

◆ Achetez. Vendez. Négociez. Gagnez ! ◆

MONOPOLY

BRAND

CONTENU

Plateau
8 pions
28 cartes Propriété
16 cartes Chance
16 cartes Caisse de communauté
32 maisons
12 hôtels
2 dés
Liasse de billets Monopoly



ÂGE
8+


2-6
JOUEURS

MISE EN PLACE

1 Choisissez quelqu'un pour lire ces règles à haute voix à tous les joueurs.

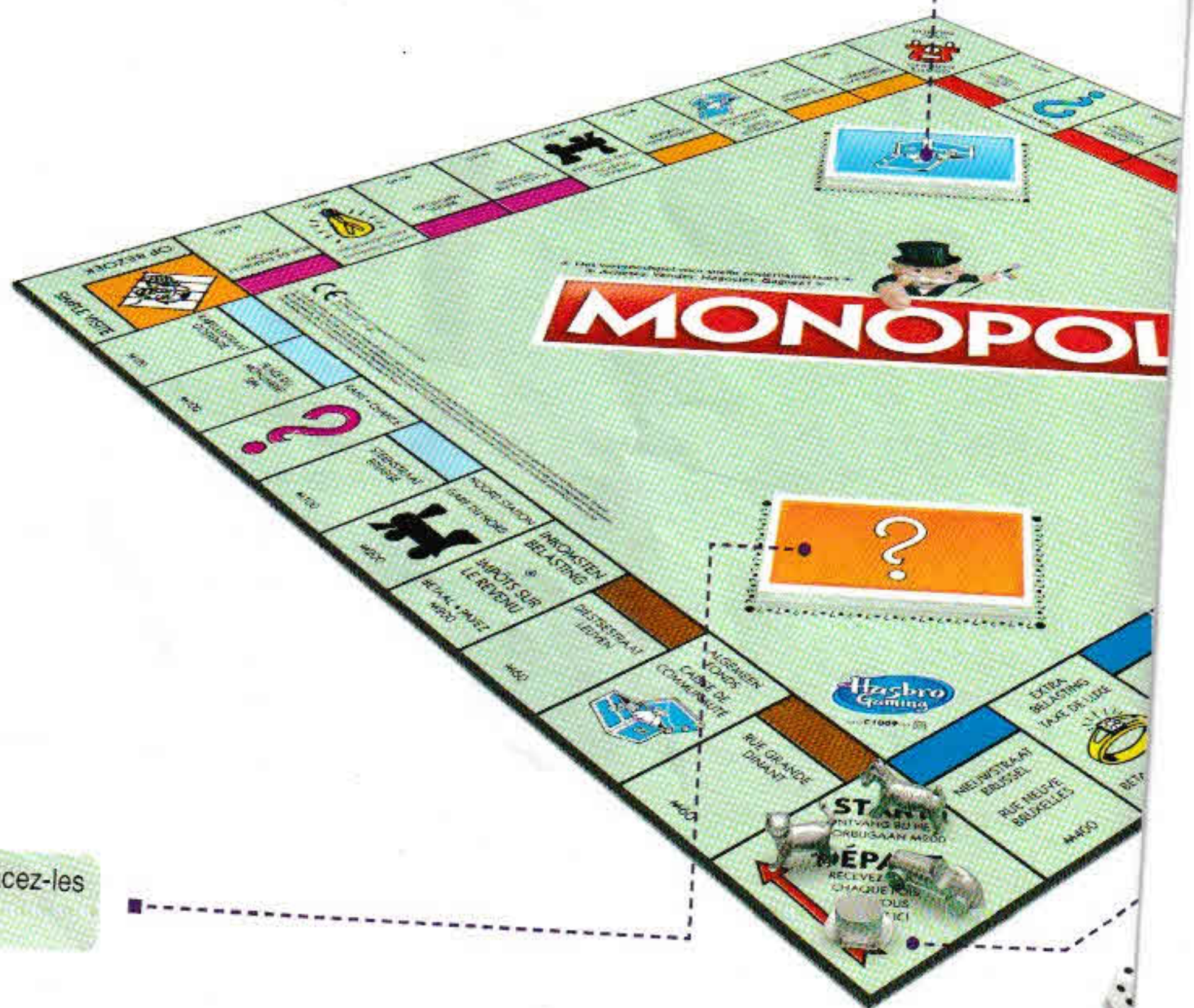
2 Donnez à chaque joueur :



(Total = €1 500)
Laissez le reste de l'argent dans la boîte pour constituer la Banque.

