

MONOPOLY

Le jeu des transactions immobilières vite conclues.

AGE
8+



JEU DE VOYAGE



L'ASSEMBLAGE NECESSITE L'AIDE D'UN ADULTE

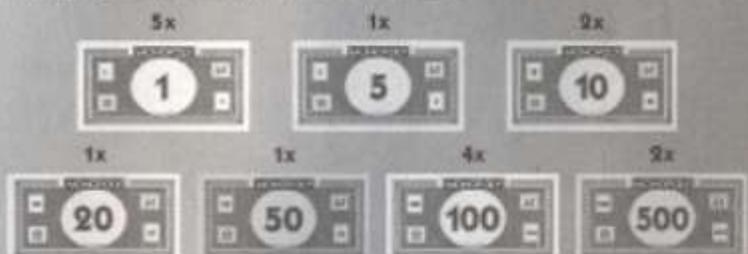
BUT DU JEU

Être le seul joueur qui n'ait pas fait faillite.

CONTENU

Plateau de jeu, autocollant pour le plateau de jeu, 1 feuille de carton contenant les cartes Titre de Propriété et les listes d'instructions Chance et Caisse de Communauté, 6 pions en plastique, 6 dés en plastique, billets MONOPOLY, 3 dés (vous avez besoin de 3 dés pour les cartes Chance et Caisse de Communauté), 32 maisons et 19 hôtels.

Chaque joueur commence le jeu avec :



Tout le reste de l'argent est conservé par la Banque.

Choisissez votre pion et placez-le sur la case DÉPART.

LA PREMIÈRE FOIS QUE VOUS JOUEZ



Dérouler l'étiquette Mr Monopoly de la face du plateau de jeu et le jeter. Coller l'autocollant du plateau de jeu sur la base. Ouvrir d'abord l'arrière et utiliser le logo MONOPOLY pour bien aligner les deux moitiés au centre du plateau.

Détacher les cartes Titre de Propriété et les listes d'instructions Chance et Caisse de Communauté de leur support. Détacher soigneusement les pions et les dés de leur support. Si nécessaire, éliminer l'excédent de plastique à l'aide d'une lime ou de papier de verre. Jeter le cadre après en avoir détaché toutes les pièces du jeu.

DÉROULEMENT DU JEU

Désignez un banquier parmi les joueurs. Le banquier est chargé de la banque, des cartes Titre de Propriété, des maisons et des hôtels, ainsi que des ventes aux enchères.

LE JEU

1. Lancez les deux dés. Celui qui obtient le meilleur score commence à jouer et le tour continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

2. Quand c'est votre tour, lancez les deux dés et avancez d'autant de cases qu'indiquées sur les dés. Deux pions ou plus peuvent s'arrêter simultanément sur la même case. Suivant la case où vous vous arrêtez, vous pouvez ou devez :

- Acheter la propriété si elle est encore à vendre
- Demander au banquier de la vendre aux enchères
- Payer un loyer au joueur qui en est le propriétaire
- Payer des taxes
- Suivre les instructions des cases

Chance ou Caisse de Communauté

- Aller en prison
- Recevoir 1500 si vous passez par la case DÉPART

3. Lorsque vous possédez tous les terrains d'une même couleur, vous pouvez construire des maisons ou des hôtels pour encaisser des loyers plus élevés.

4. Si ne vous reste plus d'argent, vous pouvez hypothéquer ou vendre une propriété pour payer vos dettes. Si vous n'arrivez pas à collecter assez d'argent, vous êtes en faillite et vous êtes éliminé.

5. Vous ne pouvez ni prêter ni emprunter à un autre joueur. Cependant, vous pouvez donner ou accepter une propriété en paiement.

6. Si vous faites un double, effectuez les opérations habituelles sur la case où vous vous arrêtez, puis relancez les dés. Si vous faites trois doubles à la suite, allez en prison !

7. Continuez de jouer. **Le dernier joueur restant en jeu est le vainqueur.**

ÉTAPES DU JEU

ACHETER UNE PROPRIÉTÉ

Il y a 3 types de propriétés : terrains, gares et compagnies de service public.



Si vous vous arrêtez sur une propriété qui n'appartient à personne, vous pouvez l'acheter. Si vous décidez de l'acheter, payez à la banque le prix indiqué sur la case et déposez la carte Titre de Propriété face visible devant vous. Si vous décidez de ne pas l'acheter, le banquier ouvrira une vente aux enchères (voir **Vente aux Enchères**).

Vous pouvez percevoir un loyer de la part des joueurs qui s'arrêteront sur cette case.

VENTES AUX ENCHÈRES

Si vous décidez de ne pas acheter une propriété sur laquelle vous venez de vous arrêter, le banquier ouvre une vente aux enchères et l'adjudge au plus offrant. La mise à prix est de M1. Même si vous avez refusé d'acheter la propriété au prix initial, vous pouvez participer à la vente aux enchères.



