

MONOPOLY

LE CÉLÈBRE JEU DE TRANSACTIONS IMMOBILIÈRES

MONOPOLY EN BREF

Monopoly est le jeu où on l'achète, loue et vend des propriétés pour s'enrichir. En partant de la case départ, déplacez votre pion sur le plateau de jeu suivant votre résultat au lancer de dés. Quand vous arrivez sur une case qui n'appartient encore à personne, vous pouvez l'acheter à la banque. Si vous décidez de ne pas l'acheter, la propriété sera proposée aux autres joueurs dans une vente aux enchères et reviendra au plus offrant. Les joueurs qui sont propriétaires perçoivent des loyers de la part des adversaires s'arrêtant sur leurs terrains. La construction de maisons et d'hôtels augmente considérablement le loyer que vous pouvez percevoir pour vos propriétés ; aussi, il est conseillé de construire dans un maximum de sites. Si vous avez besoin de davantage d'argent, la banque peut vous en prêter par le biais d'hypothèques sur vos propriétés. Vous devez toujours vous référer aux instructions données par les cartes caisse de communauté et chance.

Mais faites attention, vous pourriez aussi être envoyé en prison !

Vous voulez vous entraîner en ligne ? Venez visiter le site www.playparkergames.com

RÈGLES POUR UNE PARTIE RAPIDE

Si vous avez l'habitude de jouer au Monopoly, vous pouvez maintenant faire des parties plus rapides !

Une partie de jeu rapide est une vraie partie de Monopoly, à trois différences près :

1. Durant la préparation de la partie, le banquier mélange les cartes de propriété et distribue deux cartes à chaque joueur (y compris lui-même s'il prend part au jeu.) Les joueurs paient de suite le prix indiqué sur les deux propriétés qu'ils viennent de recevoir. La partie commence alors selon les règles d'une partie normale.
2. Dans cette partie rapide, vous ne devez construire que trois maisons au lieu de quatre, sur chaque terrain avant de pouvoir acheter un hôtel. Le loyer perçu pour un hôtel reste le même que dans la règle standard. Si on désire revendre un hôtel, sa valeur est toujours réduite de moitié par rapport au prix d'achat, plus la moitié de la valeur de chacune des 3 maisons.



3. **Fin de la partie.** Le premier joueur ayant fait faillite se retire du jeu et la partie se termine quand un deuxième joueur fait faillite. Le joueur en faillite transmet tous ses biens à son créancier (banque ou joueur).

Chaque joueur restant évalue alors ses richesses selon :

- La somme des billets de banque qu'il a en main.
- Ses terrains, services publics, et gares au prix indiqué sur le plateau de jeu.
- Ses propriétés hypothéquées estimées à la moitié de la valeur indiquée sur le plateau de jeu.
- Ses maisons estimées au prix d'achat.
- Ses hôtels estimés au prix d'achat, qui comprend la valeur des 3 maisons données en échange.

Vous pouvez aussi convenir d'une durée déterminée au début de la partie et jouer en temps limité. Le joueur le plus riche dans ce temps défini gagne la partie !

BUT DU JEU

Etre le seul joueur qui n'ait pas fait faillite.

MATERIEL

1 plateau de jeu, 10 pions, 28 Cartes de Propriété, 16 cartes Chance, 16 cartes Caisse de Communauté, 1 paquet de billets de banque pour MONOPOLY, 32 Maisons, 12 Hôtels et 2 dés.

PREPARATION DU JEU

1. Rangez dans la boîte les Maisons, Hôtels, Cartes de Propriété et les billets de banque (en fonction de leur valeur).
2. Séparez les cartes Chance et Caisse de Communauté. Mélangez-les et posez-les à l'endroit indiqué sur le plateau de jeu.
3. Chaque joueur choisit un pion et le met sur la case Départ.
4. **Le Banquier et la Banque.**

Un des joueurs est élu Banquier. S'il y a plus de 5 joueurs, le Banquier peut choisir de n'assumer que ce rôle.

Le Banquier donne à chaque joueur € 1.500 répartis de la façon suivante :

2 x € 500	4 x € 100	1 x € 50	1 x € 20
2 x € 10	1 x € 5	5 x € 1	

En plus de l'argent, le Banquier s'occupe aussi des Cartes de Propriété, des Maisons et Hôtels jusqu'à ce qu'ils soient achetés par les joueurs. La Banque verse aussi des salaires et des primes, prête de l'argent sur les propriétés hypothéquées et encaisse l'argent des taxes, des amendes, des prêts et intérêts. Dans le cas d'une vente aux enchères, c'est le Banquier qui dirige la vente.

La Banque ne fait jamais faillite : elle peut mettre en circulation autant d'argent que nécessaire sous forme de reconnaissances de dettes écrites sur du papier ordinaire.

