

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



LES CASES DU PLATEAU DE JEU

PROPRIÉTÉS

Propriétés n'appartenant à personne

Lorsque vous vous arrêtez sur une rue qui n'appartient à personne, vous devez l'acheter ou la mettre aux enchères.

Vous voulez l'acheter ?

Payez le prix indiqué sur la case du plateau de jeu et prenez le titre de propriété à la banque.

Vous ne voulez pas l'acheter ?

Le banquier doit la mettre en vente aux enchères. Les enchères commencent à 10, et chacun peut faire monter les enchères d'un minimum de 10. Inutile de suivre l'ordre du tour et le banquier termine la vente quand aucun joueur ne veut plus faire grimper les enchères. Le joueur avec l'offre la plus élevée paie la banque. Si personne ne veut enchérir sur la propriété, ce n'est pas un problème. Personne ne paie, et la propriété reste à la banque.

Collectionnez des groupes de couleur !

Quand vous possédez chaque rue d'un groupe de couleur :

- vous pouvez doubler le loyer de ces rues !
- vous pouvez construire des hôtels et faire payer encore plus de loyer ! Voir HÔTELS.

Propriétés appartenant à un joueur

Lorsque vous vous arrêtez sur une propriété qui appartient à quelqu'un d'autre, le propriétaire doit vous demander de payer le loyer indiqué sur le titre de propriété. S'il le fait, vous devez payer. S'il ne vous le demande pas avant que le joueur suivant lance les dés, vous n'êtes pas contraint de payer !

CASES D'ACTION



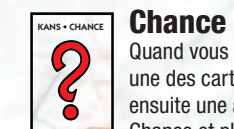
DÉPART

Chaque fois que vous vous arrêtez ou que vous passez sur la case DÉPART, recevez 200 de la banque. Si vous avez des jetons Décodeur côté rouge, retournez-les du côté vert. Ils sont réactivés et prêts à être réutilisés.



Caisse de communauté

Prenez la carte du dessus de la pile de cartes Caisse de communauté. Si elle vous indique de faire quelque chose immédiatement, lisez la carte à haute voix et faites ce qu'elle dit. Sinon, vous pouvez la garder jusqu'à ce que vous soyez prêt à l'utiliser. Remettez-la au-dessous de la pile quand vous avez terminé.



Chance

Quand vous vous arrêtez sur une case Chance, prenez une des cartes Chance au centre du plateau. Piochez ensuite une autre carte Chance de la pile de cartes Chance et placez-la face visible sur le plateau pour remplacer celle que vous avez prise.

Vous pouvez garder la carte choisie jusqu'à ce que vous en ayez besoin. Une fois utilisée, remplacez-la au-dessous de la pile de cartes Chance.

Vous ne pouvez avoir qu'une seule carte Chance à la fois. Si vous vous arrêtez sur une case Chance alors que vous avez déjà une carte Chance, vous pouvez vous défausser de votre carte et en prendre une nouvelle au centre du plateau.

N'oubliez pas, avant que vous utilisiez une carte Chance, un autre joueur peut retourner un jeton Décodeur vert pour la vérifier.

Voir **Vérifier les cartes Chance**.



Trains

Lorsque vous vous arrêtez sur une case Train, avancez jusqu'à la prochaine propriété n'appartenant à personne. Vous devez l'acheter ou la mettre aux enchères.



Parc gratuit

Détendez-vous ! Il ne se passe rien.



Simple visite

Ne vous inquiétez pas ! Si vous vous arrêtez ici, mettez 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 hôtels, utiliser des cartes Chance et Caisse de communauté et échanger pendant que vous êtes en prison. Vous ne pouvez pas utiliser le décodeur de M. Monopoly.

Alors, comment sortir de prison ?

Vous avez trois options :

- Payez 50** au début de votre prochain tour, puis lancez les dés et avancez normalement.
- 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 appropriée, puis lancez le dé et avancez.
- Lancez les dés pour faire un double** à votre prochain tour. Si vous réussissez, vous êtes libre ! Utilisez le résultat des dés pour avancer et c'est la fin de votre tour. 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 avancer votre pion.

HÔTELS



Construire des hôtels

Dès que vous avez un groupe de couleur, vous pouvez commencer à acheter des hôtels (vous n'êtes pas forcé d'attendre votre tour). Payez à la banque le prix pour un hôtel indiqué sur le titre de propriété.

