

AGE
5+

2-4
JOUEURS

MONOPOLY

BRAND

◆ Achetez. Vendez. Négociez. Gagnez ! ◆

Junior

BUT DU JEU :

Être le joueur le plus riche à la fin de la partie !

- Déplace ton pion sur le plateau en achetant les propriétés et en collectant les loyers des joueurs qui tombent sur tes propriétés.
- Insère la carte bancaire dans le distributeur quand tu tombes dans la case retrait pour recevoir des billets et des cartes chance !
- La partie se termine lorsqu'un joueur n'a plus assez d'argent pour régler ses dettes ou lorsque le distributeur électronique est à cours d'argent.
- C'est alors le joueur le plus riche qui remporte la partie !



CONTIENT :

1 plateau de jeu, 4 pions, 1 dé, 1 liasse de billets de banque MONOPOLY, 20 cartes chance, 16 maisons, 8 hôtels, 16 cartes de propriété, 1 distributeur de billets électronique et 2 cartes de crédit (dont 1 de rechange).

MISE EN PLACE :

1. Place le plateau de jeu à la portée de tous les joueurs.
2. Pose le distributeur électronique et 1 carte de crédit à côté du plateau.
3. Pose également les maisons et les hôtels près du plateau.

4. Chaque joueur commence la partie avec :

6 x ₣1



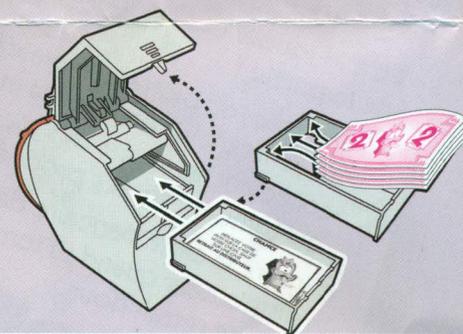
2 x ₣2



1 x ₣5



5. Mélange les 45 billets de ₣1, les 10 billets de ₣2, les 5 billets de ₣5 avec les cartes chance. **Assure-toi que ces cartes soient bien mélangées !** Place ce paquet de cartes dans le distributeur électronique comme indiqué ci-contre. Le reste de l'argent est géré par la banque.
6. Un des joueurs est élu banquier. Il s'occupe des billets et des cartes de propriété restant avant leur acquisition. Banquier : assure-toi de bien séparer ton argent de celui de la banque !
7. Chaque joueur choisit son pion et le place sur la case DÉPART.
8. Les joueurs lancent le dé. Celui qui fait le plus grand score commence.



Insère les piles dans le distributeur comme indiqué au dos de la page (avec l'aide d'un adulte).



LE JEU

À TON TOUR :

1. **Lance le dé** et déplace ton pion du nombre de cases correspondant, en suivant le sens de la flèche.
 - Si tu t'arrêtes sur une propriété qui n'appartient à personne, achète-la et **construis une maison gratuitement**.
 - Si tu t'arrêtes sur la case retrait, insère la carte bancaire dans la fente et attends de voir ce qui se passe !
 Reporte-toi à la rubrique **LES CASES DU PLATEAU** pour comprendre ce que tu dois faire sur chaque case.

2. Échange 1 maison contre 1 hôtel (optionnel) :

Dès que tu as fait un tour de plateau, tu peux construire des hôtels. Reporte-toi à la rubrique **MAISONS ET HÔTELS** pour savoir comment procéder.

3. Ton tour est terminé.

Passes le dé au joueur placé à ta gauche.

Les joueurs continuent chacun leur tour jusqu'à ce que le distributeur se vide **OU** dès qu'un joueur n'a plus assez d'argent pour payer ses dettes. Reporte-toi à la rubrique **REMPORTER LA PARTIE** pour savoir qui gagne.

LES CASES DU PLATEAU

Case propriété libre :

Si tu tombes sur la case d'une propriété qui n'appartient encore à personne et que tu as assez d'argent, tu **dois** l'acheter.

