

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

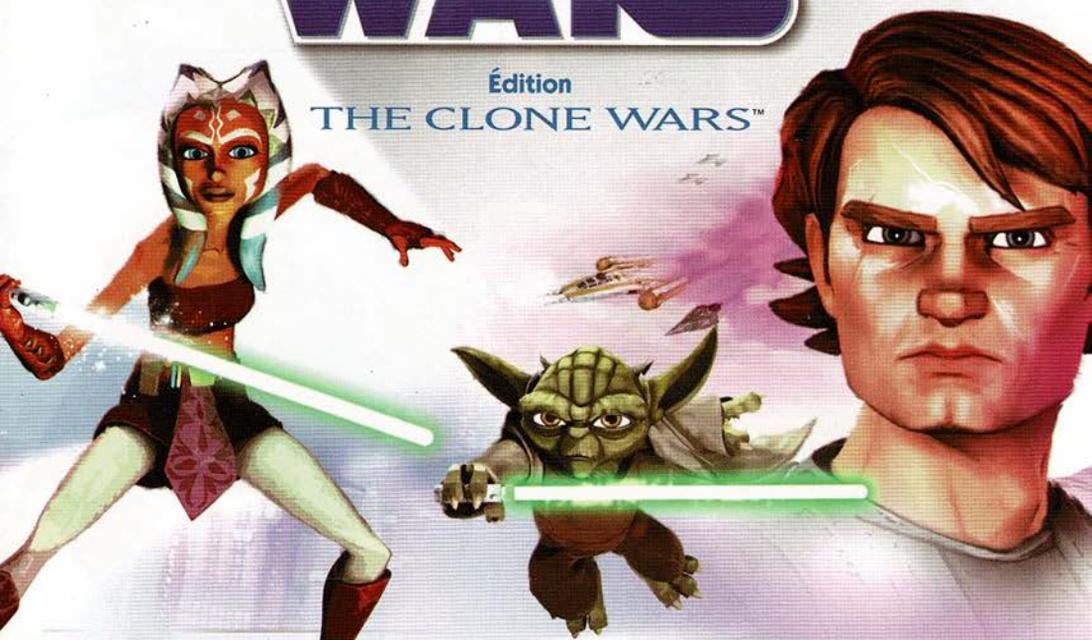
[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# MONOPOLY

## STAR WARS™

Édition  
THE CLONE WARS™



### BUT DU JEU

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

### CONTENU

1 plateau de jeu, 28 cartes de propriété, des billets de banque Monopoly (crédits républicains), 6 pions *Star Wars : The Clone Wars* collectors, 2 dés, 16 cartes Sith, 16 cartes Jedi, 32 campements et 12 villes.

AGE

8+



2-6  
JOUEURS





## MISE EN PLACE

Placez le plateau de jeu sur la table. Mélangez les cartes Sith et Jedi et posez-les, faces cachées, sur l'emplacement prévu à cet effet.

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

Chaque joueur commence le jeu avec :

2 x ₣500, 4 x ₣100, 1 x ₣50, 1 x ₣20, 2 x ₣10, 1 x ₣5 et 5 x ₣1.

Les crédits républicains restants ainsi que les campements et les villes sont gérés par la banque.