5. Les joueurs lancent les deux dés. Le joueur qui fait le plus grand score joue le premier, puis c'est au tour du joueur situé à sa gauche et ainsi de suite.

UNE PARTIE DE MONOPOLY

Quand c'est votre tour, lancez les deux dés et avancez d'autant de cases que le nombre de points indiqués sur les dés, en direction de la flèche. La case où vous vous arrêterez déterminera ce que vous avez à faire. Deux pions ou plus peuvent s'arrêter sur la même case en même temps. Suivant la case où vous vous arrêtez, vous pouvez :

- acheter une propriété
- payer un loyer au propriétaire
- payer des taxes
- tirer une carte Chance ou Caisse de Communauté
- aller en prison
- vous reposer sur le parc gratuit
- toucher votre salaire de € 200

Doubles

Si vous faites un double, effectuez les opérations habituelles sur la case où vous vous arrêtez et relancez les dés. Si vous faites ainsi trois doubles à la suite, rendez-vous immédiatement en prison.

En passant par la case Départ

Chaque fois que vous passez ou que vous vous arrêtez sur la case Départ, vous recevez € 200 de la banque. Il est possible de recevoir deux salaires pendant le même tour si, par exemple, vous tirez une carte Chance ou Caisse de Communauté juste après être passé par la case Départ et que cette carte vous indique «Avancez jusqu'à la case Départ».

Achat de propriétés

Si vous vous arrêtez sur une propriété qui n'appartient pas déjà à un autre joueur, vous pouvez l'acheter. Si vous décidez de l'acheter, payez à la banque le prix indiqué sur la case. Vous recevrez en échange, comme preuve de cette acquisition, une carte de Propriété que vous devez garder face visible devant vous. Si vous décidez de ne pas l'acheter, le Banquier doit immédiatement ouvrir une vente aux enchères, en commençant à n'importe quel prix fixé par un joueur désireux d'acheter. La propriété revient au plus offrant. Même si vous avez refusé de l'acheter au prix initial, vous pouvez vous joindre à la vente aux enchères.

Etre propriétaire

Le fait d'être propriétaire vous permet de recevoir un loyer de la part de tous les locataires qui s'arrêtent sur cette case. C'est un atout de posséder tous les terrains d'une même couleur et donc d'avoir le monopole. Vous pouvez construire sur n'importe quelle propriété à partir du moment où vous possédez tous les terrains de la même couleur que celle-ci.

Arrêt sur une propriété déjà achetée

Si vous vous arrêtez sur une propriété qui a déjà été achetée par un autre joueur, on peut vous réclamer un loyer pour vous être arrêté sur cette case. Le joueur qui est propriétaire de cette case doit vous réclamer le loyer avant que le deuxième joueur après vous ait lancé les dés. Le montant du loyer est indiqué sur la carte de propriété et va varier selon le nombre de bâtiments qu'elle va comporter. Si toutes les propriétés d'un même groupe (terrains de même couleur) appartiennent à un même joueur, le loyer est doublé pour chaque propriété de ce groupe où il n'y a pas encore de constructions. Toutefois, un propriétaire qui possède tout un groupe ne peut pas recevoir de loyer pour le terrain hypothéqué, mais toujours un double loyer pour les terrains non-hypothéqués. Sur les terrains où des Maisons et des Hôtels ont été construits, le loyer augmentera et sera indiqué sur la Carte de Propriété.

Arrêt sur les Services Publics

Si vous vous arrêtez sur un Service Public, vous pouvez l'acquérir s'il n'a pas encore été acheté. Comme pour les autres propriétés, payez la somme due à la banque. S'il appartient déjà à un autre joueur, ce joueur peut vous demander de lui payer un loyer suivant le nombre de points obtenus aux dés. Si le propriétaire a seulement un des deux Services Publics, le loyer sera le total de vos dés multiplié par 4. Mais, si le propriétaire a les deux en sa possession, vous devez payer 10 fois le total des dés. Si vous êtes «envoyé» sur cette case à cause d'une carte Chance ou Caisse de Communauté, vous devez relancer les dés pour déterminer le montant à payer.

Arrêt sur une gare

Si vous êtes le premier à vous arrêter sur une gare, vous avez l'opportunité de l'acheter. Sinon, elle sera mise en vente par le Banquier dans une vente aux enchères à laquelle vous pourrez vous joindre. Si la gare appartient déjà à un autre joueur, vous devez payer le montant indiqué sur la Carte de Propriété. Ce montant variera suivant le nombre de gares détenues par ce joueur.

