

◆ Achetez. Vendez. Négociez. Gagnez ! ◆

MONOPOLY

BRAND



CONTIENT :

- 1 plateau de jeu
- 8 pions
- 28 titres de propriété
- 16 cartes Chance
- 16 cartes Caisse de Communauté
- 32 maisons
- 12 hôtels
- 2 dés
- 1 paquet de billets de banque MONOPOLY
- 1 dé rapide

AGE
8+



2-6
JOUEURS

5 Un des joueurs est élu banquier.
Il s'occupe de :

La Banque

Des maisons

Des hôtels

Des titres de propriété

Des ventes aux enchères

Il est important que le joueur qui prend le rôle de banquier sépare bien les biens de la banque (argent, titres de propriété) des siens pour ne pas les mélanger.



6 Chaque joueur choisit son pion et le place sur la case Départ.

Placez les 2 dés blancs près du plateau de jeu. Placez également ici le dé rapide rouge si vous souhaitez utiliser le mode rapide (voir paragraphe en dernière page).

7

COMMENT JOUER ?

COMMENT GAGNER ?

Déplacez-vous autour du plateau en achetant autant de propriétés que vos finances vous le permettent (Terrains, Gares et Compagnies de Service Public). Plus vous possédez de propriétés, plus vous touchez de loyers. Pour gagner vous devez être le dernier joueur qui n'ait pas fait faillite !

QUI JOUE EN PREMIER ?

Chaque joueur lance les deux dés blancs. Celui qui fait le plus gros score commence la partie.

À VOTRE TOUR :

- 1 Lancez les deux dés blancs.
 - 2 Bougez votre pion d'autant de cases que le nombre de points indiqué sur les dés et dans le sens des aiguilles d'une montre.
 - 3 La case où vous vous arrêtez détermine ce que vous avez à faire. Voir la rubrique « TYPES DE CASES » ci-après.
 - 4 Si vous faites un double aux dés, vous pourrez relancer les dés pour jouer un second tour.
- Attention !** Si vous faites trois doubles à la suite, rendez-vous directement en Prison !
- 5 Votre tour est terminé. C'est au joueur situé à votre gauche de lancer les dés.

C'est parti !

Voilà tout ce que vous avez besoin de savoir pour commencer une partie. Regardez à quoi correspond chaque type de case lorsque vous tombez dessus.

TYPES DE CASES

Terrains

Terrain n'appartenant à personne :

Vous pouvez soit l'acheter, soit demander au banquier de la vendre aux enchères.



Vous souhaitez l'acheter ?

Vous devez payer à la Banque le montant indiqué sur la case correspondante du plateau de jeu. Le banquier vous donne son titre de propriété en échange.



Vous ne souhaitez pas l'acheter ?

Le banquier doit alors immédiatement ouvrir une vente aux enchères. Les enchères démarrent à #10 et tous les joueurs peuvent participer.

Terrain appartenant déjà à un autre joueur :

Si vous vous arrêtez sur un terrain qui appartient à un autre joueur, il peut vous demander de payer un loyer. Le propriétaire doit vous réclamer ce loyer avant que le deuxième joueur après vous n'ait lancé les dés. Le montant du loyer est indiqué sur le titre de la propriété sur laquelle vous vous êtes arrêté.

Achetez tous les terrains d'un même groupe de couleur !

Vous pourrez ainsi construire maisons et hôtels sur vos propriétés.



- Le loyer de votre propriété augmente dès que vous possédez un groupe complet.
- Si vous construisez des maisons, le loyer grimpe encore !
- Vous pourrez même construire des hôtels ! (Voir le chapitre BÂTIMENTS pour plus de détails.)



GARES



Gare n'appartenant à personne :
De la même manière qu'un acheteur ou demander au banquier de la vendre aux enchères.

Vous souhaitez l'acheter ?

Vous devez payer à la Banque le montant indiqué sur la case correspondante du plateau de jeu. Le banquier vous donne son titre de propriété en échange.

