

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



u-build



MONOPOLY

BRAND

◆ Achetez. Vendez. Négociez. Gagnez ! ◆

CHOISISSEZ
la durée de
votre partie !

CONSTRUISEZ
votre plateau !

CONTIENT :

12 cases double quartier, 4 cases pont, 4 cases simples, 2 cases gare,
6 pions, 91 bâtiments, 22 cartes de propriété, 17 cartes chance,
4 cartes de rappel des règles, 2 dés, 1 paquet de billets de banque
Monopoly et 1 guide de mise en place du plateau.

AGE

8+



C'EST VOTRE PREMIÈRE PARTIE DE MONOPOLY U-BUILD ?

Lisez bien toutes les instructions de ce livret avant de commencer car il y a de grosses différences avec Monopoly classique ! Nous vous conseillons d'effectuer un « tour de chauffe » avant de commencer votre partie et de **commencer à jouer en mode débutant**.

INDEX



	PAGE
NOUVELLES RÈGLES.....	3
CONSTRUIRE LE PLATEAU.....	3
MODE DÉBUTANT.....	4 - 5
COMMENT JOUER.....	6 - 7
LES BÂTIMENTS (RÉSIDENTIELS & INDUSTRIELS).....	8
LES GRATTE-CIEL, STADES, & LA TOUR MONOPOLY.....	9
PERMIS DE CONSTRUIRE, BÂTIMENTS BONUS & NUISIBLES.....	10 - 11
PERCEVOIR UN LOYER.....	12
DEALS.....	13
VENTE AUX ENCHÈRES.....	13
HYPOTHÈQUES.....	13
PRISON.....	14
CARTES CHANCE.....	14
PASSER DEUX FOIS DE SUITE PAR LA CASE DÉPART.....	14
FAILLITE.....	15
FIN DE LA PARTIE.....	15
MODE CLASSIQUE.....	16 - 17
MODE AVANCÉ.....	18 - 19
MODE FREESTYLE.....	20

NOUVELLES RÈGLES



Avec U-Build, vous jouez à MONOPOLY comme vous voulez ! Vous décidez de la durée de la partie en choisissant le mode de jeu qui vous convient le mieux !

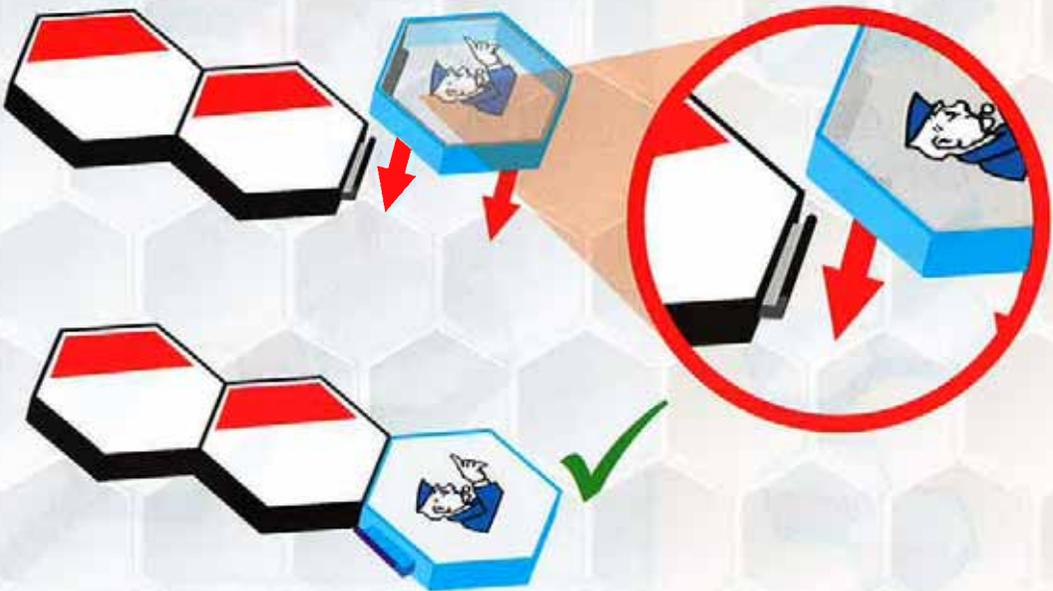
Vous vous déplacez sur les cases du plateau en achetant les quartiers de la ville et en construisant des bâtiments. Si vous vous arrêtez sur la case d'un quartier qui n'appartient encore à personne vous pouvez l'acheter ou demander au banquier de le mettre aux enchères. Dès que vous possédez un quartier, vous pouvez construire un bâtiment dessus ! Les bâtiments résidentiels sont moins chers à l'achat mais les bâtiments industriels vous assurent de conserver un loyer même si un autre joueur construit un bâtiment nuisible sur cette même propriété !