# INDEX

## MONOPOLY THE CLONE WARS

RESSEMBLANCES AVEC LE  
MONOPOLY CLASSIQUE..... 4

DIFFÉRENCES AVEC LE  
MONOPOLY CLASSIQUE..... 4

RÈGLES DU JEU STAR WARS  
OPTIONNELLES..... 5

## COMMENT JOUER

LE BANQUIER..... 6

JOUER..... 6

## ÉTAPES DU JEU

ACHETER UNE PROPRIÉTÉ..... 7

VENTES AUX ENCHÈRES..... 7

PAYER UN LOYER..... 7

STATIONS..... 7

COMPAGNIES DE TRANSPORT..... 7

INSTALLER DES CAMPEMENTS..... 8

CONSTRUIRE DES VILLES..... 8

CRISE DU LOGEMENT..... 8

BESOIN D'ARGENT..... 8

VENDRE UNE PROPRIÉTÉ..... 8

HYPOTHÈQUES..... 8/9

FAILLITE..... 9

CARTES JEDI ET SITH..... 9

PARC GRATUIT..... 9

PASSER 2 FOIS DE SUITE PAR  
LA CASE DÉPART..... 9

PRISON..... 10

PARTIE RAPIDE..... 11

# Commencée cette guerre des Clones a déjà !

La galaxie est déchirée par les conflits ! Les forces du bien et celles du mal se livrent une guerre sans merci pour obtenir le contrôle suprême.

C'est à vous de voyager dans cette galaxie à l'ordre troublé en achetant, vendant des propriétés et en collectant des loyers pour la liberté. Plus vous contrôlerez de territoires, plus votre pouvoir grandira. Si vous utilisez la Défense de la République du côté de la Force ou celui du côté obscur de la Force suivant les règles optionnelles *Star Wars*, vous deviendrez encore plus puissant. Lorsque vous aurez étendu votre force, la galaxie vous appartiendra !

Vous pouvez jouer en suivant les règles classiques du Monopoly ou pimenter la partie en utilisant les règles optionnelles *Star Wars*. Le choix vous appartient !

Si vous n'avez encore jamais joué au Monopoly, vous trouverez les règles du jeu sur les pages 6 à 10. Revenez ensuite aux pages 4 et 5 pour connaître les différences de cette édition *The Clone Wars* avec la version classique du Monopoly.

## Ressemblances avec le Monopoly classique ?

- ◆ Les règles de bases.

## Différences avec le Monopoly classique ?

- ◆ Les cartes Sith (Comte Dooku) remplacent les cartes Chance.
- ◆ Les cartes Jedi (Yoda) remplacent les cartes Caisse de Communauté.
- ◆ Les crédits républicains remplacent les billets traditionnels.
- ◆ Le plateau de jeu et les cartes de propriété sont à l'effigie de la galaxie *Star Wars*. Les valeurs des propriétés sont les mêmes que dans la version classique du Monopoly.
- ◆ Les 6 pions (à collectionner) sont à l'effigie des personnages *Star Wars*.
- ◆ À la place des traditionnelles gares se trouvent des versions *Star Wars* des modes de transport.
- ◆ Les deux compagnies de service sont ici remplacées par la Station Skytop et la Station Médicale de la République.
- ◆ La case Blocus du Commerce remplace celle de l'Impôt sur le Revenu et la case Rançon remplace celle de la Taxe de Luxe.
- ◆ Les campements et les villes remplacent désormais les maisons et les hôtels.
- ◆ Vous trouverez également dans cette version des règles optionnelles spécifiques à l'univers *Star Wars* pour pimenter vos parties de Monopoly !



# Règles optionnelles Star Wars

Si vous voulez pimenter votre partie de Monopoly et entrez encore plus dans le monde intergalactique de *Star Wars*, utilisez les règles optionnelles ci-dessous.

## COMMENCER LA PARTIE

En commençant par le banquier, chacun des joueurs lance les deux dés. Celui qui fait le plus grand score commence et choisit son pion en premier. Si vous choisissez le pion du Général Grievous ou celui d'Asajj Ventress, vous suivez les règles du côté obscur de la force. Tous les autres pions suivront les règles du côté de la force.

## LA FORCE CONTRE LE CÔTÉ OBSCUR

Si vous obtenez un 6 sur l'un des deux dés, bougez selon le score total des deux dés blancs et jouez comme dans le jeu normal.

Vous pouvez ensuite choisir de passer votre tour comme dans les règles classiques OU vous pouvez utiliser les règles optionnelles comme ci-dessous (en fonction du score de votre second dé).

