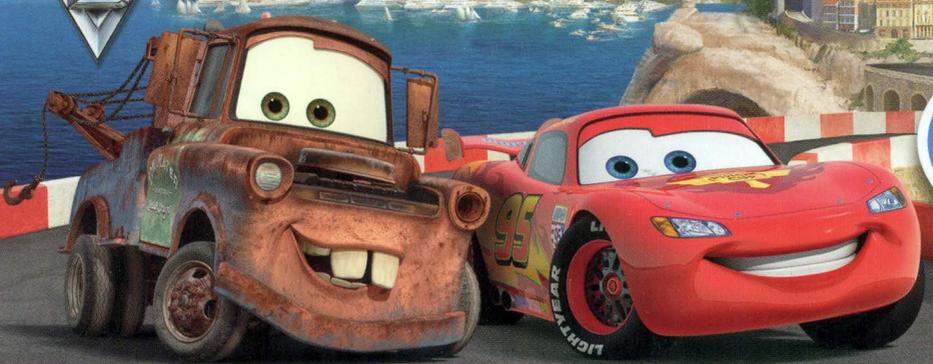




AGE
5+
2-4
JOUEURS

AIDE D'UN ADULTE
INDISPENSABLE POUR
LE MONTAGE

AVEC PISTE POUR
**FLASH
MCQUEEN!**



MONOPOLY

BRAND

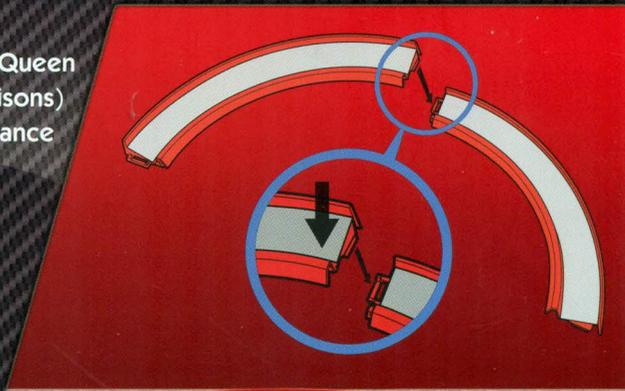
◆ Achetez. Vendez. Négociez. Gagnez ! ◆

CONTIENT :

- 1 piste de course (en 4 morceaux) • 1 voiture Flash McQueen
- 1 plateau • 16 cartes de propriété Cars • 16 pneus (maisons)
- 8 chariots (hôtels) • 4 pions personnage • 16 cartes Chance
- Billets de banque MONOPOLY

MISE EN PLACE :

1. Clipsez les 4 morceaux de la piste sur une surface plate (comme indiqué) pour former un cercle. Appuyez fermement sur les points d'attache pour bien clipser la piste
2. Placez cette piste de course sur le plateau de jeu.



3. Placez Flash McQueen n'importe où sur la piste. La voiture remplace les dés : lancez-la à chaque tour pour savoir de combien de cases vous pouvez avancer votre pion.
4. Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case Départ.
5. Chacun lance Flash McQueen sur la piste. Celui qui obtient le plus gros score commence.



ASTUCE : pour savoir sur quel chiffre s'est arrêté Flash McQueen, regardez sur quelle case se trouvent les deux roues avant de la voiture : voilà le nombre de cases dont vous devez avancer !

Flash McQueen

BUT DU JEU :

Il faut être le joueur le plus riche à la fin de la partie. Vous remportez de l'argent en achetant les propriétés Cars du plateau qui vous rapporteront des loyers quand les autres joueurs arriveront dessus !

COMMENT JOUER :

1. Avant de commencer, décidez qui sera le banquier. Le banquier, tout en jouant sa partie en tant que joueur, s'occupe des billets de banque, des cartes de propriétés, des pneus (maisons) et des chariots (hôtels).
2. Le banquier distribue l'argent selon le nombre de joueurs. Chaque joueur commence le jeu avec :
 - **Partie à 2 joueurs** : chacun reçoit 18 € .
 - **Partie à 3/4 joueurs** : chacun reçoit 13 € .
3. Mélangez les cartes Chance, faites-en une pile (face cachée) et posez-les à portée de tous les joueurs.



À VOTRE TOUR :

1. Lancez Flash McQueen sur la piste : la case sur laquelle il s'arrête vous indique le nombre de cases dont vous devez vous déplacer.
2. Sur quelle case vous arrêtez-vous ?

