

Metropol Disneyland

De 6 à 10 ans
De 2 à 5 joueurs

Contenu:
1 Tableau
Cartes chance et cartes surprise
Titres d'attractions

8 pions
8 dés
Papier monnaie

Ce jeu reproduit les caractéristiques des parcs d'attraction de Disney et transporte les enfants dans ce monde merveilleux plein de fantaisies et d'illusions.

Chacune des petites cases représente une des nombreuses attractions du parc; le carroussel de Pluto, le train de Goofy, l'embarcadère de Mickey...

Les enfants peuvent être propriétaires de ces attractions en payant sa valeur à la caisse.

PREPARATION:

On place les cartes chance sur le tableau (dans la case de Mickey) et les cartes surprise (dans la case de Pluto). Les titres de location des «Attractions» se classent par séries. Chaque joueur reçoit un pion et un billet de toutes les valeurs: 1.000, 500, 100, 50, 25.

On choisit un meneur du jeu pour qu'il administre l'argent de la Caisse pendant la partie (en payant et en percevant l'argent) et qu'il distribue les titres de location des «Attractions» que les joueurs lui demanderont. Le meneur du jeu peut être également un joueur, à condition que le nombre des joueurs ne soit pas supérieur à cinq.

Si les joueurs le désirent, ils peuvent convenir de la durée du jeu.

COMMENCEMENT DE LA PARTIE:

Les joueurs tirent les dés et celui qui obtient le plus de points commence la partie. Pour le premier tour, le premier et le second joueur joueront avec un seul dé pour compenser de cette manière l'avantage de commencer la partie. Les autres joueurs pourront jouer avec un dé ou deux, comme ils voudront.

A partir du deuxième tour, tous les joueurs lanceront toujours les deux dés. Le joueur fera avancer son pion du total des points indiqués par les dés. Deux pions ou plus peuvent tout à fait se trouver en même temps sur la même case.

LES CASES DU TABLEAU:

La case 1 est celle du départ: chaque fois qu'un joueur passe par la case-départ il reçoit 100 de la Caisse.

A chaque fois qu'un joueur se placera sur les cases 9 et 28 (Mickey), il recevra du meneur du jeu une carte chance et à chaque fois qu'il se placera sur les cases 5 et 24 (Pluto), il recevra une carte surprise. Les instructions indiquées sur les cartes doivent être immédiatement exécutées et ensuite on remettra la carte en dessous du tas où on l'aura prise.

Lorsqu'un joueur se placera sur la case n° 13 (Prison) il devra y rester jusqu'à ce qu'il fasse un 5 avec les dés. S'il paie 100 à la Caisse, il pourra sortir immédiatement.

Chaque fois qu'un joueur arrivera à la Banque, case n° 20, il recevra 100 de la Caisse.

Lorsqu'un joueur arrivera à l'Hôtel, case n° 32, il devra rester un tour sans jouer.

Les autres cases sont occupées par des «Attractions» regroupées de 3 en 3. Chaque fois qu'un joueur se place sur une case d'«Attractions» pas encore louée, il peut la louer en payant 100 à la Caisse et il recevra le titre de location correspondant. Tout joueur arrivant sur une case d'«Attractions» louée par un autre joueur devra lui payer une entrée. Les tarifs d'entrée sont

les suivants: si le joueur n'a qu'une des «Attractions» de la série il recevra 100, s'il en a deux de la même série, il recevra 300 et s'il en a trois, il recevra 600.

N'importe quel joueur peut louer une «Attraction» libre.

TITRES DE LOCATION:

Le chiffre supérieur des titres de location (titres d'attractions) correspond au tarif de location et de transfert.

Les chiffres inférieurs correspondent aux tarifs d'entrée, que les joueurs doivent payer selon que le propriétaire a une, deux ou trois attractions d'une même série.

ECHANGE DE TITRES DE LOCATION:

N'importe quel joueur, quand c'est son tour et avant de lancer les dés, peut négocier avec un autre joueur pour échanger des titres de location.

Par exemple: Si un joueur, A, a les titres des cases 6, 8 et 15 et un autre joueur, B, a ceux des cases 7, 16 et 30, ils seront tous deux intéressés par l'échange des titres 7 et 15, car de cette manière le joueur A aura les trois «Attractions» de la série Pluto (cases 6, 7 et 8) et le joueur B aura deux «Attractions» de la série Peter Pan (cases 15 et 16). Si un troisième joueur, C, a des titres des cases 4, 14 et 29, il sera intéressé par l'échange avec le joueur B des titres des cases 14 et 30 étant donné que de cette manière le joueur C obtiendra deux «Attractions» de la série Minnie (cases 29 et 30) et le joueur B obtiendra trois «Attractions» de la série Peter Pan (cases 14, 15, 16). Et ainsi de suite.

Ces échanges ne sont pas obligatoires.

OBLIGATION DE CESSION:

Les joueurs sont obligés de céder leurs titres de location et de renoncer de cette manière à l'«Attraction» ou aux «Attractions» qu'ils auront louées, s'ils n'ont pas d'argent pour payer l'entrée d'une «Attraction» sur laquelle ils sont arrivés.

Chaque joueur est obligé de céder autant de titres de location que d'argent nécessaire au paiement de sa dette. Il reçoit pour la cession de chaque titre un billet de 100. Les «Attractions» cédées sont à nouveau libres, à la disposition de n'importe quel joueur qui arrivera sur ces cases. La cession des titres de location ne peut se faire qu'avec l'administrateur de la Caisse, c'est-à-dire le meneur du jeu.

Lorsqu'un joueur n'a ni argent ni titres de location en quantité suffisante pour payer sa dette, la Caisse paie cette dette et rentre en possession des titres de location que le joueur pourrait encore avoir. Ce joueur est éliminé.

FIN DU JEU ET GAGNANT:

Si les joueurs ont convenu de la durée du jeu, lorsque l'heure est arrivée, les joueurs n'ayant pas été éliminés additionnent l'argent comptant et la valeur des titres de location en leur possession. Le joueur ayant le plus d'argent a gagné.

Si l'on n'a pas convenu de la durée du jeu, celui-ci s'achève lorsque tous les joueurs sauf un, le gagnant, ont été éliminés.

LES 10 SERIES D'ATTRACTIONS:

- | | |
|---------------------------------------|------------------------------------|
| - Série ROBIN HOOD: cases 2, 3 et 4 | - Série BALOO: cases 21, 22 et 23 |
| - Série PLUTO: cases 6, 7 et 8 | - Série GOOFY: cases 25, 26 et 27 |
| - Série DAISY: cases 10, 11 et 12 | - Série MINNIE: cases 29, 30 et 31 |
| - Série PETER PAN: cases 14, 15 et 16 | - Série MICKEY: cases 33, 34 et 35 |
| - Série MADAM MIM: cases 17, 18 et 19 | - Série DONALD: cases 36, 37 et 38 |