Choisissez votre mode de jeu, clipsez vos cases : vous êtes prêts à jouer !

CRÉEZ VOTRE PLATEAU DE JEU !



1. Choisissez votre mode de jeu : Débutant, Classique, Avancé ou Freestyle. Nous vous conseillons de commencer par le mode Débutant.
2. Reportez-vous au guide de mise en place pour construire votre plateau de jeu en clipant les cases comme indiqué.



MODE 1 : DÉBUTANT



2-4
JOUEURS

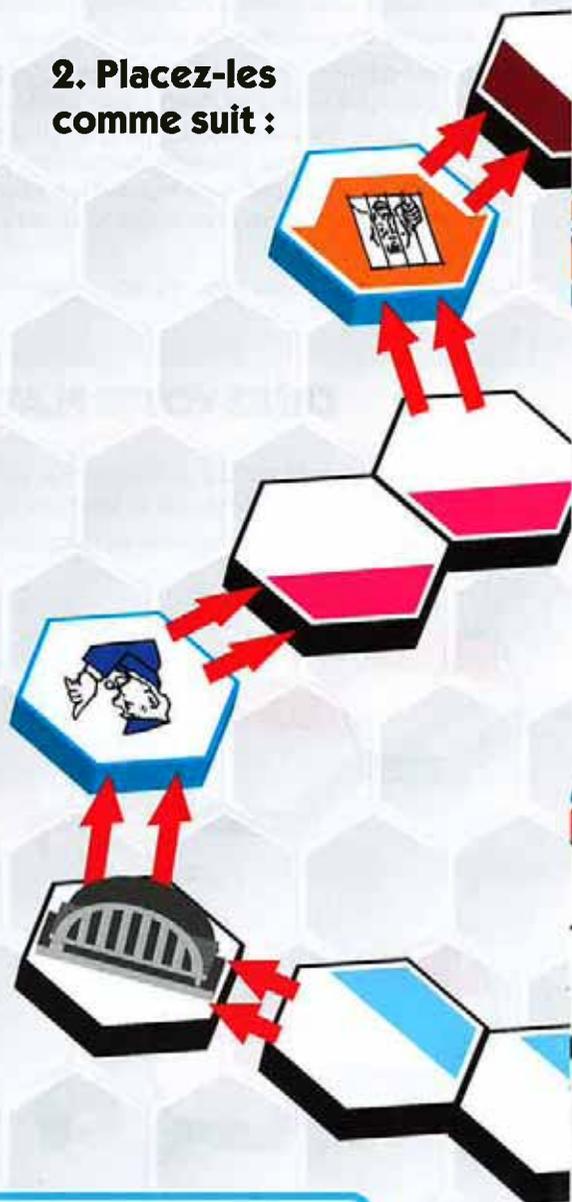


30 MINS (ENVIRON)

1. Prenez les cases suivantes :



2. Placez-les comme suit :



Vous maîtrisez le mode Débutant ? Essayez le mode Classique ! Voir page 16.



ASTUCE :

Il est impératif de clipser les cases ensemble **de la même manière** qu'indiqué sur le dessin. Repérez-vous grâce aux couleurs et dessins pour obtenir le bon ordre.

Repérez également les bords des cases pour que ces derniers se clipsent comme sur le dessin, PUIS clipsez tout ensemble.

Vous voulez obtenir une forme de plateau encore plus fun ? Ajoutez des gares ! Voir page 20.

Vous avez besoin pour ce mode de jeu de :



40

Bâtiments résidentiels



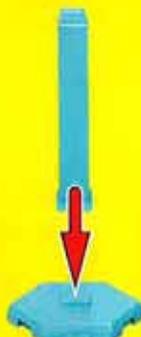
1

Bâtiment nuisible



1

Bâtiment bonus



2

Gratte-ciel



Placez les cartes chance près du plateau de jeu.



Chaque joueur commence la partie avec :

X 2



X 2



X 1



X 1



X 1



X 1



X 5



Page 6

COMMENT JOUER

1. Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case DÉPART.
2. Un joueur est élu banquier. Le banquier gère l'argent, les titres de propriété et les bâtiments.
3. Chaque joueur lance les 2 dés ou seulement 1 pour le mode Débutant. Celui qui fait le plus grand score commence, la partie continue dans les sens des aiguilles d'une montre.

À VOTRE TOUR :



1. LANCEZ LE DÉ & DÉPLACEZ VOTRE PION DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE.



2. REGARDEZ CE QU'INDIQUE LA CASE OÙ VOUS ARRÊTEZ.



3. CONSTRUISEZ jusqu'à 3 bâtiments résidentiels/industriels sur un de vos quartiers.
Voir page 8.

LES CASES DU PLATEAU

QUARTIER N'APPARTENANT À PERSONNE :

Achetez-le à la banque OU mettez-le aux enchères (voir page 13).