Gare appartenant déjà à un autre joueur :

Si vous vous arrêtez sur une Gare qui appartient à un autre joueur, il peut vous demander de payer un loyer. Le propriétaire de la deuxième gare après vous n'ait lancé les dés. Le montant du loyer est indiqué sur le titre de la propriété sur laquelle vous vous êtes arrêté.

Nombre de Gares	1	2
Loyer	#25	#50



COMPAGNIES DE SERVICE PUBLIC

Compagnie de Service Public :
Vous pouvez également demander au banquier de la vendre aux enchères.



Vous souhaitez l'acheter ?

Vous devez payer à la Banque le montant indiqué sur la case correspondante du plateau de jeu. Le banquier vous donne son titre de propriété en échange.

Compagnie de Service Public appartenant à un autre joueur :

Si vous vous arrêtez sur une Compagnie de Service Public qui appartient à un autre joueur, il peut vous demander de payer un loyer. Le montant du loyer est indiqué sur le titre de la propriété sur laquelle vous vous êtes arrêté. Si le joueur possède 1 Compagnie de Service Public, le loyer est de #150. S'il en possède 2, le loyer est de #300.

Personne :
 terrain, vous pouvez
 banquier de vendre une Gare



Vous ne souhaitez pas l'acheter ? Le banquier doit alors immédiatement ouvrir une vente aux enchères. Les enchères démarrent à $\text{€}10$ et tous les joueurs peuvent participer.

tient à un autre joueur, il peut vous
 doit vous réclamer ce loyer avant que
 s dés. Le montant du loyer dépend du

3 4
 $\text{€}100$ $\text{€}200$

SERVICE PUBLIC

Public n'appartenant à personne :
 bisir de l'acheter ou demander au
 enchères.



Vous ne souhaitez pas l'acheter ?

Le banquier doit alors immédiatement ouvrir une vente aux enchères. Les enchères démarrent à $\text{€}10$ et tous les joueurs peuvent participer.

nt déjà à un autre joueur :

Service Public qui appartient à un autre
 yer. Lancez les dés pour connaître le
 de Service Public, le loyer est 4 fois le
 le loyer est 10 fois le score des dés.

LES AUTRES CASES



Départ

Chaque fois que vous vous arrêtez sur ou passez par la case Départ, vous touchez $\text{€}200$.



Chance / Caisse de Communauté

Vous devez piocher la carte située sur le dessus du paquet correspondant, en suivre les instructions et la remettre en-dessous de la pile.



Impôts

Payez le montant indiqué sur la case du plateau à la Banque.



Parking Gratuit

Relax ! Rien de mauvais (ou de bon) ne peut vous arriver sur cette case !



Simple Visite (Prison)

Pas de panique : si vous vous arrêtez sur la case Prison lors d'un déplacement normal, vous êtes en « Simple Visite » et ne subissez aucune pénalité.



Allez en Prison

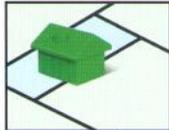
Si vous vous arrêtez sur cette case, vous devez immédiatement déplacer votre pion sur la case « En Prison » ! Vous ne touchez pas les $\text{€}200$ si vous passez par la case Départ pour y arriver. Votre tour est alors terminé. Lorsque vous êtes en Prison, vous pouvez toujours percevoir vos loyers, participer aux ventes aux enchères, acheter des maisons et des hôtels, hypothéquer une propriété et négocier avec les autres joueurs.

Comment sortir de prison ?

3 possibilités :

- 1 **Payer $\text{€}50$** au début du tour suivant. Vous pouvez alors lancer les dés et déplacer votre pion normalement.
- 2 **Utiliser une carte** *Vous êtes libéré de Prison* au début de votre tour si vous en possédez une (ou en acheter une à un autre joueur). Une fois utilisée, remettez la carte en-dessous de la pile correspondante, lancez les dés et déplacez-vous.
- 3 **Obtenir un double aux dés** au début de votre tour. Si vous y parvenez, vous êtes libre ! Utilisez le score de vos dés pour vous déplacer. Vous avez 3 tours pour réussir à faire un double. Si vous n'y parvenez pas à votre troisième essai, vous devez payer $\text{€}50$ et utiliser votre dernier lancer de dés pour déplacer votre pion.