PAYER UN LOYER

Si vous vous arrêtez sur une propriété non-hypothéquée qui appartient à un autre joueur, il peut vous réclamer un loyer. Le propriétaire doit vous réclamer le loyer avant que le deuxième joueur après vous ne lance les dés. Le montant du loyer est indiqué sur la carte Titre de Propriété et varie selon le nombre de bâtiments qu'elle comporte.

Si vous possédez tous les terrains d'une même couleur, le loyer est doublé pour chaque propriété non construite de ce groupe. Si une propriété d'un groupe de couleur est hypothéquée, vous ne pouvez pas recevoir de loyer pour ce terrain mais par contre, vous continuez à toucher un double loyer pour les terrains non-hypothéqués du groupe.

COMPAGNIES DE SERVICE PUBLIC

Les compagnies de service public sont achetées et vendues aux enchères de la même manière que les terrains. Si vous vous arrêtez sur une case compagnie de service public appartenant à un autre joueur, le loyer à payer dépend du nombre de points obtenus aux dés.

- Si le propriétaire possède **une** compagnie de service public, le loyer est égal à **quatre fois** le score des dés.
- Si le propriétaire



possède **les deux** compagnies de service public, le loyer est égal à **dix fois** le score des dés.

GARES

Les gares sont achetées et vendues aux enchères de la même manière que les terrains. Si la gare sur laquelle vous vous arrêtez appartient déjà à un autre joueur, vous devez payer le montant indiqué sur la carte Titre de Propriété. Ce montant varie suivant le nombre de gares détenues par ce joueur.



CONSTRUIRE UNE MAISON

Vous devez posséder tous les terrains d'une même couleur pour pouvoir acheter des maisons. Le prix d'une maison est indiqué sur la carte Titre de Propriété.

Vous pouvez acheter des maisons (ou des hôtels) quand c'est votre tour de jouer ou entre les tours des autres joueurs mais vous devez construire uniformément. Vous ne pouvez pas construire une deuxième maison sur un terrain tant que vous n'en avez pas construit une sur chaque terrain de ce groupe. Vous pouvez acheter autant de bâtiments que vous le désirez, tant que vos finances vous le permettent (mais attention: vous ne pouvez construire que maximum 4 maisons ou un hôtel par propriété) mais aucune maison ne peut être construite sur une propriété si une des propriétés du groupe est hypothéquée.

CONSTRUIRE UN HÔTEL

Pour construire un hôtel, vous devez avoir quatre maisons sur chaque terrain d'un groupe de même couleur. Payez au banquier le prix indiqué



sur la carte Titre de Propriété. On ne peut construire qu'un hôtel par propriété.

CRISE DU LOGEMENT

Si la banque n'a plus de maisons, vous devez attendre que les autres joueurs en retournent à la banque pour pouvoir en acheter.

S'il ne reste qu'un nombre limité de maisons ou d'hôtels et que deux joueurs ou plus souhaitent les acheter, ils sont vendus aux enchères et adjugés au plus offrant. L'enchère commence au prix le plus bas indiqué sur la carte Titre de Propriété.

BESOIN D'ARGENT

Si vous avez besoin d'argent, vous pouvez en récolter en vendant des logements, en hypothéquant des propriétés ou en vendant des propriétés, des compagnies de service public ou des gares à un autre joueur à un prix convenu entre vous (même si la propriété est hypothéquée).

VENDRE UNE PROPRIÉTÉ

Vous pouvez vendre un terrain nu, des gares et des compagnies de service public à un autre joueur, à un prix convenu entre vous. Toutefois, aucun terrain ne peut être vendu à un autre joueur s'il y a déjà des bâtiments sur un des terrains du même groupe. Vous devez d'abord vendre à la banque tous les bâtiments situés sur ces terrains.

Les maisons et hôtels seront vendus à la banque à la moitié de leur valeur indiquée sur la carte Titre de Propriété. Ils peuvent être vendus quand c'est votre tour de jouer ou entre les tours des autres joueurs.

- Les maisons doivent être vendues uniformément, de la même façon qu'elles ont été achetées.
- Si vous vendez un hôtel, le banquier paie la moitié du prix indiqué pour un

hôtel, plus la moitié du prix des quatre maisons échangées pour acheter l'hôtel.

- Les hôtels peuvent également être à nouveau divisés en maisons. Pour cela, vous pouvez vendre un hôtel pour la moitié de son prix et recevoir quatre maisons.

HYPOTHÈQUES

Hypothéquer une propriété

Pour cela, vendez d'abord les bâtiments, puis retournez la carte Titre de Propriété face cachée et recevez de la part de la banque la valeur de l'hypothèque indiquée au dos de cette carte.