Vous ne pouvez avoir qu'un seul hôtel par rue.

Certaines cartes (Chance ou Caisse de communauté) vous permettent de placer des hôtels sur des propriétés dont le groupe de couleur n'est pas complet.

Il n'y a plus suffisamment d'hôtels ?

Si plusieurs joueurs veulent le dernier hôtel, le banquier doit le mettre aux enchères. Les enchères commencent à 10, et chacun peut faire monter les enchères d'un minimum de 10. Inutile de suivre l'ordre du tour. Le paiement va à la banque.

Il n'y a plus d'hôtels ?

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

TRANSACTIONS ET ÉCHANGES

Vous pouvez acheter, vendre ou échanger vos propriétés avec les autres joueurs à tout moment.

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

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 propriétés à la banque pour la moitié du prix indiqué sur la case du plateau. Pour les propriétés avec hôtel, vendez d'abord l'hôtel à la banque pour la moitié de son coût d'achat. Arrondissez à l'unité supérieure si nécessaire.

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 toutes vos cartes Chance et Caisse de communauté.

Vous devez de l'argent à la banque ?

Remettez toute carte Chance ou Caisse de communauté au-dessous de la pile appropriée.

LA FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand toutes les propriétés ont été achetées. Ensuite, tous les joueurs reçoivent un loyer de la banque pour chacune de leurs propriétés.

- Pour les propriétés d'un groupe de couleur, recevez le double du loyer.
- Pour les propriétés avec un hôtel, recevez le loyer pour un hôtel.

Tous les joueurs comptent ensuite leur argent. Il n'est pas nécessaire de vérifier si vos billets sont des faux.

Le joueur avec le plus d'argent (vrai ou faux) gagne !

◆ Achetez. Vendez. Négociez. Gagnez ! ◆



FAUX BILLETS



Voici une version de MONOPOLY à laquelle vous ne pouvez pas vous fier !

Vous parcourez le plateau en achetant des propriétés pour tenter de faire fortune, mais attention ! À tout moment, vous pourriez utiliser de faux billets ou de fausses cartes Chance sans même le savoir. Servez-vous de vos jetons Décodeur pour prendre le décodeur de M. Monopoly et attraper des joueurs avec de fausses pièces de jeu, et les faire payer.

CONTENU

- Plateau de jeu
- Décodeur en plastique
- 6 pions
- 22 titres de propriété
- 14 cartes Caisse de communauté
- 24 cartes Chance
- 12 jetons Décodeur en carton
- 12 hôtels
- 2 dés
- Liasse de billets Monopoly

8+ 2-6

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, 2021 Hasbro.

MONOPOLY, HASBRO et toutes les marques de commerce et logos associés sont des marques de commerce de Hasbro, Inc. MONOPOLY, Hasbro en alle gereëteerde handelsmerken en logo's zijn handelsmerken van Hasbro, Inc. © 1935, 2021 Hasbro.

Vervaardigd door/Fabriqué par: Hasbro SA, Rue Emile-Boëchat 31, 2800 Delémont, CH. Vertegenwoordigd door/Représenté par: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Consumentenservice Benelux: Hasbro BV, De Entree 240A, 1101 EE Amsterdam, NL. Tel.: +31 20 800 4602. consumentenservice@hasbro.nl Service Consommateurs: Hasbro France SAV, 10 rue de Valence, 57150 Creutzwald, France. Tel.: +33 387 827 620. conso@hasbro.fr

0421 F2674197

PARENTS :
www.monopoly.com



F2674

EN QUOI MONOPOLY FAUX BILLETS EST-IL DIFFÉRENT ?



Faux

Trouvez les faux billets !

Tous les billets ont un motif caché qui inclut le visage de M. Monopoly, visible uniquement avec le décodeur de M. Monopoly. Sur certains de ces billets, M. Monopoly porte un masque, ce qui indique que le billet est faux.

Lorsqu'un joueur effectue un paiement ou échange de l'argent à la banque ou à un autre joueur, vous pouvez jouer un jeton Décodeur, puis utiliser le décodeur pour vérifier un des billets. Si vous trouvez un faux billet, vous le gardez ! Il vaudra de l'argent à la fin de la partie.