BÂTIMENTS



Construire des maisons

Vous devez posséder tous les terrains d'un même groupe de couleur pour pouvoir acheter des maisons auprès de la Banque. Pas besoin d'attendre votre tour pour construire !

Payez à la Banque le montant indiqué sur le titre de propriété du terrain sur lequel vous souhaitez construire. Le banquier vous donne une maison verte en échange.

Vous devez construire uniformément. Vous ne pouvez pas construire une deuxième maison sur un terrain avant d'avoir construit une maison sur chacun des terrains du même groupe de couleur. Vous ne pouvez construire que 4 maisons sur un terrain.



Construire des hôtels

Une fois que vous possédez 4 maisons, vous pouvez les échanger contre 1 hôtel.

Payez alors le montant indiqué sur le titre de propriété et retournez les 4 maisons à la Banque. Le banquier vous donne 1 hôtel en échange.

Vous ne pouvez construire qu'1 hôtel par terrain et vous ne pouvez pas construire de maison sur un terrain comprenant 1 hôtel.

Vous ne pouvez pas construire sur une propriété si une propriété du même groupe de couleur est hypothéquée.

Crise du bâtiment ?

S'il ne reste qu'un nombre limité de bâtiments et que plusieurs joueurs souhaitent les acheter, ils doivent être mis aux enchères par la Banque. L'enchère de départ commence à ₪10.

Plus de bâtiments ?

Vous devez attendre que les autres joueurs en retournent à la banque pour pouvoir en acheter.

Vente aux enchères

Si un joueur s'arrête sur un terrain, une Gare ou une Compagnie de Service Public n'appartenant à personne et qu'il ne souhaite pas l'acheter, le banquier ouvre une vente aux enchères.

1. La vente commence à ₪10 et tous les joueurs peuvent participer (le banquier et le joueur qui a refusé d'acheter la propriété en premier également).
2. Les joueurs peuvent monter l'enchère d'un minimum de ₪1 à chaque fois.
3. Le joueur dont la mise est la plus haute remporte l'enchère. Il paye le montant annoncé à la Banque et reçoit le titre de propriété en échange.

Et si personne ne veut l'acheter ?

La propriété reste à vendre. La partie continue.

Passer des accords avec ses adversaires

Vous pouvez acheter, vendre ou échanger vos propriétés avec les autres joueurs à n'importe quel moment de la partie.

Vous devez vendre tous les bâtiments construits sur les terrains d'un même groupe de couleur avant de vendre un ou plusieurs terrains. Vous ne pouvez pas vendre (ou échanger) de bâtiments.

Les propriétés peuvent être achetées avec des billets ou être échangées contre d'autres propriétés ou contre des cartes *Vous êtes libéré de Prison*. Ce sont les joueurs qui concluent le marché qui décident du contenu de la transaction.

Vous pouvez vendre une propriété hypothéquée à un autre joueur à un prix convenu entre vous.

L'acheteur peut alors soit :

Lever l'hypothèque en payant à la Banque le montant de l'hypothèque (indiqué sur le titre de propriété).

Conserver l'hypothèque en payant alors 10% de la valeur de l'hypothèque.

AU SECOURS ! J'AI BESOIN D'ARGENT !

1 Essayer d'en récupérer :
Si vous devez de l'argent et que vous n'avez plus de quoi payer, vendez vos bâtiments et/ou hypothéquez vos propriétés.

Vendre des bâtiments

Les hôtels se revendent à la Banque à la moitié de leur valeur d'achat. Vous recevez également 4 maisons en échange.

Les maisons se revendent à la Banque à la moitié de leur valeur d'achat. Les maisons doivent être vendues uniformément sur un même groupe de couleur.

Hypothéquer une propriété

Pour hypothéquer une propriété, vous devez d'abord vendre tous les bâtiments des propriétés appartenant au même groupe de couleur à la Banque.

Pour hypothéquer une propriété, vous devez retourner le titre de propriété correspondant sur la table et recevoir la valeur de l'hypothèque indiquée au dos de la carte de la part de la Banque.

