

PRÉPARATION DU JEU

1. Chaque joueur prend une voiture et la place sur la case Départ. Les autres voitures sont mises de côté.
2. Chaque joueur prend aussi 10 stands assortis à la couleur de sa voiture. Les autres stands sont mis de côté.
3. Mélanger les cartes Chance portant le signe “?” sur le verso et les mettre face cachée à l'emplacement réservé au milieu du plateau.
4. Un joueur est désigné pour tenir la Banque. Il remet à chaque joueur, y compris lui-même, les billets de banque suivants :
5 billets de € 1 4 billets de € 2 3 billets de € 3
1 billet de € 4 1 billet de € 5
5. Si tu es le Banquier, fais attention à ne pas mélanger l'argent de la banque et le tien. Fais deux tas bien séparés.
6. Chaque joueur lance le dé. Celui qui obtient le nombre le plus élevé commence la partie.

LE JEU

Durant ton tour

- Lance le dé et déplace ta voiture du nombre de cases indiqué par le dé.
- Suis les instructions indiquées sur cette case.

Les cases

Case attraction sans stand

Paie à la banque le montant indiqué sur la case et place ton stand sur la bande colorée en haut de cette case. Tu es maintenant propriétaire de cette attraction, alors n'oublie pas de faire payer le droit d'entrée à tous les joueurs qui s'arrêtent sur cette case.

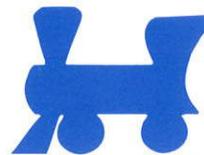
Case attraction avec un stand

Pour s'amuser, il faut payer. Verse au propriétaire, c'est-à-dire au joueur qui a installé son stand sur cette case attraction, le montant indiqué sur cette case. Si le propriétaire possède aussi la deuxième attraction de la même couleur, tu dois lui payer 2 fois le montant indiqué sur la case où tu te trouves.



Case Départ

Chaque fois que tu passes sur cette case, demande un billet de € 2 à la banque. N'oublie pas, car après ton tour, tu ne pourras plus réclamer ton dû.



Case Train

Lance le dé à nouveau et suis les instructions indiquées sur la case où tu t'arrêtes.

Case feu d'artifice ou case ballet des dauphins

Tu dois absolument voir ces spectacles !
Paie € 2 et mets le billet sur la case Fortune.



Case Fortune

Prends tous les billets de banque qui ont été déposés sur cette case.

Case Café

Si tu t'arrêtes sur cette case, ne bouge pas. Attends simplement le tour suivant.



Case Aller au café

Si tu t'arrêtes sur cette case, pose un billet de € 3 sur la case Fortune, et déplace ta voiture jusqu'à la case Café. Si tu passes par la case Départ, tu ne peux pas recevoir un billet de € 2. Lorsque ce sera de nouveau ton tour, repars de la case Café.

Case Chance (?)

Prends la première carte Chance sur le paquet, et suis les instructions indiquées, puis place-la sous le paquet de cartes Chance. Elles indiquent l'une des actions suivantes :



Carte Déplacement

Va directement à la case indiquée, et suis les instructions correspondantes. N'oublie pas de demander € 2 si tu passes par la case Départ.

DÉPART



Carte stand gratuit

Ne bouge pas ton véhicule de place. Regarde la couleur de ta carte et trouve en regardant sur le plateau de jeu à quelles attractions cette couleur correspond. Peux-tu placer un de tes stands sur une de ces attractions ?



- Si une des cases attractions est libre, place un stand sur cette case.
- Si les 2 cases attractions sont occupées par deux stands de couleur différente, tu peux remplacer l'un d'eux par le tien.
- Cependant, si les attractions sont occupées par des stands de la même couleur... pas de chance ! Tu ne peux rien faire. Remplace alors ta carte Chance sous le paquet de cartes Chance, prends-en une autre, la première sur le tas, et suis les instructions.

C'est le seul et unique cas où tu peux reposer une carte Chance pour en tirer une autre.

Astuces

Lorsque tu tires une carte Chance portant la mention stand gratuit et que tu dois prendre la place d'un autre joueur, choisis toujours d'enlever le stand du joueur qui mène la partie. Souviens-toi qu'il vaut toujours mieux posséder les attractions de la même couleur :

- si un autre joueur tire une carte Chance, stand gratuit, il ne pourra pas te les prendre.
- les autres joueurs te verseront deux fois le montant indiqué sur la case où ils viennent de s'arrêter.

LE GAGNANT

La partie s'arrête lorsqu'un des joueurs n'a plus d'argent. Tous les autres joueurs font alors le total de leurs billets de banque. Le joueur le plus riche remporte la partie.

POUR DEUX JOUEURS

Au départ, chacun des 2 joueurs prend 15 stands. Suivre la même règle.



© 2001 Hasbro Inc. Tous droits réservés.
Distribué en France par Hasbro France S.A. - Service Consommateurs :
ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD - Tél.: 08.25.33.48.85 - email : "conso@hasbro.fr".
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.
Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2,
CH-8965 Berikon.
<http://www.hasbro.fr>



060100441 | 01

MONOPOLY

Junior

BUT DU JEU

Etre le joueur le plus riche
lorsque l'un des autres joueurs est
ruiné c'est-à-dire lorsqu'il n'a plus d'argent.

Pour y parvenir, achète autant d'attractions que
tu peux en positionnant un stand de ta couleur par attraction
et fais payer les autres joueurs chaque fois qu'ils y passent.

CONTENU DU JEU

- 1 plateau de jeu
- 1 paquet de 25 cartes Chance
- 48 stands (4 jeux de 12)
- 1 liasse de billets de banque Monopoly
- 1 dé
- 4 voitures