## RÈGLES OPTIONNELLES DE LA FORCE – DÉFENSE DE LA RÉPUBLIQUE :

Le chiffre du deuxième dé que vous avez lancé avec votre 6 détermine l'action à laquelle vous avez droit :

**1 & 6 – Découverte galactique :** lancez un dé. Si vous faites un 2 ou plus, vous pouvez choisir entre obtenir la propriété libre de votre choix OU recevoir 100 crédits républicains de la banque. Si vous faites un 1, vous payez 100 crédits républicains à la banque.

**2 & 6 – Établir une base :** lancez un dé. Si vous faites un 2 ou plus, vous pouvez choisir entre obtenir 2 propriétés libres de votre choix OU recevoir 200 crédits républicains de la banque. Si vous faites un 1, vous payez 100 crédits républicains à la banque.

**3 & 6 – Hyper-espace :** lancez un dé. Si vous faites un 2 ou plus, bougez votre pion où vous voulez. Si vous faites un 1, vous payez 100 crédits républicains à la banque.

**4 & 6 – Esquiver le Comte Dooku :** lancez un dé. Si vous faites un 2 ou plus, vous avez le droit à un tour supplémentaire. Si vous faites un 1, vous payez 100 crédits républicains à la banque.

**5 & 6 – Sauver le Chancelier :** lancez un dé. Si vous faites un 6, vous recevez 3 000 crédits républicains de la banque. Si vous faites autre chose qu'un 6, vous payez 100 crédits républicains à la banque.

**6 & 6 – Astuce de Jedi :** lancez un dé. Si vous faites un 4 ou plus, vous pouvez bouger le pion d'un autre joueur sur n'importe quelle case de votre choix. Si vous faites un 3 ou moins, vous payez 100 crédits républicains à la banque.

Lorsque vous obtenez deux 6 aux dés, bougez votre pion et jouez comme dans la règle classique, et, si vous

le souhaitez, jouez ensuite la règle optionnelle « Astuce de Jedi ». Enfin, une fois votre tour terminé, vous pouvez rejouer, comme l'indiquent les règles classiques dans le cas d'un double 6.

## RÈGLES OPTIONNELLES CÔTÉ OBSCUR DE LA FORCE – COMLOT DES SITH :

Le chiffre du deuxième dé que vous avez lancé avec votre 6 détermine l'action à laquelle vous avez droit :

**1 & 6 – Embuscade :** lancez un dé. Si vous faites un 4 ou plus, vous pouvez voler la propriété de votre choix (du moment qu'elle ne fait pas partie d'un groupe complet) à un joueur. Si vous faites un 3 ou moins, vous payez 100 crédits républicains à la banque.

**2 & 6 – Contrôle des Droïdes :** lancez un dé. Si vous faites un 4 ou plus, vous pouvez voler 2 propriétés de votre choix (du moment qu'elles ne font pas partie d'un groupe complet) à un ou deux joueurs. Si vous faites un 3 ou moins, vous payez 100 crédits républicains à la banque.

**3 & 6 – Saut dans l'hyper-espace :** lancez un dé. Si vous faites un 2 ou plus, vous pouvez déplacer votre pion sur la case de votre choix. Si vous faites un 1 ou moins, vous payez 100 crédits républicains à la banque.

**4 & 6 – Parade :** lancez un dé. Si vous faites un 2 ou plus, vous avez droit à un tour supplémentaire. Si vous faites un 1, vous payez 100 crédits républicains à la banque.

**5 & 6 – Victoire écrasante :** lancez un dé. Si vous faites un 6, vous pouvez anéantir le joueur de votre choix en lui prenant tout : argent et propriétés ! Si vous faites moins de 6, vous payez 200 crédits républicains à la banque.

**6 & 6 – Prise d'otage :** lancez un dé. Si vous faites un 4 ou plus, vous pouvez déplacer le pion d'un de vos adversaires sur la case de votre choix. Si vous faites un 3 ou moins, vous payez 100 crédits républicains à la banque.