QUARTIER APPARTENANT À UN AUTRE JOUEUR :

Payez le loyer demandé (voir page 12).



VOTRE QUARTIER :

Il ne se passe rien si ce n'est que vous pouvez construire un bâtiment.



PERMIS DE CONSTRUIRE :

Construisez un bâtiment nuisible OU un bâtiment bon OU déplacez un bâtiment nuisible d'une case (voir page 10).



BUT DU JEU



Il faut être le joueur le plus riche à la fin de la partie en achetant des quartiers et en construisant des bâtiments pour percevoir les plus gros loyers. La partie se termine dès qu'un joueur fait faillite.

Voir page 15 : fin de la partie.



4. DÉPLACEZ
un bâtiment nuisible
d'1 ou 2 cases.
Coût : $\text{M}1\text{M}$ par case.
Voir page 11.

5. VOTRE TOUR
EST TERMINÉ.

PARC GRATUIT :

Il ne se passe rien.
Vous pouvez
cependant toujours :

- construire,
- toucher des loyers.



PONT :

S'il est **OUVERT**,
payez $\text{M}1\text{M}$, fermez-le
et prenez 1 carte
chance.

S'il est **FERMÉ**,
ouvrez-le et prenez
1 carte chance
(voir page 14).



ALLEZ EN PRISON :

Allez directement
en prison.

Ne touchez pas
d'argent en passant
par la case DÉPART
(voir page 14).



IMPORTANT !

AUTRES CHOSES À VÉRIFIER LORSQUE C'EST VOTRE TOUR DE JOUER :

Voici les actions qui peuvent
également se produire
à **chaque** tour (en plus des
actions ci-contre).

AVEZ-VOUS :

TRAVERSÉ UNE CASE PONT ?

Si le pont est **OUVERT**, vous devez payer
 $\text{M}1\text{M}$ à la banque et le fermer. S'il est
FERMÉ, vous passez gratuitement (si vous
atterrissez sur une case pont, les actions
sont différentes : voir ci-contre).



TRAVERSÉ LA CASE DÉPART ?

Vous recevez $\text{M}2\text{M}$ de la part de la banque.



LANCÉ UN DOUBLE AUX DÉS ?

Vous relancez les dés et rejouez
(si vous lancez 3 doubles à la suite,
vous allez en prison !).



LES BÂTIMENTS



Dès que vous possédez un quartier, vous pouvez construire 1 bâtiment dessus !
Vous n'avez plus besoin d'acheter toutes les propriétés du même groupe de couleur pour construire !

- Vous pouvez construire jusqu'à 8 bâtiments sur chaque quartier pour augmenter la valeur du loyer.
 - À chaque tour vous pouvez construire jusqu'à 3 bâtiments sur vos quartiers.
- Mode Débutant :** vous ne pouvez construire que des bâtiments résidentiels.
Modes Classique & Avancé : vous pouvez construire des bâtiments résidentiels, industriels ou une combinaison des deux.
- Empilez les bâtiments de même type les uns sur les autres.
 - Vous ne pouvez pas revendre de bâtiments à la banque ou les déplacer sur un autre de vos quartiers.



LOYER TERRAIN NU M100K	
NO. DE BÂTIMENTS	LOYER
1	M1M
2	M2M
3	M3M
4	M4M
5	M5M
6	M6,5M
7	M8M
8	M9M

PRIX DES BÂTIMENTS	
Résidentiel	= M1M par bâtiment
Industriel	= M2M par bâtiment
Gratte-ciel	= M3M chacun

Le prix des bâtiments est indiqué au bas de la carte de propriété du quartier correspondant.

ASTUCE :

Protégez vos quartiers des bâtiments nuisibles en construisant des bâtiments bons juste à côté. Aucun joueur ne peut construire de bâtiment nuisible à côté d'un quartier disposant d'un bâtiment bon (voir page 10) !

BÂTIMENTS RÉSIDENTIELS (VERTS)



- Les bâtiments résidentiels coûtent moins cher à l'achat que les bâtiments industriels.
- Mais si un autre joueur construit un bâtiment nuisible juste à côté, tous les bâtiments résidentiels qui peuvent s'y trouver perdent leur valeur et ne comptent plus dans le calcul du montant du loyer (voir le chapitre sur les bâtiments nuisibles page 11).

BÂTIMENTS INDUSTRIELS (GRIS)

POUR
LES MODES
CLASSIQUE
& AVANCÉ



- Les bâtiments industriels coûtent plus cher à l'achat que les bâtiments résidentiels.
- Cependant, les bâtiments industriels sont un investissement plus sûr contre les bâtiments nuisibles. Si un autre joueur construit un bâtiment nuisible à côté d'un de vos quartiers, les bâtiments industriels de ce quartier sont toujours pris en compte pour calculer le montant de votre loyer.