Il y a aussi de fausses cartes Chance !

Vous placerez des cartes Chance face visible au centre du plateau de jeu. Vous remarquerez qu'elles ont toutes l'air vraiment utiles, en permettant certaines actions comme ne pas payer un loyer ou obtenir gratuitement un hôtel. Mais méfiez-vous des fausses cartes !

À chaque fois qu'un autre joueur tente d'utiliser une carte Chance, vous pouvez jouer un jeton Décodeur pour vérifier la carte à l'aide du décodeur. Si vous voyez M. Monopoly avec un masque, cette carte est fautive, et le joueur doit s'en défaire. La banque vous donne une récompense de 100 !

Les cases du plateau de jeu diffèrent quelque peu.

Il n'y a ni taxes ni compagnies de service public. Et, au lieu d'acheter des gares, vous pouvez sauter dans un train pour vous rendre à la prochaine propriété n'appartenant à personne. Vous pourrez ainsi dépenser votre argent plus rapidement, pour éviter de vous faire prendre avec de faux billets !

MISE EN PLACE

- 1 Choisissez quelqu'un pour prendre le rôle du banquier. Le banquier gère :
 - l'argent de la banque
 - les titres de propriété
 - les hôtels
 - les enchères

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

- 2 Le banquier mélange chaque coupure, puis remet à chaque joueur :



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

- 4 Mélangez les cartes Chance, puis prenez-en trois et placez-les ici face visible, une par emplacement.

- 5 Placez le reste des cartes Chance face cachée ici.

- 9 Chaque joueur prend deux jetons Décodeur et les place devant lui, côté vert vers le haut.

- 8 Placez le décodeur ici.



- 7 Placez les dés près du plateau de jeu.

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

PLACE AU JEU !

Pour gagner

Parcourez le plateau de jeu pour gagner le plus d'argent possible tout en essayant de surprendre des joueurs qui utilisent de faux billets ou de fausses cartes Chance, sans vous faire prendre vous-même.

La partie se termine lorsqu'il ne reste plus de propriétés à acheter. Le joueur qui a alors le plus d'argent (vrai ou faux) gagne.

Qui commence ?

Chaque joueur lance les dés. Celui qui obtient le résultat le plus élevé commence, et le jeu continue sur la gauche.

À votre tour

1. Lancez les deux dés.
2. Avancez votre pion de ce nombre de cases sur le plateau dans le sens des aiguilles d'une montre.
3. Où vous êtes-vous arrêté ? Suivez les règles correspondant à cette case du plateau. Voir LES CASES DU PLATEAU DE JEU.

Vous avez fait un double ?

Relancez les dés pour jouer un autre tour.

Attention ! Si vous faites un double 3 fois de suite, vous devez immédiatement Aller en prison ! Ne terminez pas votre troisième tour.

4. Votre tour est terminé. Remettez les dés au joueur de gauche.

Parce que vous vérifierez s'il n'y a pas de faux billets tout au long de la partie, à chaque fois que vous payez un montant à la banque, placez les billets au-dessous de la pile appropriée.

LE DÉCODEUR DE M. MONOPOLY

◆ Pendant la partie, vous jouerez des jetons Décodeur pour utiliser le décodeur de M. Monopoly et trouver de faux billets et de fausses cartes Chance.

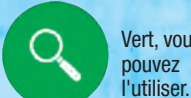
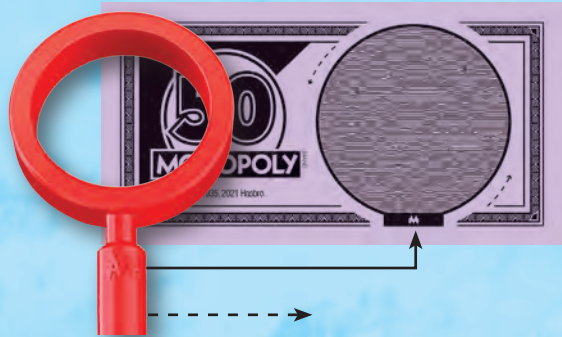
Jetons Décodeur

Pour utiliser le décodeur de M. Monopoly, vous devez jouer un de vos jetons Décodeur. Chaque jeton a un côté vert et un côté rouge. Les joueurs commencent la partie avec deux jetons du côté vert. Les jetons verts sont actifs, vous pouvez donc les utiliser pour vérifier un billet ou une carte Chance d'un autre joueur. Après avoir utilisé un jeton, vous devez le retourner du côté rouge. Il devient alors inactif et le restera jusqu'à ce que vous le réactiviez. Les jetons rouges sont réactivés à chaque fois que vous passez par la case DÉPART.

