

SPILLEREGLER

Junior  
**MILLIONÆR**





## INNHold




Spillebrett, terning, 4 spillebrikker (biler), 40 hus, 120 mynter og 20 sjansekort.

## SPILLET I KORTE TREKK

Spillerne får 15 mynter og 10 hus hver ved spillets start og skal prøve å kjøpe så mange som mulig av butikkene på spillebrettet. Hver gang en spiller stopper på en butikk med et hus, må han betale eieren det antall mynter som er markert på feltet. Når alle butikkene er kjøpt opp, vinner spilleren som først har samlet 30 mynter.

## FORBEREDELSE

Sjanseskortene blandes og legges med billedsiden ned i en bunke midt på spillebrettet.

   **Spillerne får hver sin spillebrikke og 10 hus med samme farge. Spillebrikkene plasseres på start. Spillerne får 10 mynter hver.**

Resten av myntene kan ligge i spillesken som er banken. En av spillerne velges til å ta seg av banken. Yngste spiller begynner spillet. Spillet fortsetter så med spilleren til venstre. Følg pilen ut fra start.

## SLIK SPILLER MAN

Spillebrettet består av en bygate med ulike butikker, kino og kafé. I spillereglene går alle under betegnelsen butikk. Spillerne kaster terning og flytter etter tur.

## Butikk-felt

Hver gang spilleren lander på en ledig butikk, kan han velge om han vil kjøpe denne eller ikke. Ønsker spilleren å kjøpe butikken, betaler han det antall mynter som er markert nederst på feltet. Pengene betales til banken, og spilleren setter et av sine hus øverst på feltet. Nå eier spilleren denne butikken, og hver gang motspilleren lander på feltet, må de betale eieren det antall mynter som er markert nederst på feltet.



Ledig butikk



Butikk med hus. Leie må betales.

## Sjanse-felt

Hver gang spilleren lander på et felt med en stjerne, får han trekke et sjanseskort. De ulike sjanseskortene vises her.



### Gratis... (ulike butikker)

Spilleren kan plassere et hus på feltet uten å betale for det, selv om en motspiller allerede eier butikken. Motspilleren må da fjerne sitt hus fra feltet.



### Gå til... (ulike butikker)

Spilleren må flytte til butikken og handle hvis en motspiller eier den, eller han kan velge å kjøpe den hvis den er ledig.



### Spill på lotteriet

Spilleren må legge det antall mynter som er vist på kortet på lotteri-feltet. Når en spiller siden stopper på lotterifeltet, får han myntene som ligger der.

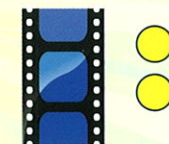


### Gå til start

Spilleren flytter direkte til START og mottar da fem mynter.

## Kino-felt

Spilleren må betale to mynter **eller** stå over ett kast.



## Trafikklys-felt

Spilleren slipper å betale leie dersom han stopper på en motspillers butikk i  **neste** trekk.



## Passering av start

Spillerne mottar fem nye mynter hver gang de passerer START-feltet.

Når man har trukket sjanseskortet "Gå til start", får man kun de fem myntene sjanseskortet gir.

**START** 





## Salg av hus til banken

Spilleren kan han få nye mynter ved å selge ett eller flere av sine hus til banken. Spilleren får da det samme antall mynter som er markert nederst på feltet. Solgte hus kan ikke kjøpes tilbake senere under spillets gang.

Hvis spilleren ikke har penger og ikke hus, er han ute av spillet. Hvis det da er kun én spiller igjen, vinner denne spillet.

## SPILLETS VINNER

Når alle butikkene er kjøpt opp, vinner spilleren som først har samlet 30 mynter. Alternativt kan et annet antall mynter avtales å spille mot.



© 2011 Egmont Serieforlaget AS,  
Postboks 284 Skøyen, 0213 Oslo

Spillidé og layout: Geir Kling  
Illustrasjoner: iStockphoto

[www.univers.no](http://www.univers.no)