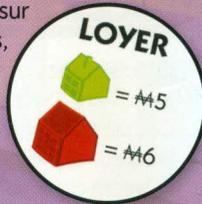
- Paye le montant indiqué sur le plateau à la banque.
- Place la carte de propriété que le banquier te donne en échange devant toi.
- Choisis une maison pour la placer sur ta propriété (une seule maison par propriété).



Case propriété qui appartient à un joueur :

Si tu tombes sur la case d'une propriété appartenant à un autre joueur, tu dois lui payer un loyer. Le montant du loyer est indiqué sur la carte de propriété.

Si un joueur tombe sur une de tes propriétés, tu dois vite crier « Loyer ! » pour te faire payer.



Tu oublies : c'est fini ! Si le joueur suivant lance les dés avant que tu aies eu le temps de réclamer ton loyer : trop tard !

Possèdes-tu 2 cartes propriétés de la même couleur ?

Si tu possèdes une paire de cartes de la même couleur (ex : Avenue des Requins et Rue de la Baleine Bleue), tu peux réclamer un double loyer au joueur qui tombe sur une de ces deux propriétés !



Case RELANCEZ LE DÉ ! :

Si tu t'arrêtes sur cette case, tu as le droit de relancer le dé pour continuer à avancer.

Case ALLEZ EN PRISON :

Déplace ton pion sur la case EN PRISON. Possèdes-tu une carte **Vous êtes libéré de prison ?**



- **Non ?** Ton tour est terminé. Au tour suivant, tu devras payer 2€ à la banque et lancer le dé pour avancer.
- **Oui ?** Pose-la sur le paquet de cartes chance utilisées. Déplace ton pion sur SIMPLE VISITE. Tu pourras lancer le dé et te déplacer normalement au prochain tour.



Case SIMPLE VISITE :

Si tu tombes sur cette case, tu es en Simple Visite et continue à jouer normalement.

Case PARC GRATUIT :

Si tu t'arrêtes sur cette case, repose-toi en attendant le prochain tour.



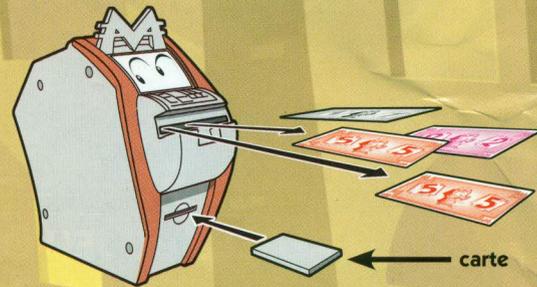
Case DÉPART :

La banque te verse 2€ chaque fois que tu passes sur cette case !

Case RETRAIT AU DISTRIBUTEUR !



- Insère la mini carte de crédit dans la fente du distributeur électronique.
- Le distributeur va cracher 4 billets ou cartes chance.
- Prends ces 4 billets ou cartes chance.



Qu'as-tu obtenu ?

Des billets

Place les billets avec le reste de ton argent.

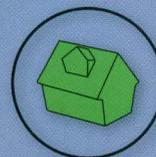
Des cartes chance

- Si tu as une carte chance, tu dois la lire et faire ce qu'elle te demande. Exemple : « RENDEZ-VOUS SUR LE BOULEVARD DES GLACES ».
- Si tu reçois plusieurs cartes chance, tu dois en **choisir une**. Place les autres dans la pile de cartes utilisées.
- Certaines cartes chance te laisseront le choix entre 2 options. C'est à toi de décider si tu préfères réaliser la première **ou** la seconde proposition.

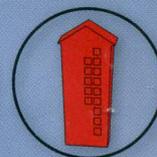
Place les cartes chance utilisées dans la pile de défausse.

Lorsque le distributeur est vide, la partie est terminée.

MAISONS ET HÔTELS :



Maison



Hôtel

Chaque fois que tu achètes une propriété, tu reçois une maison gratuitement.

Une fois que tu as effectué un tour du plateau, tu peux payer pour échanger cette maison contre un hôtel. Cela te permettra de collecter des loyers encore plus gros.