VOUS POSSÉDEZ 2 QUARTIERS DU MÊME GROUPE DE COULEUR OU PLUS ?

Vous pouvez construire un stade, un gratte-ciel ou une tour Monopoly !

GRATTE-CIEL – COÛT : VOIR SUR LA CARTE DU QUARTIER CORRESPONDANT

- Une fois que vous possédez tous les quartiers d'un même groupe de couleur, vous pouvez construire un gratte-ciel à côté de n'importe lequel de ces quartiers (vous pouvez également construire des bâtiments résidentiels ou industriels au cours du même tour).
- Vous ne pouvez construire qu'un seul gratte-ciel par groupe de couleur.
- Un gratte-ciel double immédiatement le montant du loyer de tous les quartiers du même groupe de couleur.
- Si vous construisez un gratte-ciel à côté d'un quartier appartenant à un autre joueur, cela n'affecte pas ses loyers (voir page 12 : percevoir un loyer).



LES STADES – COÛT : 2M

Construire un stade sur un de vos quartiers vous permet d'augmenter vos revenus. Il n'existe qu'un seul stade dans le jeu alors dépêchez-vous avant que quelqu'un d'autre ne l'achète !

- Une fois que vous possédez 2 quartiers de la même couleur, vous pouvez construire un stade à côté de l'un de ceux-ci lorsque c'est votre tour de jouer (vous pouvez également construire des bâtiments résidentiels ou industriels au cours du même tour).
- Recevez 3M chaque fois que vous passez par la case Départ (au lieu de 2M), même si le quartier sur lequel vous avez construit le stade est hypothéqué.
- Construire un stade ne fait pas augmenter la valeur du loyer du quartier concerné.
- Le stade n'est pas un bâtiment bonus et ne protège pas votre quartier des bâtiments nuisibles.



LA TOUR MONOPOLY – COÛT : 7M

Une fois que vous possédez tous les quartiers de DEUX groupes de couleur, vous pouvez construire la tour Monopoly à côté de n'importe lequel des quartiers de ces 2 groupes.

- La tour Monopoly double le montant du loyer de tous vos quartiers !
- Si vous construisez la tour Monopoly à côté d'un quartier appartenant à un autre joueur, cela n'affecte pas ses loyers.



PERMIS DE CONSTRUIRE, BÂTIMENTS BONUS & BÂTIMENTS NUISIBLES



Si vous vous arrêtez sur une case PERMIS DE CONSTRUIRE ou tirez une carte chance qui vous autorise à construire, vous devez :

- Construire un bâtiment bonus (vert clair) à côté d'un de vos quartiers.

OU

Construire un bâtiment nuisible (orange) à côté du quartier d'un autre joueur (pour que ses bâtiments résidentiels perdent leur valeur).

OU

Déplacer un bâtiment nuisible d'une case.

Quand vous jouez en mode Débutant et que vous tirez une carte chance vous autorisant à construire, vous ne pouvez bâtir que des bâtiments nuisibles et bonus.



BÂTIMENTS BONUS



- Placez des bâtiments bonus à proximité de vos quartiers pour empêcher les autres joueurs d'y construire des bâtiments nuisibles.
- Un bâtiment bonus protège le montant du loyer de tous les quartiers qui se trouvent à côté.

CHAMP D'ÉOLIENNES



ÉCOLE



PARC



Quartiers protégés (entourés en bleu)

IMPORTANT

- VOUS NE POUVEZ PAS CONSTRUIRE DE BÂTIMENT BONUS À CÔTÉ D'UN BÂTIMENT NUISIBLE.
- VOUS NE POUVEZ PAS NON PLUS CONSTRUIRE OU DÉPLACER UN BÂTIMENT NUISIBLE SITUÉ À CÔTÉ D'UN BÂTIMENT NUISIBLE.

Exemple : si vous avez construit une école à côté d'un de vos quartiers, les autres joueurs ne peuvent pas y construire de centrale électrique, et vice versa.

VOUS NE POUVEZ PAS POSER VOTRE PION SUR UN BÂTIMENT BONUS OU NUISIBLE !