Pour lever une hypothèque, payez la valeur de l'hypothèque +10% à la Banque et retournez le titre de propriété face visible.

Vous ne pouvez pas percevoir de loyer d'une propriété hypothéquée. Vous pouvez cependant toujours percevoir vos loyers sur les propriétés non hypothéquées du même groupe de couleur. Les hypothèques des Gares et des Compagnies de Service Public fonctionnent de la même manière que celle des terrains.

2 Si vous ne parvenez toujours pas à payer vos dettes, vous êtes déclaré en faillite !

Votre dette est envers un joueur ?

Remettez lui vos cartes *Vous êtes libéré de Prison* et toutes vos propriétés hypothéquées.

Ce joueur doit alors soit :

Lever les hypothèques (en payant à la Banque le montant demandé).

Conserver les hypothèques (en payant à la Banque 10% de la valeur).

Votre dette est envers la Banque ?

Remettez tous vos titres de propriété à la Banque. Les hypothèques sont annulées.

Toutes ces propriétés sont alors mises aux enchères non hypothéquées.

Remplacez toutes vos cartes *Vous êtes libéré de Prison* en-dessous de la pile correspondante.

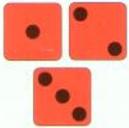
Les autres joueurs continuent à jouer jusqu' à ce qu'il ne reste qu'un seul joueur : le grand gagnant !

MODE PARTIE RAPIDE :



Suivez les étapes ci-dessous pour pimenter le jeu et accélérer la partie :

- 1 Avant de commencer, chaque joueur reçoit $\$$ 1000 supplémentaires.
- 2 N'utilisez le Dé Rapide (en plus des 2 dés blancs) qu'après être passé sur la case Départ pour la première fois.
- 3 Si vous obtenez :



1, 2, ou 3

Ajoutez ce score au total des deux dés blancs pour votre déplacement.



Le symbole Bus :

Vous pouvez choisir d'utiliser la valeur de l'un, de l'autre ou des deux dés blancs. Exemple : vous obtenez un 1 et un 5 aux dés blancs, vous pouvez choisir de vous déplacer d'1 de 5 ou de 6 cases.



Le symbole MR. MONOPOLY :

Déplacez-vous selon le score des dés blancs comme dans le jeu normal. Avancez ensuite jusqu'à la

prochaine propriété n'appartenant à personne. Vous pouvez choisir de l'acheter ou de la mettre aux enchères. Si toutes les propriétés ont été achetées, avancez jusqu'à la prochaine propriété et payez le loyer demandé.

Règles supplémentaires :

Lorsque vous lancez un double, seul le score des dés blancs compte.

Si vous obtenez trois fois le même chiffre (chaque dé affiche un 1 par exemple), vous pouvez déplacer votre pion sur n'importe quelle case du plateau de jeu.

Si vous atterrissez en Prison, l'effet du Dé Rapide est annulé et votre tour se termine.

Ne lancez que les dés blancs pour tenter de sortir de Prison.

Lancez les 3 dés pour définir le loyer des Compagnies de Service Public (le Bus et MR. MONOPOLY comptent pour zéro).

QUELQUES ASTUCES !

N'inventez pas vos règles : vous ne feriez qu'allonger la durée de la partie !

Pensez toujours à mettre aux enchères la propriété sur laquelle vous tombez et que vous ne souhaitez pas acheter.

Ne prêtez jamais d'argent à un autre joueur et ne passez jamais d'accord pour ne pas payer de loyer.

Ne placez jamais d'argent au centre du plateau : la règle selon laquelle vous touchez un bonus lorsque vous tombez sur la case Parking Gratuit est un mythe !

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

© 1935, 2013 Hasbro. Tous droits réservés.

Fabriqué par : Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont 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 conso@hasbro.fr

Service consommateurs / Consumentenservice:

Hasbro S.A. Belgique, Industrialaan 1 B 1, 1702

Groot-Bijgaarden. Tel.: 02 467 3360.

E-mail: info@hasbro.be

Conservez ces informations pour pouvoir vous y référer plus tard. Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.

www.hasbro.fr
www.hasbro.be



0613 00009 376 00



128000093760