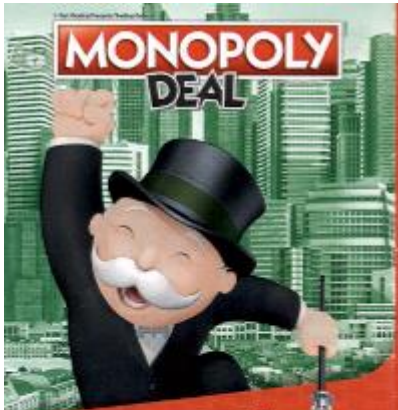




**MONOPOLY
DEAL**

shuffle
upgrade your game

20' 8- 2-5



www.shuffle.cards

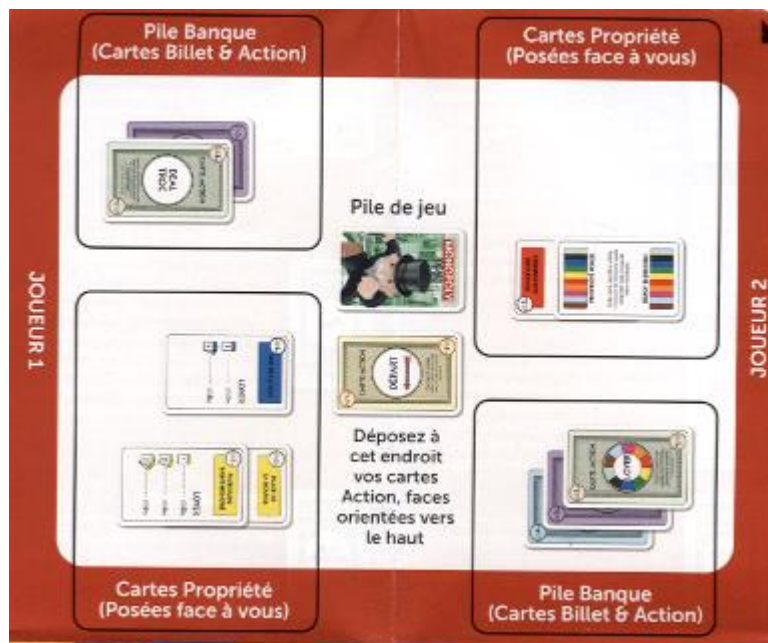
BUT DU JEU

Le but du MONOPOLY Deal est de rassembler un maximum de propriétés et pourquoi pas prendre les biens de vos adversaires! Servez-vous des cartes Action pour encaisser des loyers, échanger des cartes, demander de l'argent pour votre anniversaire, entre autres. Veillez à mettre le plus d'argent possible dans votre banque personnelle et, n'oubliez pas – les autres joueurs aussi tenteront de prendre vos biens!

CONTENU:
110 cartes à jouer, comprenant:
 4 cartes des Règles du Jeu, 28 cartes Propriété, 11 cartes Propriété Joker, 34 cartes Action, 13 cartes Loyer, 20 cartes Billet

À VOS MARQUES !

- Téléchargez l'application gratuite **Shuffle** MONOPOLY sur www.shuffle.cards pour visionner une vidéo explicative du jeu ou poursuivez la lecture.
- Retirez du paquet les 4 cartes des Règles simplifiées et distribuez-les pour information aux autres joueurs.
- Mélangez les cartes restantes et distribuez-en 5 à chaque joueur, **FACES CACHÉES**.
- Regardez vos cartes mais n'en révélez pas le contenu!
- Placez les autres cartes, faces vers le bas, au centre de la table; cette pile forme la pioche.
- Désignez le joueur qui commencera la partie. Procédez ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.



MIEUX qu'un bon JEU DE CARTES

Descouvrez nos jeux sur www.shuffle.cards

Manufactured and distributed by:
Cartamundi
 Valsestraat 22, BE-2000 Turnhout
 Made in EU - www.cartamundi.com

Hasbro Gaming

HASBRO and its logo and MONOPOLY are trademarks of Hasbro and used with permission.
 © 1935, 2017 Hasbro. All Rights Reserved.

CE

MONOPOLY shuffle

www.shuffle.cards

Télécharger dans l'App Store

DISPONIBLE SUR Google Play

shuffle

COMMENT JOUER

Dès votre tour venu

- Prenez 2 cartes de la pioche et tenez-les en main. Si il ne vous reste plus de carte au cours de la partie, prenez-en 5.

- Déposez jusqu'à 3 cartes sur la table face à vous. Vous n'êtes toutefois pas obligé de jouer si vous ne le souhaitez pas. Jouez vos 3 cartes selon l'une des combinaisons suivantes:

A, B et/ou C dans l'ordre de votre choix (regardez le déroulement du jeu, au-dessus).

- A** Déposez dans votre banque des cartes Billet/Action.