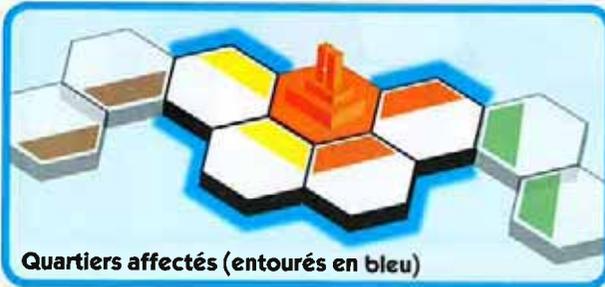
BÂTIMENTS NUISIBLES

- Si un autre joueur construit un bâtiment nuisible, tous les quartiers qui se trouvent autour sont affectés.
- Tous les bâtiments résidentiels de ces quartiers perdent leur valeur et ne comptent plus dans le calcul du montant du loyer (laissez-les cependant sur le plateau).
- Les bâtiments industriels ne sont pas affectés.

CENTRALE ÉLECTRIQUE

PRISON

USINE DE TRAITEMENT DES EAUX USÉES

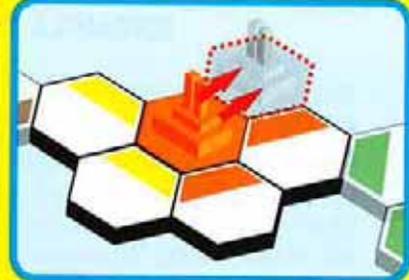


Quartiers affectés (entourés en bleu)

DÉPLACER UN BÂTIMENT NUISIBLE

- Vous pouvez déplacer un bâtiment nuisible construit à côté d'un de vos quartiers en payant **1M** par case à la banque lorsque c'est à vous de jouer.
- Vous pouvez déplacer un bâtiment nuisible de 1 à 2 cases maximum par tour.
- Vous avez le droit de déplacer un bâtiment nuisible à côté d'une case qui ne soit pas une propriété comme par exemple la case Prison ou Parc Gratuit.

Exemple de déplacement :



ou encore :



Vous pouvez également déplacer un bâtiment nuisible gratuitement (jusqu'à 2 cases) si vous tombez sur une case Permis de Construire, au lieu de construire un bâtiment nuisible ou bonus.

PERCEVOIR UN LOYER



Lorsqu'un joueur s'arrête sur un quartier qui vous appartient, voici comment calculer le loyer à réclamer :

Vous n'avez aucun bâtiment ? Le loyer est celui du terrain nu.

Vous possédez des bâtiments résidentiels et/ou industriels ? Comptez le nombre de **bâtiments** que vous avez autour de votre quartier et réclamez le loyer correspondant indiqué sur la carte de propriété.

Vous avez des bâtiments nuisibles ? Vous ne comptez **que** les bâtiments industriels dans le calcul.

Vous possédez un gratte-ciel (sur l'un des quartiers du même groupe de couleur) OU la tour Monopoly ? Le montant de votre loyer est doublé (si vous possédez les deux, vous ne pouvez pas doubler deux fois votre loyer) !

Si le joueur à qui vous réclamez un loyer ne peut pas payer, il doit hypothéquer un de ses quartiers ou vous proposer un deal qui vous rapportera de l'argent.

NO DE BÂTIMENTS	LOYER
1	¥100
2	¥200
3	¥400
4	¥800
5	¥1.600
6	¥3.200
7	¥6.400
8	¥12.800

PRIS DES BÂTIMENTS
Résidentiel = ¥500 par bâtiment
Industriel = ¥1.000 par bâtiment
Gratte-ciel = ¥2.000

EXEMPLE DE CALCUL DE LOYER :

Vous possédez le quartier des Docks, le quartier Plein Ouest et celui de la Gare. Un joueur s'arrête sur la case des Docks.

Vous avez construit sur ce quartier :

2 bâtiments résidentiels, qui ne comptent pas dans le calcul du loyer car un autre joueur a placé un bâtiment nuisible (centrale électrique) qui leur fait perdre toute leur valeur. **Valeur = ¥0**

4 bâtiments industriels. **Valeur = ¥3,5M**

1 gratte-ciel près du quartier de la Gare, qui est un quartier du même groupe de couleur que celui des Docks, fait doubler le montant du loyer.

$$2 \times ¥3,5\text{m} = ¥7\text{M}$$

LOYER TOTAL À PERCEVOIR : ¥7M



Exemple :



LES DEALS

Vous pouvez passer des accords avec les autres joueurs pour gagner de l'argent ou récupérer les quartiers que vous convoitez. Lorsque vous échangez/vendez un quartier au cours d'un deal, vous échangez/vendez également les bâtiments qui s'y trouvent.

Deals de quartiers possédant des bâtiments :

- Si le quartier concerné par le deal possède un stade : c'est désormais le nouveau propriétaire qui touche 3M en passant par la case Départ.
- Si le quartier concerné par le deal possède un gratte-ciel : étant donné que ce bâtiment double le montant du loyer de toutes les propriétés du groupe de couleur, le vendeur ET le nouveau propriétaire doublent le montant de leur loyer s'ils possèdent un quartier de cette même couleur.
- Si le quartier concerné par le deal possède une tour Monopoly : c'est le nouveau propriétaire qui double le montant du loyer de tous ses quartiers.