- Prends la maison sur ta propriété et échange-la auprès de la banque contre l'hôtel de ton choix en lui donnant 1€.
- Tu peux construire un hôtel par propriété.
- **Sois rapide !** Il n'y a que 8 hôtels à acheter dans le jeu !



REMPORTER LA PARTIE :

La partie se termine si :

- Le distributeur électronique ne contient plus de billets et/ou de cartes chance

OU

- un des joueurs n'a plus assez d'argent pour régler ses dettes. **Ce joueur fait faillite !**

- Si vous faites faillite, vous devez donner les billets qu'il vous reste à la personne à qui vous devez de l'argent : joueur ou banquier.

Chaque joueur compte alors le montant de son argent avec les billets. **Le joueur le plus riche remporte la partie !**

RÈGLES DU JEU OPTIONNELLES POUR LES PLUS GRANDS :



Avant le début de la partie, vous pouvez tous vous mettre d'accord et décider que vous pouvez vous échanger les cartes propriétés entre vous tout au long de la partie.

Négocie ! Tu peux alors échanger une propriété contre de l'argent ou contre une autre propriété. Faites des échanges pour compléter des paires de propriétés de même couleur pour obtenir double loyer !

Fin de la partie :

La partie se termine de la même façon que dans la version classique : plus d'argent dans le distributeur ou faillite d'un des joueurs.

1. Chaque joueur fait le total de son argent en billets.
2. Calculez la valeur de vos propriétés : la valeur d'une propriété est égale au montant du loyer qu'un joueur paierait s'il tombait dessus.
3. Additionne les 2 montants.
4. Le joueur le plus riche remporte la partie.

Ainsi, même si tu n'as plus de cash, tu peux être le grand gagnant de la partie !

IMPORTANT : UTILISATION DES PILES

Retenez les informations suivantes.

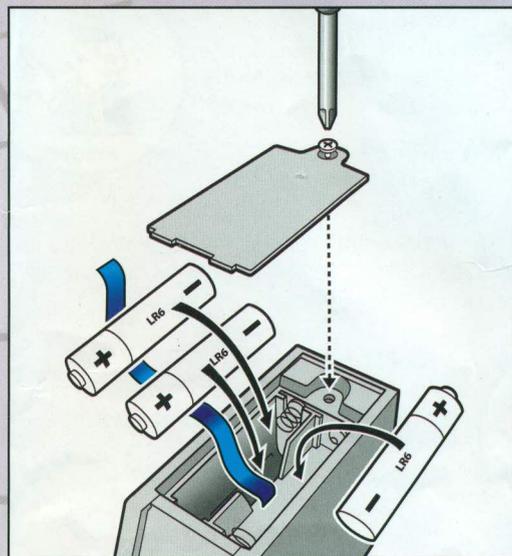
Les piles doivent être mises en place par un adulte.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE :

1. Suivre attentivement les instructions. N'utiliser que les piles conseillées. Insérer les piles correctement en respectant les signes + et -.
2. Ne pas mélanger des piles neuves et usagées, des piles standard (salines) et alcalines.
3. Enlever les piles usagées.
4. Enlevez les piles en cas de non-utilisation prolongée.
5. Ne pas mettre les bornes en court-circuit.
6. Si le produit cause des interférences électriques ou semble en être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques. Remettre en marche si nécessaire (éteindre et rallumer ou enlever les piles et les replacer).
7. **NE PAS UTILISER D'ACCUMULATEURS RECHARGEABLES. NE PAS RECHARGER LES PILES NON RECHARGEABLES.**



Ne jetez pas les piles avec vos ordures ménagères. Portez-les dans un centre de recyclage des déchets.



MONOPOLY et tous les autres titres, logos, personnages, les quatre coins du plateau, le nom Monsieur MONOPOLY et tout autre élément distinctif du jeu qui y est associé sont des marques déposées de Hasbro.

© 1935, 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 Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG,
Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar. Tel. 041 766 83 00.

www.hasbro.fr

100900271 101 01