3 Mélangez les cartes Chance et placez-les ici face cachée.

4 Mélangez les cartes Caisse de communauté et placez-les ici face cachée.



5

Choisissez quelqu'un pour prendre le rôle du banquier.

Le banquier gère :

L'argent de la banque

Les maisons

Les hôtels

Les cartes Propriété

Les enchères

Le banquier peut jouer, lui aussi, mais il doit séparer son argent de celui de la banque.



6

Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case DÉPART.

7

Placez les dés près du plateau de jeu.

JOUEZ !

Comment gagner

Avancez autour du plateau en achetant le plus de propriétés (rues, gares et services publics) possible.

Plus vous possédez de propriétés, plus vous percevrez de loyer. Si vous êtes le dernier joueur en jeu quand tous les autres ont fait faillite, vous gagnez !

Qui commence ?

Chaque joueur lance les deux dés.

Le joueur avec le résultat le plus élevé commence et le jeu continue sur la gauche.

À votre tour

- 1 Lancez les deux dés.
- 2 Avancez sur le plateau d'autant de fois qu'indiqué.
- 3 Où vous êtes-vous arrêté ? Consultez la section CASES DU PLATEAU DE JEU de cette règle du jeu.

Vous avez fait un double ? Avancez, puis relancez les dés pour jouer un autre tour.

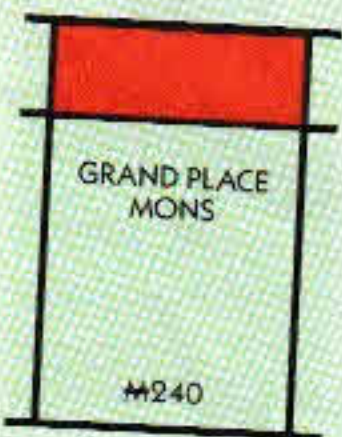
Attention ! Si vous faites un double 3 fois de suite, vous devez Aller en prison !

- 4 Votre tour est terminé. C'est au tour du joueur situé à votre gauche.

Commencez à jouer !

Voilà tout ce que vous devez savoir, vous pouvez maintenant commencer à jouer. Suivez les instructions des cases sur lesquelles vous vous arrêtez.

LES CASES DU PLATEAU DE JEU



Rues

Rues n'appartenant à personne

Lorsque vous vous arrêtez sur une rue qui n'appartient à personne, achetez-la ou mettez-la aux enchères.

Vous voulez l'acheter ?

Payez le prix indiqué sur la case du plateau et prenez la carte Propriété correspondante.



Vous ne voulez pas l'acheter ?

Le banquier doit la mettre en vente aux enchères. Les enchères commencent à M10. Tous les joueurs peuvent enchérir.

Rues appartenant à un joueur

Lorsque vous vous arrêtez sur une rue qui appartient à quelqu'un, payez-lui le montant du loyer indiqué sur la carte Propriété de la rue.

Collectionnez les groupes de couleur pour construire des maisons !

Vous ne pouvez pas construire avant d'avoir complété un groupe de couleur !



- Le loyer augmente sur chaque rue dès que vous avez un groupe complet.
- Si vous achetez des maisons, le loyer grimpe encore plus !
- Vous pouvez aussi passer aux hôtels !
(Voir BÂTIMENTS pour plus d'information.)



Attention ! Le propriétaire doit vous demander le loyer avant que le joueur suivant ne lance les dés. S'il ne demande rien, vous n'êtes pas forcé de payer !



Gares

Gares n'appartenant à personne
Lorsque vous vous arrêtez sur une gare qui n'appartient à personne, achetez-la ou mettez-la aux enchères.

Vous voulez l'acheter ?

Payez le prix indiqué sur la case du plateau et prenez la carte Propriété correspondante.



Gares appartenant à un joueur

Lorsque vous vous arrêtez sur une gare qui appartient à un joueur, payez-lui le montant du loyer dépend du nombre de gares.

Gares	1	2	3
Loyer	M25	M50	M100



Services publics

Services publics n'appartenant à personne
Lorsque vous vous arrêtez sur un service public qui n'appartient à personne, achetez-le ou mettez-le aux enchères.

Vous voulez l'acheter ?

Payez le prix indiqué sur la case du plateau et prenez la carte Propriété correspondante.



Services publics appartenant à un joueur

Lorsque vous vous arrêtez sur un service public appartenant à un joueur, payez-lui un loyer. Relancez les dés pour décider du montant du loyer. Pour 1 service public, le loyer est égal à 4x le résultat des dés. Pour 2 services publics, le loyer est égal à 10x le résultat des dés.