Vous ne pouvez percevoir aucun loyer pour une propriété hypothéquée, mais vous continuez à percevoir le loyer des propriétés non hypothéquées du même groupe. Aucun joueur ne peut payer l'hypothèque à votre place.

Lever une hypothèque

Payer à la banque la valeur de l'hypothèque plus 10% d'intérêts, puis retournez la carte Titre de Propriété, face visible. Vous pouvez à nouveau encasser les loyers.

Vendre une propriété hypothéquée

Vous pouvez vendre une propriété hypothéquée à un autre joueur au prix convenu entre vous. L'acheteur peut alors soit lever immédiatement l'hypothèque en payant à la banque la valeur de l'hypothèque (plus les 10% d'intérêts), soit payer les 10% d'intérêts et garder l'hypothèque.

Quand il n'y a plus d'hypothèque sur aucun des terrains d'un groupe, le propriétaire peut recommencer à construire sur ces terrains au prix plein.

FAILLITE

Si vous devez plus d'argent que vous ne pouvez récolter, vous êtes déclaré en

faillite et vous êtes éliminé.

Si vous avez une dette envers la banque, rendez vos cartes Titre de Propriété à la banque qui les vendra une par une aux enchères, au plus offrant.

Si vous avez une dette envers un autre joueur, vendez à la banque vos maisons et vos hôtels à la moitié du prix indiqué sur la carte Titre de Propriété. Donnez à l'autre joueur votre argent, vos cartes Titre de Propriété et vos clés "Sortie de prison".

CHANCE OU CAISSE DE COMMUNAUTÉ

Si vous arrivez sur l'une de ces cases, lancez les 3 dés. Effectuez la tâche correspondant au chiffre obtenu. Par exemple, vous atterrissez sur une case Chance et vous lancez les 3 dés et obtenez 8 points. Dans ce cas, vous devez suivre l'instruction n°8 de la liste Chance : Allez en PRISON !

- Si vous recevez l'instruction "Vous êtes libéré de prison", prenez une clé en plastique. Vous pouvez la conserver ou la vendre à un autre joueur.
- Si vous avez une amende, payez-la à la banque.



PARKING GRATUIT

C'est une case de repos gratuite.

PASSER 2 FOIS DE SUITE PAR LA CASE DÉPART

Il est possible de recevoir M200 deux fois pendant le même tour. Par exemple, si vous arrivez sur une case Chance ou Caisse de Communauté juste après être passé par la case DÉPART et



que l'instruction à suivre vous indique "Avancez jusqu'à la case DÉPART".

PRISON

Aller en prison

Vous serez envoyé en prison si vous vous arrêtez sur la case "Allez en prison", si vous arrivez sur une case Chance ou Caisse de Communauté qui vous indique "Allez en prison" ou si vous faites trois doubles à la suite.

Déplacez-vous jusqu'à la case Prison, ne touchez pas M200 et passez votre tour. Pendant que vous êtes en prison, vous pouvez toucher vos loyers, à condition que vos propriétés ne soient pas hypothéquées.

Sortir de prison

Il est possible de sortir de prison en faisant un double au lancer de dés, en utilisant une clé "Vous êtes libéré de prison" ou en payant une amende de M50. Si vous payez l'amende, terminez votre tour puis déplacez-vous normalement au tour suivant.

Si après les 3 tours vous n'avez pas fait de double, vous devez payer les M50 au banquier et déplacer votre pion suivant votre dernier lancer de dés.



Simple visite

Si vous vous arrêtez sur la case prison, vous êtes un simple visiteur.

PARTIE RAPIDE

1 Avant le début de la partie, le banquier mélange les cartes Titre de Propriété et distribue deux cartes à chaque joueur. Les joueurs paient le prix de leurs propriétés. La partie commence ensuite normalement.

2 Vous ne devez construire que trois maisons (au lieu de quatre) sur chaque propriété d'un groupe pour acheter un hôtel.

La partie se termine dès que le deuxième joueur fait faillite. Chaque joueur additionne son argent, ses Titre de Propriété au prix indiqué sur le plateau, ses propriétés hypothéquées estimées à la moitié de la valeur indiquée sur le plateau de jeu, ses maisons (au prix payé) et ses hôtels (au prix payé additionné de la valeur de trois maisons).

Le joueur le plus riche gagne la partie !

MONOPOLY CONTRE LA MONTRE

Vous pouvez aussi convenir d'une durée maximum au début de la partie. Le joueur le plus riche dans ce temps défini gagne la partie !



© 2011 Hasbro. Tous droits réservés. Fabriqué par Hasbro SA, Route de Courmouix 6, 9800 Delémont CH. Représenté par Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave., Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK.

Consumentenservice: Hasbro S.A. België, Industrielaan 1 B-1, 1702 Groot Bijgaarden. Tel.: 09 467 3360. E-mail: info@hasbro.be



08 11 29 188 197