Arrêt sur une case Chance ou Caisse de Communauté

S'arrêter sur une de ces cases signifie que vous devez prendre la carte située au-dessus du paquet correspondant. Ces cartes peuvent vous demander de :

- ☛ déplacer votre pion
- ☛ payer une certaine somme – taxes par exemple
- ☛ recevoir de l'argent
- ☛ aller en prison
- ☛ sortir de prison sans payer

Vous devez suivre les instructions de la carte et agir aussitôt après avoir remis la carte sous le paquet. Si vous tirez une carte «Vous êtes libéré de prison», vous pouvez la garder jusqu'à ce que vous décidiez de l'utiliser, ou de la vendre à un prix convenu mutuellement.

Remarque : une carte peut vous demander de vous rendre à une autre case. Si vous passez par la case DEPART, recevez € 200. Vous ne passez pas par la case DEPART quand vous êtes envoyé en prison.

Arrêt sur une case «Impôts»

Si vous vous arrêtez sur ce type de cases, payez le montant indiqué à la banque.

Parking Gratuit

Si vous vous arrêtez sur cette case, vous vous reposez simplement en attendant le prochain tour. Il n'y a aucune pénalité pour s'arrêter sur cette case : vous pouvez continuer vos transactions normalement (par exemple, recevoir des loyers, construire sur vos propriétés...).

Prison

Vous serez envoyé en prison si :

- ☛ vous vous arrêtez sur la case «Allez en prison»
- ☛ vous tirez une carte Chance ou Caisse de Communauté qui vous indique «Allez en prison»
- ☛ vous faites trois doubles à la suite

Votre tour s'arrête quand vous êtes envoyé en prison. Quand vous êtes envoyé en prison, vous ne recevrez peut-être pas votre salaire de € 200, suivant l'endroit où vous vous situez sur le plateau de jeu. Pour sortir de prison il faut effectuer l'une des actions suivantes :

- ☛ payer une amende de € 50 et jouer au prochain tour
- ☛ acheter une carte «Vous êtes libéré de prison» à un autre joueur, à un prix convenu entre vous
- ☛ utiliser une carte «Vous êtes libéré de prison» si vous en possédez une
- ☛ attendre en prison pendant trois tours, en lançant les dés à chaque tour pour essayer de faire un double. Si vous faites un double, sortez de prison en utilisant ce lancer de dés pour avancer.

Si après les trois tours, vous n'avez pas fait de double, payez € 50 et déplacez votre pion suivant votre lancer de dés.

Pendant que vous êtes en prison, vous pouvez toucher vos loyers.

Si vous n'êtes pas «envoyé en prison» mais vous vous arrêtez sur la case Prison, vous êtes un simple visiteur et ne subissez aucune pénalité. A votre prochain tour, vous vous déplacez normalement.

Maisons

Une fois que vous possédez les Titres de tous les terrains d'une même couleur, vous pouvez acheter des maisons pour les mettre sur ces propriétés. Cela augmente le montant que vous faites payer aux locataires. Le prix d'une Maison est indiqué sur la Carte de Propriété. Vous pouvez acheter quand c'est votre tour de jouer ou entre les tours des autres joueurs mais, vous devez construire uniformément. Vous ne pouvez pas construire une deuxième Maison sur un terrain tant que vous n'avez pas construit une Maison sur chaque terrain de ce groupe, et ainsi de suite, jusqu'à ce que chaque terrain de ce groupe possède quatre maisons. La vente des Maisons doit se faire uniformément aussi. Vous pouvez acheter ou vendre à n'importe quel moment, autant de bâtiments que vous le désirez et que vos finances vous le permettent. Aucune Maison ne peut être construite sur une propriété si une des propriétés du groupe est hypothéquée. Si vous avez toutes les propriétés d'un groupe (terrains de même couleur) et seulement une ou deux comportant des bâtiments, vous pouvez toujours demander un double loyer pour la ou les propriétés du groupe sans bâtiments.

Hôtels

Vous devez avoir 4 Maisons sur chaque site d'un groupe avant de pouvoir acheter un hôtel. On achète les hôtels de la même façon qu'on achète les maisons et ils coûtent 4 maisons qui sont retournées à la banque, plus le prix indiqué sur la carte de propriété.

On ne peut construire qu'un hôtel par propriété.

Crise du bâtiment

S'il ne reste plus de Maison à la Banque, vous devez attendre que les autres joueurs en retournent à la Banque pour pouvoir en acheter. De même, quand vous vendez des hôtels, vous ne pouvez pas les remplacer par des Maisons dans le cas où il n'en resterait plus.

S'il ne reste qu'un nombre limité de Maisons ou Hôtels et que deux joueurs ou plus souhaitent les acheter, alors les bâtiments seront vendus aux enchères et accordés au plus offrant. L'enchère commence au prix le plus bas indiqué sur une des Cartes de Propriété en question.