Utiliser le décodeur

Pour utiliser le décodeur, placez sa lentille sur un billet ou une carte Chance pour révéler des symboles sous le motif brouillé.

- Placez toujours les billets ou les cartes sur une surface plane lorsque vous utilisez le décodeur.
- Assurez-vous que le symbole **MM** sur le décodeur est orienté vers le haut, puis alignez le M du décodeur avec le **MM** des billets et des cartes Chance.
- Si vous ne voyez aucun symbole clair, faites pivoter légèrement le décodeur vers la gauche ou la droite jusqu'à ce que vous voyiez clairement les symboles sous le motif brouillé.



Vert, vous pouvez l'utiliser.



Rouge, vous devez attendre de passer par la case Départ pour le réactiver.

Vérifier les billets de banque

À chaque fois qu'un joueur paie la banque ou un autre joueur, ou échange de l'argent à la banque ou à un autre joueur, vous pouvez jouer un jeton Décodeur, puis utiliser le décodeur pour vérifier un des billets. Vous ne pouvez en aucun cas vérifier vos propres billets.

Si vous voulez vérifier l'ARGENT d'un autre joueur :

1. Annoncez-le rapidement une fois que le joueur a l'argent qu'il utilise en main. Vous devez annoncer votre intention avant que le paiement ou l'échange soit terminé.
2. Retournez un de vos jetons Décodeur verts du côté rouge.
3. Choisissez un billet parmi ceux que le joueur tente d'utiliser.
4. Placez la lentille du décodeur de M. Monopoly sur le motif brouillé du billet en question.

Si vous trouvez un faux billet, dites-le à tout le monde, puis gardez-le !

Le joueur qui s'est fait prendre doit alors sortir plus d'argent pour compléter son paiement.

Par exemple, si un joueur tente de payer 100 à la banque avec 2 billets de 50, et que vous trouvez un faux billet, vous gardez ce billet. Le joueur doit alors ressortir 50 dollars Monopoly de sa poche, peu importe les coupures, pour compléter son paiement.

Tous les joueurs, y compris vous, peuvent retourner un jeton Décodeur vert pour vérifier également ce billet.

Si vous trouvez un vrai billet, dites-le, il ne se passe rien d'autre. Le joueur termine son tour.

CONSEILS POUR UTILISER LES FAUX BILLETS

Lorsque vous savez que vous avez un faux billet, tentez de le garder jusqu'à la fin de la partie. Il vaudra sa valeur de base ! C'est également une bonne idée de dissimuler les faux billets, ainsi les autres joueurs ne sauront pas si vous tentez de les utiliser. Vous pouvez les réarranger dans votre main ou devant vous de manière à ce que vous soyez le seul à savoir quels billets sont faux.

Vérifier les cartes Chance

Lorsqu'un joueur s'appête à utiliser une carte Chance, vous pouvez jouer un jeton Décodeur pour utiliser le décodeur. Vous ne pouvez en aucun cas vérifier votre propre carte Chance.

Si vous voulez vérifier la CARTE CHANCE d'un autre joueur :

1. Annoncez-le rapidement avant qu'il n'exécute l'action de la carte.
2. Retournez un de vos jetons Décodeur verts du côté rouge.
3. Placez la lentille du décodeur de M. Monopoly sur le motif brouillé de la carte Chance en question.
4. **Si vous trouvez une fautive carte, dites-le à tout le monde.** Placez ensuite la carte au-dessous de la pile de cartes Chance et recevez une récompense de 100 de la banque.

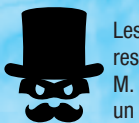
S'il s'agit d'une vraie carte, le joueur qui a pioché la carte peut l'utiliser. Il n'y a aucune conséquence pour vous.



Les faux billets ressemblent à ça ! M. Monopoly porte un masque.



Les vrais billets ressemblent à ça !



Les fausses cartes ressemblent à ça ! M. Monopoly porte un masque.