Les joueurs peuvent réclamer des loyers, de l'argent pour leur anniversaire, etc. Constituez une pile Banque face à vous à l'aide de cartes Billet et/ou Action.

Si vous déposez une carte Action dans votre pile Banque, elle ne pourra plus être utilisée comme carte Action jusqu'à la fin du jeu. Si vous vous en servez pour payer un autre joueur, elle devra alors être directement déposée dans sa banque et ne pourra plus servir pour une carte Action.

Et/ou

- B** Déposez les propriétés dans votre propre collection.

N'oubliez pas, le joueur qui compose 3 groupes de propriétés de différentes couleurs remporte la partie !

Important! Comment payer les autres joueurs ?

Les joueurs ne peuvent JAMAIS reprendre les cartes. Ne payez JAMAIS au moyen des cartes que vous avez en main, utilisez uniquement celles se trouvant face à vous. Vous pouvez payer à l'aide des cartes de votre banque, de vos propriétés ou avec une combinaison des deux. C'est vous qui choisissez comment payer et non le joueur à qui vous devez de l'argent!

On ne vous rend jamais la monnaie! Si, par exemple, un joueur vous réclame un loyer de 42m alors que vous ne disposez que d'une seule carte d'un montant de 43m dans votre banque, la différence ne vous sera pas restituée. Dommage!

Si vous payez à l'aide de cartes Propriété, celles-ci doivent être déposées dans la collection de propriétés de l'autre joueur. Si vous ne disposez pas de carte en face de vous, vous permettant de payer l'adversaire, vous ne payez pas!

Fin de votre tour

Si, à la fin de votre tour, vous avez plus de 7 cartes en main (sans compter les cartes sur la table), débarrassez-vous des cartes superflues en les déposant dans la pioche (en dessous du paquet) de telle sorte à ne plus en avoir que 7.

Si vous n'avez plus de cartes, prenez-en 5 dès que vous obtenez de nouveau la main.

Déposez les cartes Propriété face à vous afin de composer vos groupes de propriétés. Chaque carte indique le nombre de propriétés à réunir dans ce groupe de couleur. Vous pouvez collecter autant de propriétés que vous le souhaitez, mais 3 groupes complets (de couleurs différentes) seront nécessaires pour remporter la partie. Vous devrez attendre votre tour pour pouvoir réorganiser votre collection de propriétés. Si vous vous rendez compte que vous avez gagné alors que vous n'avez pas la main, vous devez attendre votre tour pour l'annoncer!

Et/ou

- C** Déposez les cartes Action au centre et suivez les instructions qui y sont indiquées!

Les cartes Action vous permettent d'effectuer certaines actions, notamment réclamer un loyer aux autres joueurs, subtiliser leurs cartes et réclamer de l'argent à l'occasion de votre anniversaire!

Si vous piochez une carte Action lorsque vous avez la main, vous pouvez la jouer immédiatement comme l'une de vos trois cartes ou vous en servir lors d'un prochain tour.

Vous pouvez aussi déposer les cartes Action dans votre banque sous forme de Billet. La valeur est indiquée dans un cercle rouge situé au coin de la carte (pour plus d'informations, consultez les détails des cartes).

LE VAINQUEUR!

Le premier joueur qui rassemblera 3 groupes de propriétés complets de différentes couleurs remporte la partie.

LES CARTES



Les cartes Billet:

Déposez des cartes Billet dans votre banque et utilisez-les pour payer les autres joueurs.



Cartes Propriété:

Chaque carte vous indique le nombre de propriétés de cette couleur dont vous devez disposer pour créer un GROUPE COMPLET. Cette règle s'applique également aux gares et compagnies de services publics.

C'est mon anniversaire:
Tous les joueurs vous doivent #2m. Bon anniversaire! (Vous êtes entouré d'amis fortunés, veillard!) Cette carte peut également être déposée comme Billet dans votre banque.

Carte loyer multicolore:
Réclamez au joueur de votre choix un loyer sur l'une de vos propriétés. Cette carte peut également être déposée comme « billet » dans votre banque.

Loyer:
Réclamez aux autres joueurs un loyer sur une ou plusieurs de vos propriétés correspondant à la couleur de la carte Loyer. Cette carte peut également être déposée comme Billet dans votre banque.

Double Loyer:
Jouez cette carte avec une carte Loyer pour doubler le montant réclamé. Cette carte peut également être déposée comme Billet dans votre banque.

Départ:
Piochez 2 cartes supplémentaires dans la pioche. Vous pouvez jouer plus d'une carte Départ lors de chaque tour. Cette carte peut également être déposée comme Billet dans votre banque.