Vente de propriété

Vous pouvez vendre des propriétés à tout autre joueur à un prix convenu entre vous. Toutefois, aucun terrain ne peut être vendu à un autre joueur s'il y a des bâtiments construits sur un des terrains du même groupe. Si vous voulez vendre un terrain appartenant à un groupe, vous devez d'abord vendre tous les bâtiments situés sur ces sites à la Banque. Les maisons doivent être vendues uniformément, de la même façon qu'elles ont été achetées (voir la rubrique «MAISONS» ci-dessus).

Les Maisons et les Hôtels ne peuvent être vendus à d'autres joueurs. Ils doivent être vendus à la Banque à la moitié de leur valeur, indiquée sur la Carte de Propriété. Ils peuvent être vendus à n'importe quel moment. Pour les Hôtels, la Banque paiera la moitié du prix de l'Hôtel, plus la moitié du prix des quatre maisons qui furent données à la Banque pour l'acquisition de l'Hôtel. Tous les Hôtels d'un même groupe peuvent être vendus en même temps.

Si nécessaire, les Hôtels peuvent être «ramenés» à des Maisons de façon à récupérer de l'argent. Pour cela, vous devez vendre un Hôtel à la Banque et recevoir en échange 4 Maisons ainsi que de l'argent pour l'Hôtel (la moitié de sa valeur). Une propriété hypothéquée ne peut pas être vendue à la Banque ; seulement à d'autres joueurs.

Hypothèques

S'il ne vous reste plus d'argent et que vous devez vous acquitter d'une dette, vous pouvez hypothéquer une propriété. Pour cela, vendez tout d'abord les bâtiments de cette propriété à la Banque. Pour hypothéquer une propriété, tournez la carte de propriété face cachée et recevez la valeur de votre hypothèque de la Banque, valeur qui est indiquée au dos de la carte. Quand vous voulez lever l'hypothèque, vous devez payer cette valeur additionnée de 10% d'intérêts. Si vous hypothéquez une propriété, vous êtes toujours en sa possession. Aucun joueur ne peut l'acquérir, même en payant l'hypothèque à la Banque. Vous ne pouvez percevoir aucun loyer pour une propriété hypothéquée mais vous continuez à percevoir le loyer des propriétés du même groupe. Vous pouvez vendre une propriété hypothéquée à un autre joueur à un prix convenu entre vous. L'acquéreur peut alors décider de faire lever l'hypothèque immédiatement en payant la valeur de l'hypothèque plus les 10% d'intérêts. Si l'acquéreur décide de lever l'hypothèque plus tard dans le jeu, il paie aussitôt les 10% d'intérêts à la Banque et puis, plus tard, la valeur de l'hypothèque plus encore 10% d'intérêts. Quand il n'y a plus d'hypothèques sur aucun des terrains d'un groupe, alors le propriétaire peut recommencer à construire sur ces terrains, en payant les maisons au prix normal.

Faillite

Si vous devez plus d'argent à la Banque ou à un joueur que vous ne puissiez rassembler, vous êtes déclaré en faillite et vous êtes éliminé.

Si votre dette est envers la Banque, la Banque récupère votre argent et vos Cartes de Propriété. Le Banquier les vend ensuite une par une aux enchères ; chaque propriété revient au plus offrant. Vous devez remettre les cartes «Vous êtes libéré de prison» en-dessous des paquets respectifs. Si vous êtes mis en faillite par un autre joueur, vos Maisons et Hôtels sont vendus à la Banque à la moitié de leur valeur initiale et ce joueur récupère votre argent, vos Cartes de Propriété et vos cartes «Vous êtes libéré de prison». Si vous avez des propriétés hypothéquées, il doit immédiatement payer 10% puis choisir de conserver les hypothèques sur ces propriétés ou tout régler tout de suite.

Remarques sur le jeu

Si vous devez un loyer plus important que ce que vous pouvez payer en liquide, vous pouvez régler une partie de votre dette cash et une autre partie en propriétés dépourvues de bâtiments. Alors, le créateur peut choisir une certaine propriété (y compris si elle est hypothéquée) à une valeur nettement supérieure à sa valeur réelle pour former un groupe de terrains avec ses propres propriétés, ou pour empêcher un autre joueur d'obtenir le contrôle de cette propriété.

Si vous possédez des propriétés, c'est à vous de vérifier que les autres joueurs vous règlent les loyers qui vous sont dus.

Seule la Banque peut prêter de l'argent à un joueur et ce, seulement par le biais des hypothèques.

Aucun joueur ne peut prêter de l'argent à un autre joueur ni emprunter d'un autre joueur.

Le vainqueur

Le dernier joueur restant en jeu est le vainqueur.



© 2004 Hasbro. Tous droits réservés.
Distribué en Belgique par
S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D,
1702 Groot-Bijgaarden.

www.hasbro.co.uk



090400009197B/F

128000091972