VENTES AUX ENCHÈRES

- Si vous tombez sur la case d'un quartier n'appartenant à personne mais que vous ne souhaitez pas l'acheter, le banquier doit la mettre aux enchères.
- Les enchères commencent au montant fixé par le joueur qui a décidé de mettre ce quartier aux enchères avec un minimum de 10k.
- Chacun des joueurs peut renchérir (le joueur qui a refusé d'acheter le quartier au départ également).
- Il n'y a pas de limite de temps. L'enchère s'arrête quand personne ne fait de proposition supérieure.
- Le joueur qui a proposé le plus gros montant remporte le quartier et paie donc son achat au banquier.



HYPOTHÈQUES

Hypothéquer un quartier

La valeur de l'hypothèque correspond à la valeur du loyer au moment de l'hypothèque. Seuls les bâtiments résidentiels et industriels comptent dans le calcul du loyer, pas les gratte-ciel, ni la tour Monopoly.

Lorsque vous souhaitez hypothéquer un quartier, vous devez retourner la carte de propriété, face cachée et le banquier doit vous donner la valeur de l'hypothèque en billets de banque. Tous les bâtiments restent sur ce quartier.

Vous ne pouvez percevoir aucun loyer pour un quartier hypothéqué.



Lever une hypothèque

Vous pouvez lever une hypothèque en payant à la banque le montant du loyer actuel pour cette propriété.

Une fois levée, vous pouvez retourner la carte devant vous,

face visible pour de nouveau collecter vos loyers et construire des bâtiments.

PRISON



Aller en prison :

Vous serez envoyé en prison si :

- Vous tirez une carte chance qui vous indique d'aller en prison.
- Vous atterrissez sur la case Prison.
- Vous faites trois doubles à la suite aux dés.

Votre tour s'arrête lorsque vous êtes en prison. Déplacez-vous jusqu'à la case Prison et ne touchez pas $\text{€}2\text{M}$ lorsque vous passez par la case Départ pour vous y rendre.

Pendant que vous êtes en prison, vous pouvez participer aux enchères et toucher vos loyers, à condition que vos propriétés ne soient pas hypothéquées bien sûr. Vous ne pouvez par contre pas construire ou déplacer de bâtiment nuisible.

Comment sortir de Prison :

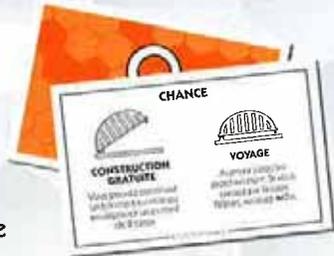
Vous restez en Prison pendant 3 tours mais continuez à lancer les dés à chaque tour.

Il existe 2 façons de sortir de prison plus rapidement :

1. Attendre votre **prochain tour** et payer une amende de $\text{€}500\text{k}$ **avant** de lancer les dés.
2. Obtenir un double en lançant les dés. Vous vous déplacez alors d'autant de cases qu'indiqué par les dés. Si vous jouez en mode Débutant, vous devez faire un 6 au dé pour sortir de Prison.

Si vous n'avez pas réussi à faire un double (ou un 6 en mode Débutant) après trois tours, payez au banquier $\text{€}500\text{k}$ puis déplacez votre pion suivant votre dernier lancer de dé(s).

CARTES CHANCE



- Si vous atterrissez sur une case avec un pont, ouvrez-le s'il est fermé. S'il est ouvert vous devez payer $\text{€}1\text{M}$ pour le fermer ET prendre une carte chance.
- Sur la plupart des cartes chance figurant deux informations : une pour un pont OUVERT et l'autre pour un pont FERMÉ. Suivez l'indication qui correspond à la **nouvelle** position du pont.
- Si vous ne pouvez pas réaliser l'action demandée comme par exemple si la carte vous permet de **CONSTRUIRE GRATUITEMENT** mais que vous ne possédez aucun quartier, remettez simplement la carte en dessous du tas : dommage !

PASSEZ DEUX FOIS DE SUITE PAR LA CASE DÉPART

Il est possible de percevoir $\text{€}2\text{M}$ deux fois pendant le même tour.

Par exemple, si vous tirez une carte chance juste après être passé par la case Départ, et que cette carte vous indique « Avancez jusqu'à la case Départ. »,





BESOIN D'ARGENT

Si vous avez besoin d'argent, vous pouvez en collecter en :

- Hypothéquant des propriétés.
- Vendant des propriétés à un autre joueur.



