

A 40718



JUNIOR

REGLE DE JEU

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 de stands que tu peux et fais payer les autres joueurs chaque fois qu'ils passent.

CONTENU DU JEU



- 1 plateau de jeu
- 1 paquet de 24 cartes chance
- 48 stands (4 jeux de 12)
- 1 liasse de billets de banque Monopoly
- 1 dé
- 4 voitures

PREPARATION 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.

... pas de chance ! Tu ne peux rien faire. Remplace alors ta carte chance par une autre (la première sur le tas) et prends-en une autre (la première sur le tas) et instructions.

seul et unique cas où tu peux repasser une carte chance pour en tirer

tu tires une carte chance portant la mention "stand gratuit" et que tu prends la place d'un autre joueur, choisis toujours d'enlever le stand du jeu qui mène la partie.

qu'il vaut toujours mieux avoir deux stands sur des attractions de la même couleur :

un autre joueur qui tire une carte chance - stand gratuit ne pourra pas te les rendre.

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.

JEU A DEUX JOUEURS

Au départ, chacun des 2 joueurs prend 14 stands. Suivre la même règle.



© 1986 Tonka Corporation. Tous droits réservés.
Distribué en France par Groupe Hasbro France S.A.,
Savoie Technolac, 73378 Le Bourget-du-Lac Cedex.
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., Boulevard International
55/4, 1070 Bruxelles.
Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG,
Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

14540F0796

placer face cachée sur 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 F
- . 4 billets de 2 F
- . 3 billets de 3 F
- . 1 billet de 4 F
- . 1 billet de 5 F

5. Si tu es le Banquier, fais attention de 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.

2. 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. Paie 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 F 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 F 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 F 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 F. Lorsque ce sera de nouveau ton tour, repars de la case café.

Case cartes 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:

• Déplacement

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

• 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 de tes stands sur cette case.

- Si une des cases attractions est occupée par deux stands de couleurs différentes, tu peux remplacer l'un d'eux par le tien.