjeldsbrev samtidig. Gjeldsbrevet kan innløses når som helst ved at man betaler kr. 50.000 til banken. Spillerne kan ikke låne innbyrdes.

### Konkurs

Når en spiller ikke har kontanter til å betale sine utgifter, må han skaffe seg penger ved å selge aksjer, låne (pantsettelse eller gjeldsbrev), selge bygninger til banken for halv pris og selge eller auksjonere bort tomter. Pantsatte tomter selges i pantsatt tilstand. Dersom spilleren fremdeles ikke kan betale sine utgifter, er han konkurs og ute av spillet. Motspillers krav skal betales før bankens krav.

### SLUTTOPPGJØR/VINNER AV SPILLET

Spillet avsluttes enten:

- Når alle, unntatt én spiller, er konkurs.
- Når en spiller blir multimillionær, dvs. når spillerens verdier (kontanter, skjøtekort, aksjer, hus og slott) tilsvarer minst to millioner kroner.
- Etter avtalt spilletid. Vinneren er den som har flest verdier.

Ved oppgjør har tomter og rederier som ikke er pantsatt den verdi som står på spillebrettet. Aker Brygge og Gyldenløves gate verdsettes til dobbel pantsettelsesverdi. For pantsatte tomter/rederier brukes pantsettelsesverdien. Verdien av aksjene vises av børsmarkørene på aksjekurstavlen.

Hus og hoteller/slott føres opp til innkjøpspris. Et hotell/slott tilsvarer 5 hus. Eventuelle lån skal trekkes fra i beregningen.

© Produsert 2017 av  
Egmont Kids Media Nordic AS  
Postboks 4684 Nydalen, 0405 Oslo  
Spillidé: Kai Stokkeland, Jan Ivar Sørby og Vidar Mikalsen  
Layout: Geir Kling  
Illustrasjoner Bulldog Design  
www.serie.no

Mer informasjon om Multi Millionær: [www.multimill.no](http://www.multimill.no)



EGMONT

# SPILLEREGLER

# MULTI MILLIONÆR

### SPILLET INNEHOLDER

Spillebrett, 6 spillebrikker (biler), Ola Nordmann-brikke, 2 terninger, 40 hus, 16 hoteller, slott, 10 børsmarkører, 37 sjansekort, 29 skjøte-kort, 100 aksjer, 18 gjeldsbrev og pengesedler.

### SPILLET I KORTE TREKK

Hensikten med spillet er å først bli multimillionær ved å kjøpe eiendommer (i spillet brukes betegnelsen tomter og tomteserier) og rederier, kreve leie av motspillerne og selge aksjer.

### FORBEREDELSE

En av spillerne velges til å styre banken. Hver spiller mottar kr. 150.000 etter følgende fordeling: 1 x 50.000, 7 x 10.000, 4 x 5.000, 6 x 1.000, 7 x 500 og 5 x 100.

Aksjene fordeles blant spillerne slik at alle får like mange i hver tomte-serie. Eventuelle aksjer til overs beholdes av banken inntil videre. Banken eier alle øvrige verdier ved spilllets start.

De røde børsmarkørene plasseres på utgangsposisjonene på aksjekurstavlen (feltene markert med lys blå farge). Sjanseskortene blandes godt og legges i en bunke med tekstsiden ned ved siden av spillebrettet.

Spillerne velger hver sin spillebrikke (bil) som plasseres på START. Ola Nordmann-brikken (oransje personbrikke) plasseres på START.

Spillerne kaster terning for å avgjøre hvem som skal begynne spillet. Spilleren som får høyest terningkast begynner, og spillet fortsetter så med spilleren til venstre.