FAILLITE

Si vous avez une dette envers la banque ou envers un autre joueur et que vous n'avez pas la possibilité de payer, vous êtes déclaré en faillite et vous êtes éliminé. Voir ci-dessous.



DETTE ENVERS LA BANQUE

Dans ce cas, rendez vos cartes de propriété à la banque.



DETTE ENVERS UN AUTRE JOUEUR

Dans ce cas, ce joueur reçoit vos billets et vos cartes de propriété non hypothéquées en votre possession.

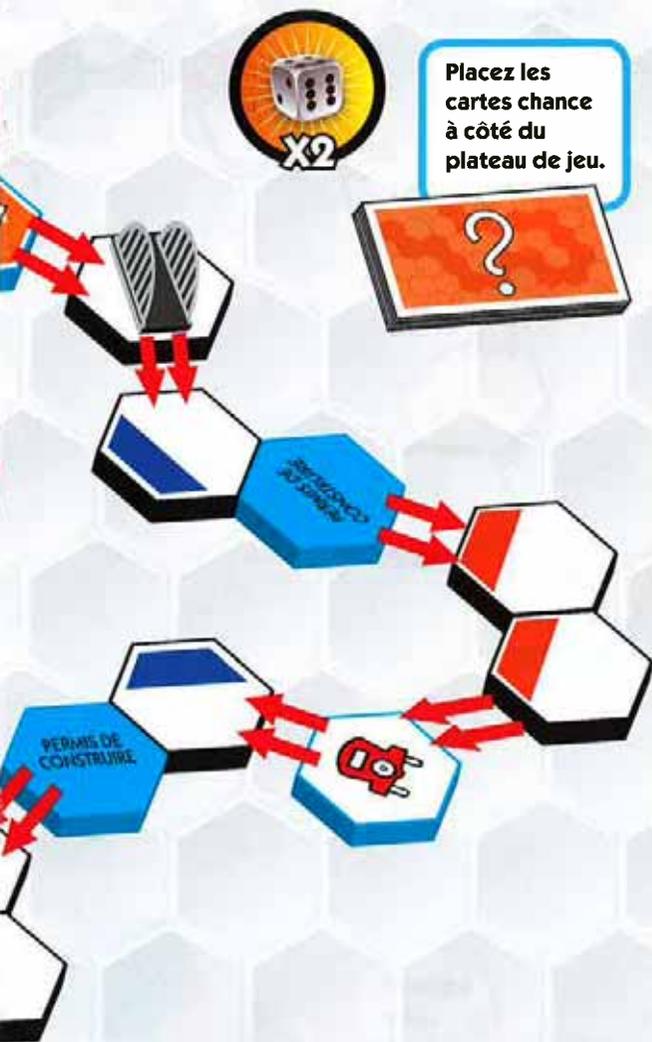


FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsqu'un joueur fait faillite. Chacun des joueurs calcule alors sa richesse :

1. En comptant ses billets.
2. En calculant la valeur des quartiers qu'il possède. La valeur du quartier est égale à la valeur du loyer que payerait un autre joueur qui tomberait sur cette case (voir page 12). Les propriétés hypothéquées ne rentrent pas dans ce calcul.
3. En additionnant enfin ses billets avec la valeur totale de ses quartiers.

Le joueur le plus riche gagne la partie !



Placez les cartes chance à côté du plateau de jeu.

Vous voulez obtenir une forme de plateau encore plus fun ? Ajoutez des gares ! Voir page 20.

Vous avez besoin pour ce mode de jeu de :



40 Bâtiments résidentiels



20 Bâtiments industriels



1 École



1 Parc



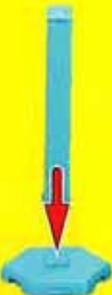
1 Centrale électrique



1 Prison



2 Gratte-ciel



1 Tour Monopoly

CHAQUE JOUEUR COMMENCE LA PARTIE AVEC :