Personne
sur une gare
achetez-la

Vous ne voulez pas l'acheter ?
Le banquier doit la mettre en
vente aux enchères. Les enchères
commencent à ₪10. Tous les
joueurs peuvent enchérir.

Partient à quelqu'un, payez-lui un loyer.
es que le propriétaire possède.

4
₪200

Services

Partient à personne
sur un service public
achetez-le ou



Vous ne voulez pas l'acheter ?
Le banquier doit le mettre
en vente aux enchères. Les
enchères commencent à ₪10.
Tous les joueurs peuvent
enchérir.

Service qui appartient à quelqu'un, payez-lui
le montant du loyer. Si le propriétaire a
plus de 2 services. Si le propriétaire a 2 services
payez-lui.

Cases d'action



DÉPART

Chaque fois que vous vous arrêtez ou que vous passez sur la case
DÉPART, recevez ₪200 de la banque.



Chance / Caisse de communauté

Prenez la carte du dessus de la pile concernée et faites ce qu'elle
indique. Remettez-la au-dessous de la pile quand vous avez terminé.



Impôts sur le revenu / Taxe de luxe

Payez le montant indiqué sur la case à la banque.



Parc gratuit

Détendez-vous !
Il ne se passe rien.



Simple visite

Ne vous inquiétez pas ! Si vous
vous arrêtez ici, posez votre
pion sur la partie Simple visite.



Allez en prison

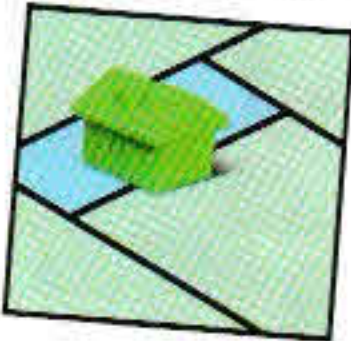
Mettez immédiatement votre pion sur la case En prison ! Ne recevez pas
₪200 pour être passé par la case DÉPART. Votre tour est ensuite terminé.
Vous pouvez encore recevoir vos loyers, participer aux enchères, acheter
des maisons et des hôtels, hypothéquer et échanger pendant que vous
êtes En prison.

Alors, comment sortir de prison ?

Vous avez trois possibilités :

- 1 **Payez ₪50** au début de votre prochain tour, puis lancez les dés et avancez
normalement.
- 2 **Utilisez une carte *Vous êtes libéré de prison !*** au début de votre prochain
tour (ou essayez de l'acheter à un autre joueur). Mettez la carte au-dessous de
la pile, puis lancez les dés et avancez.
- 3 **Lancez les dés pour faire un double** à votre prochain tour.
Si vous réussissez, vous êtes libre ! Utilisez votre lancer pour avancer.
Vous pouvez essayer de faire un double pendant un maximum de trois tours.
Si vous ne réussissez pas au troisième tour en prison, payez ₪50 et utilisez
votre dernier lancer pour bouger votre pion.

BÂTIMENTS

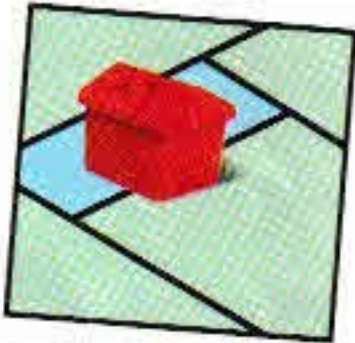


Construire une maison

Dès que vous avez un groupe de couleur, vous pouvez commencer à acheter des maisons (vous n'êtes pas forcé d'attendre votre tour).

Payez à la banque le prix indiqué sur la carte Propriété et placez une maison sur la rue.

Construisez de façon équilibrée. Vous ne pouvez pas construire de deuxième maison sur une rue avant d'en avoir construite une sur chaque rue du groupe. Vous ne pouvez avoir que 4 maisons sur une rue.



Construire des hôtels

Une fois que vous avez 4 maisons sur toutes les rues d'un groupe de couleur, vous pouvez payer pour les transformer en hôtel.

Payez à la banque le prix pour un hôtel indiqué sur la carte Propriété, rendez les 4 maisons à la banque et placez un hôtel sur la rue.

Vous ne pouvez avoir que 1 hôtel sur une rue. Vous ne pouvez pas y ajouter des maisons.

Vous ne pouvez pas construire sur une rue si une des rues de son groupe de couleur est hypothéquée.

Vous êtes à court de bâtiments ?

Si plusieurs joueurs veulent la dernière maison ou le dernier hôtel, le banquier doit les mettre aux enchères. Les enchères commencent à 10.

Il n'y a plus de bâtiments ?

Vous ne pouvez pas en acheter tant que personne n'en revend.