Vous avez le droit de poser tout de suite un pneu sur votre propriété ! (Vous avez l'obligation d'acheter une propriété qui n'appartient à personne, même si vous ne le souhaitez pas.)

Cases propriété



N'appartenant à personne
Appartenant à un autre joueur

- Si personne ne possède cette case, achetez-la ! Le prix de la propriété est indiqué sur la case. Réglez ce montant à la banque et conservez la carte de propriété correspondante près de vous.

- Si un autre joueur possède cette case, payez-lui un loyer. Le loyer est indiqué sur la carte de propriété. Si vous n'avez pas assez d'argent pour payer ce loyer, la partie est terminée !

Loyer avec 1 pneu

Loyer avec 1 chariot

- Si cette case vous appartient, vous ne faites rien !



Vous possédez deux propriétés ?

- Si vous achetez deux propriétés de la même couleur, vous possédez un groupe de propriétés complet !
- Placez un chariot à cheval sur ces cases et posez le pneu qui s'y trouvait sur les fourches comme indiqué.
- Ce chariot vous donne le droit de réclamer un loyer plus élevé pour les deux propriétés ! Ce montant est indiqué sur les cartes de propriété correspondantes.



Case Allez en Prison

- Déplacez votre pion en Prison pour ce tour. Au prochain tour, payez 1 € (pour en sortir) puis lancez Flash McQueen sur la piste pour vous déplacer normalement. Si vous possédez une carte « Vous êtes libéré de Prison » vous lancez simplement Flash McQueen mais ne payez rien !



Case lancez !

- Relancez Flash McQueen et rejouez !

FIN DE LA PARTIE :

La partie se termine lorsqu'un joueur tombe sur une propriété qu'il ne peut pas s'offrir OU qu'il ne peut pas payer le loyer qui lui est demandé.

Tous les autres joueurs comptent l'argent qui leur reste. Le joueur qui a le plus d'argent remporte la partie et devient le Champion Cars ! En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus de cartes de propriété gagne.

RANGEMENT

Lorsque vous avez terminé, faites légèrement tourner les 4 morceaux de la piste pour les déclipser. Rangez-les dans la boîte, prêts pour la prochaine partie !

Case Chance

- Prenez une carte Chance et suivez-en les instructions. Une fois lue, placez la carte sous le paquet.



Si vous passez par ou atterrissez sur la case Départ :

- Recevez 2 € de la banque.



Parc gratuit

- Il ne se passe rien : reposez-vous le temps d'un tour !



© Disney/Pixar, à l'exclusion des véhicules sous-jacents appartenant à des tiers, Porsche est une marque de Porsche, Corvette est une marque de General Motors, Topolino est une marque de Fiat S.p.A.
© 1935, 2011 Hasbro. Tous droits réservés.

Fabriqué par: Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delemont CH

Représenté par: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK

Service Consommateurs : Hasbro France S.A.S. 10 rue de Valence 57150 CREUTZWALD FR 03.87.82.76.20



ATTENTION:

DANGER D'ÉTOUFFEMENT – Petites pièces.

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.

conso@hasbro.fr
www.hasbro.fr



VOUS AVEZ AIMÉ CE JEU ? Les enfants adorent MONOPOLY Cars 2 ?

Ils ADORENT :

- les personnages rigolos
- la piste de course autour du plateau
- les billets de banque MONOPOLY

Ils ont DÉCOUVERT :

- les additions simples
- à payer avec des billets
- à recevoir des loyers



...ESSAYEZ CELUI-LA !



Faites découvrir aux enfants un jeu plein de surprises : Monopoly Electronique avec distributeur de billets !

Ils ADORERONT :

- le distributeur de billets qui crache des billets & des cartes Chance
- les hôtels rigolos
- les propriétés aux noms loufoques

Ils vont DÉCOUVRIR :

- comment gérer son argent avec une méthode simple et rigolote
- la prise de décision
- la prise de risque



Vous voulez réunir toute la famille pour un moment de convivialité ? Essayez MONOPOLY Classique !

Vous ADOREREZ :

- acheter des propriétés et réunir des groupes de couleur complets
- construire des maisons et des hôtels pour toucher plus d'argent
- les moments inoubliables en famille

Vous DÉCOUVRIREZ :

- le pouvoir de la négociation
- la gestion d'un portefeuille fictif : gagner un salaire, investir et dépenser sans les risques de la vraie vie
- comment réussir dans le monde de MONOPOLY !