Page 6



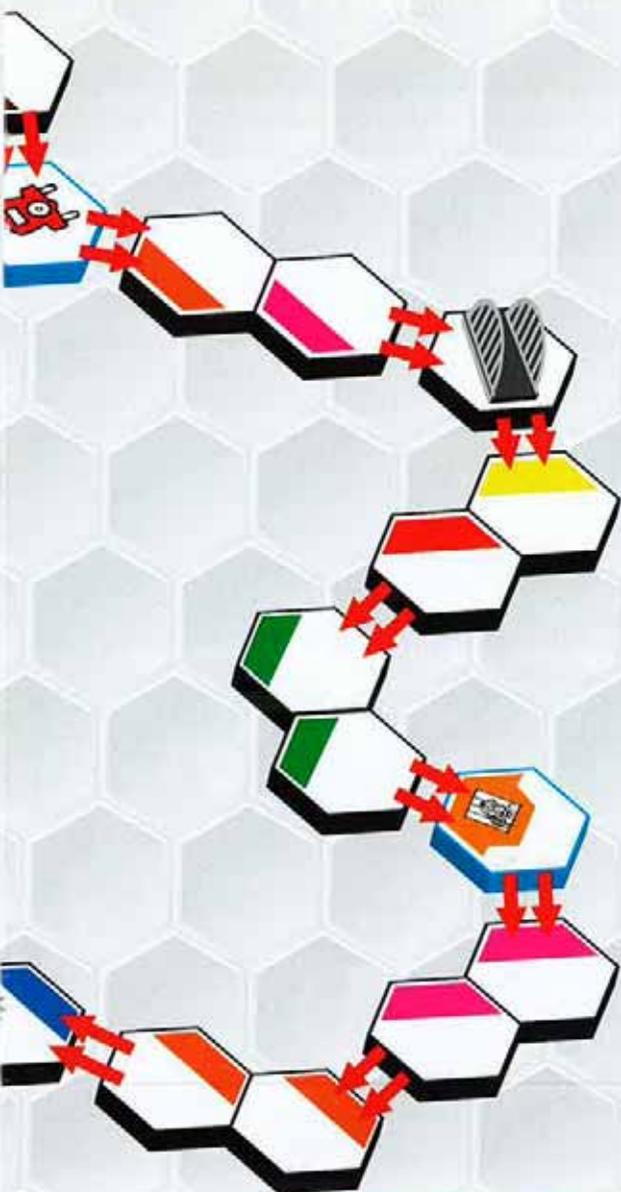
**1. Prenez TOUTES
les cases sauf
celles des gares.**



**2. Placez-les
comme suit :**



Vous maîtrisez le mode Avancé ?
Essayez le mode Freestyle !
Voir au dos.



Vous voulez obtenir une forme de plateau encore plus fun ? Ajoutez des gares ! Voir page 20.

Dans cette version, vous utiliserez tous les bâtiments disponibles.



Placez les cartes chance à côté du plateau de jeu.



CHAQUE JOUEUR COMMENCE LA PARTIE AVEC :

- x 5 
- x 5 
- x 2 
- x 2 
- x 2 
- x 1 
- x 5 

Page 6 

MODE FREESTYLE



Voici quelques règles supplémentaires pour pimenter les parties de chaque mode de jeu !

Mode Débutant (page 4) :

1. Remplacez les deux cases double quartier indiquées sur le dessin par deux autres cases de couleur différente. NE PAS les remplacer par une case Permis de Construire (bleu foncé).
2. Vous utilisez les mêmes cases mais pouvez échanger l'emplacement des cases simples (Départ, Allez en Prison, etc.). Seule obligation : bien espacer les 2 cases pont sur le plateau de jeu.

Mode Classique (page 16) :

1. Vous utilisez les mêmes cases que celles indiquées sur le dessin mais vous pouvez changer leur place.
2. Première contrainte : assurez-vous de toujours mettre deux doubles cases entre chaque case simple (Départ, Allez en Prison, etc.). Cela concerne également les cases Permis de Construire (bleu foncé).
3. Deuxième contrainte : bien espacer les 2 cases pont sur le plateau de jeu (comme sur le dessin).

Mode Avancé (page 18) :

1. Utilisez toutes les cases en plaçant les cases doubles comme vous le voulez ! Assurez-vous simplement qu'il y ait bien 3 cases doubles entre chaque case simple (Départ, Allez en Prison, etc.).
2. Deuxième contrainte : bien espacer les 4 cases pont sur le plateau de jeu.

Pour obtenir un plateau qui ne se referme pas, utilisez les 2 cases Gare !

Comment les utiliser :

1. Choisissez le mode de jeu désiré : Débutant, Classique ou Avancé ou l'une des options Freestyle ci-dessus.
2. Posez les 2 cases Gare aux extrémités comme indiqué dans le dessin ci-contre, mais placez les cases dans le sens que vous souhaitez. Vous pouvez « ouvrir » le plateau de jeu où vous voulez : après la case Départ, à côté de la case Prison ou entre deux quartiers par exemple.
3. Clipsez une Gare à chaque extrémité du plateau.
4. Jouez normalement. Quand vous arrivez sur une case Gare, sautez directement sur l'autre case Gare pour continuer votre déplacement (les cases Gare ne comptent pas comme un déplacement).



© 2009 Hasbro. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A.S. – Service Consommateurs : ZI Lourde,

57150 CREUTZWALD – Tél.: 03 87 82 76 20 – email : conso@hasbro.fr

Distribué en Belgique par Hasbro België NV/SA, Industrialaan 1 bus 1,

1702 Groot-Bijgaarden, België.

Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch /

Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar. Tel. 041 766 83 00.