Enchères

Si vous vous arrêtez sur une propriété n'appartenant à personne et que vous ne souhaitez pas l'acheter, le Banquier doit la mettre en vente aux enchères.

1. Il commence les enchères en proposant la case à tout le monde pour 10.
2. Tout le monde peut faire monter les enchères d'au moins 1 (même le Banquier et le joueur qui s'est arrêté sur la case au départ).
3. Le joueur avec l'offre la plus élevée remporte les enchères, paie la banque et prend la carte Propriété.

Si personne ne veut la propriété ?

Ce n'est pas un problème. Personne ne paie.

Transactions et échanges

Vous pouvez acheter, vendre ou échanger vos propriétés avec les autres joueurs quand vous le souhaitez.

Vous devez vendre à la banque tous les bâtiments situés sur un groupe de couleur avant de pouvoir vendre ou échanger une rue. Vous ne pouvez pas vendre (ou échanger) de bâtiments à un autre joueur.

Les propriétés peuvent être échangées contre de l'argent, d'autres propriétés et/ou des cartes *Vous êtes libéré de prison !*. Le montant est décidé par les joueurs procédant à l'échange.

Une propriété hypothéquée peut être échangée au prix accepté par les deux joueurs. Le nouveau propriétaire doit immédiatement :

- rembourser l'hypothèque** (payer le coût de l'hypothèque à la banque), ou
- maintenir l'hypothèque** (payer uniquement 10% de la valeur de l'hypothèque à la banque pour l'instant).

AU SECOURS ! JE NE PEUX PAS PAYER !

1 Essayez de récupérer des fonds.

Si vous avez des dettes et que vous ne pouvez pas les payer, essayez de récupérer des fonds en vendant des bâtiments et/ou en hypothéquant des propriétés.

Vendre des bâtiments

Vendez les hôtels à la banque pour la moitié de leur coût d'achat et échangez-les immédiatement contre 4 maisons.

Vendez les maisons à la banque pour la moitié de leur coût d'achat. Les maisons doivent être vendues uniformément dans le groupe de couleur.

Hypothèque

Pour hypothéquer une propriété, vous devez d'abord vendre tous les bâtiments de son groupe de couleur à la banque pour la moitié de leur prix d'achat.

Pour hypothéquer, retournez la carte Propriété face cachée et recevez de la banque la valeur de l'hypothèque indiquée au dos.

Pour rembourser une hypothèque, payez le coût de l'hypothèque à la banque (la valeur de l'hypothèque +10%), puis retournez la carte face visible.

On ne peut pas recevoir de loyer sur des propriétés hypothéquées. Cependant, le loyer augmenté des rues non hypothéquées d'un groupe de couleur peut être reçu.

De la même manière, le loyer augmenté des gares et des services publics non hypothéqués peut être reçu.

2 Si vous êtes encore endetté, vous êtes en faillite et éliminé de la partie.

Vous devez de l'argent à un autre joueur ?

Donnez-lui les cartes *Vous êtes libéré de prison !* en votre possession, ainsi que toutes vos propriétés hypothéquées.

Le nouveau propriétaire doit immédiatement :

rembourser l'hypothèque (payer le coût de l'hypothèque à la banque), ou

maintenir l'hypothèque (payer uniquement 10% de la valeur de l'hypothèque à la banque pour l'instant).

Vous devez de l'argent à la banque ?

Donnez toutes vos propriétés à la banque. Les hypothèques sont annulées.

Toutes vos propriétés doivent être immédiatement mises aux enchères.

Remettez toute carte *Vous êtes libéré de prison !* au-dessous de la pile.

Les autres joueurs continuent de jouer jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une personne dans la partie : le vainqueur !

ASTUCES

Pour maintenir la rapidité du jeu, n'utilisez pas des règles personnalisées !

Organisez toujours des enchères lorsqu'un joueur ne souhaite pas acheter la propriété sur laquelle il s'est arrêté.

Ne prêtez pas d'argent aux autres joueurs et ne vous mettez pas d'accord pour ne pas payer de loyer les uns aux autres.

Ne mettez jamais d'argent au centre du plateau de jeu ; vous ne gagnez pas de bonus en vous arrêtant sur le Parc gratuit !

Les noms et les logos HASBRO GAMING et 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, 2016 Hasbro. Tous droits réservés.

Fabriqué par : Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.

Représenté par : Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Service Consommateurs : Hasbro France SAV, 10 rue de Valence, 57150 Creutzwald, France.

Tel.: +33 387 827 620. Email: conso@hasbro.fr

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

HASBROGAMING.COM

128C10091970

0417 C1009 197 00