Maison/Hôtel:
Ajoutez ces cartes à un groupe de propriétés complet pour augmenter la valeur du loyer. Vous ne pouvez mettre qu'une seule maison et qu'un seul hôtel par groupe de propriétés. Vous devez d'abord ajouter une maison à un groupe de propriétés avant de pouvoir y adjoindre un hôtel. Vous ne pouvez pas posséder de maison ou d'hôtel sur les gares ou les compagnies de services publics. Cette carte peut également être déposée comme Billet dans votre banque.

Deal Troc:
Échangez la carte Propriété d'un autre joueur avec l'une des vôtres. Cette carte peut également être déposée comme Billet dans votre banque.

Deal Banco:
Emparez-vous d'un groupe de propriétés complet appartenant à n'importe quel autre joueur et ajoutez-le à votre collection de propriétés. Cette carte peut également être déposée comme Billet dans votre banque.

Joker!
Vous pouvez brandir cette carte quand bon vous semble afin de contrer l'effet d'une carte Action jouée contre vous. Si ce joueur dispose d'une autre carte joker, il peut s'en servir pour annuler l'effet de votre carte... Désolé! Cette carte peut également être déposée comme Billet dans votre banque.

Deal Jackpot:
Utilisez cette carte pour réclamer #5m à un autre joueur! Cette carte peut également être déposée comme Billet dans votre banque.

Propriété Joker:
Les cartes Propriété Joker peuvent être utilisées en remplacement des cartes Propriété de l'une des couleurs indiquées sur la carte. Vous pouvez les échanger entre différents groupes lorsque vous avez la main. Les deux cartes Propriété Joker multicolores peuvent être utilisées en tant que propriétés de n'importe quelle couleur. Ces cartes n'ont aucune valeur monétaire et ne peuvent pas être utilisées en tant que moyen de paiement.

Deal Duel:
Emparez-vous de la propriété de n'importe quel autre joueur et ajoutez-la aux vôtres. Vous ne pouvez pas dérober une carte faisant partie d'un groupe de propriétés complet. Cette carte peut également être déposée comme Billet dans votre banque.

Pour encore plus de fun, téléchargez l'application **SHUFFLE MONOPOLY** sur www.shuffle.cards pour une jouabilité supplémentaire.

RÈGLES SIMPLIFIÉES

Ces cartes sont là comme "pense-bête" et vous donnent les principales étapes d'une partie. Avant de jouer pour la première fois, reportez-vous au livret des règles complètes.

BUT DU JEU :
Être le premier joueur à posséder 3 groupes de propriétés de couleurs différentes.

MISE EN PLACE :
Mélangez les cartes et distribuez-en 5 à chaque joueur. Le reste des cartes forme la pioche que vous placez à portée de tous les joueurs. Le joueur le plus jeune commence et le reste de la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

C'EST PARTI ! À votre tour :

- Prenez 2 cartes dans la pioche.
- Posez jusqu'à 3 cartes de votre main. Placez-les devant vous. (seules visibles, en suivant ces 3 types d'action (dans l'ordre que vous voulez) :
 - placez des cartes « billet » ou « action » dans votre banque (la valeur monétaire d'une carte « action » est indiquée dans le coin),
 - posez une carte propriété face visible devant vous,
 - jouez une carte « action » (carte avec un cercle au milieu). Suivez les indications données sur la carte et posez-le au centre, à côté de la pioche.

Remarque : il est très important de toujours avoir de l'argent dans votre banque car vous ne savez pas quelle facture peut vous tomber dessus !

À la fin de votre tour :
Vous ne devez pas avoir plus de 7 cartes dans votre main à la fin de votre tour. Si vous en avez plus de 7, vous devez remettre les cartes supplémentaires dans la pioche (sur le dessus du paquet). Si vous n'avez plus de carte dans votre main à la fin de votre tour, prenez-en 5 (et non 2) sur le dessus de la pioche au début de votre prochain tour.

À SAVOIR

- NE JAMAIS remettre de cartes dans votre main (à part celles que vous piochez) !
- Règlement de vos dettes :
 - NE PAS PAYER AVEC DES CARTES DE VOTRE MAIN : Vous ne pouvez payer qu'avec les cartes que vous avez posées sur la table devant vous.
 - PAS DE MONNAIE. Exemple : si on vous réclame un loyer de #2m et que vous n'avez qu'un billet de #5m, votre adversaire ne vous rendra pas la monnaie.
 - SI VOUS N'AVEZ PAS ASSEZ D'ARGENT dans votre banque, vous devez payer en donnant vos propriétés à votre adversaire.
 - SI VOUS N'AVEZ PLUS NI BILLET NI PROPRIÉTÉ sur la table, vous ne payez pas !
- Cartes joker :** Elles remplacent toute propriété de la couleur correspondante. Si, par la suite, vous recevez la propriété qui vous manque, vous pouvez l'échanger avec la carte propriété (pour pouvoir l'utiliser sur un autre groupe de couleur).

C'est en jouant que l'on comprend... et que l'on se passionne !
MONOPOLY © 1935, 2017 Hasbro.