Lorsque vous obtenez deux 6 aux dés, bougez votre pion et jouez comme dans la règle classique, et, si vous le souhaitez, jouez ensuite la règle optionnelle « Prise d'otage ». Enfin, une fois votre tour terminé, vous pouvez rejouer, comme l'indiquent les règles classiques dans le cas d'un double 6.

**Exemple :** vous êtes Anakin et vous lancez un 2 et un 6 aux dés. Vous avancez de 8 cases et tombez sur la case Ruusan que vous achetez pour 100 crédits républicains. Vous décidez de jouer la règle optionnelle. Vous êtes du côté de la force, votre mission est donc "Établir une base". Vous faites un 3 au dé et vous emparez ainsi gratuitement des propriétés Système Abregado et Bothawui pour former un groupe de couleur complet (ou monopole).

# JOUER

## LE BANQUIER

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 doit bien séparer l'argent et les propriétés de la banque de ses propres biens. Le banquier gère ainsi : les crédits républicains, les titres de propriété, les campements, les villes et dirige les enchères.



Crédits républicains



Cartes de propriété



Campements et villes



Enchères

## JOUER

1. Les joueurs lancent les deux dés. Celui qui fait le plus grand score commence, la partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre.
2. Quand c'est votre tour, lancez les deux dés et avancez d'autant de cases qu'indiqué sur les dés. Deux pions ou plus peuvent s'arrêter simultanément sur la même case. Suivant la case sur laquelle vous vous arrêtez, vous pouvez :
  - ◆ acheter une propriété au prix annoncé (si aucun joueur ne la possède déjà). **Voir page 7.**
  - ◆ Demander au banquier de vendre une propriété aux enchères (si vous ne souhaitez pas l'acheter au prix annoncé). **Voir page 7.**
  - ◆ Payer un loyer (si la propriété sur laquelle vous êtes appartient à un autre joueur). **Voir page 7.**
  - ◆ Payer des taxes.
  - ◆ Tirer une carte Jedi ou une carte Sith. **Voir page 9.**
  - ◆ Aller en prison. **Voir page 10.**
3. Lorsque vous possédez les titres de tous les terrains d'une même couleur, vous pouvez acheter des campements ou des villes pour construire sur ces propriétés.
4. Si vous faites un double, effectuez les opérations habituelles sur la case où vous vous arrêtez, puis relancez les dés. Si vous faites trois doubles à la suite, rendez-vous immédiatement en prison !
5. Continuez de jouer. Le dernier joueur restant en jeu est déclaré vainqueur.



# ÉTAPES DU JEU

## ACHETER UNE PROPRIÉTÉ

Il y a 3 types de propriété :



1. Terrains



2. Compagnies de transport



3. Stations

Si vous vous arrêtez sur une propriété qui n'appartient à personne, vous pouvez l'acheter. Si vous décidez de l'acheter, le banquier vous réclame 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 ouvrira alors une vente aux enchères. Voir le chapitre **Ventes aux enchères**, ci-après.

Le fait d'être propriétaire vous permet de percevoir un loyer de la part de tous les joueurs qui s'arrêtent sur vos terrains. Lorsque vous possédez tous les terrains d'une même couleur, c'est-à-dire dès que vous en avez le monopole, vous pouvez construire sur ces terrains, et ainsi collecter des loyers plus élevés !

## VENTES AUX ENCHÈRES

Si vous décidez de ne pas acheter une propriété sur laquelle vous venez de vous arrêter, le banquier doit immédiatement ouvrir une vente aux enchères, en commençant obligatoirement à un montant minimal de 1 crédit républicain. Le joueur qui propose le prix le plus haut remporte le titre de propriété.



## PAYER UN LOYER

Si vous vous arrêtez sur une propriété qui appartient à un autre joueur, il peut vous réclamer un loyer (sauf si cette propriété est hypothéquée). Le joueur qui est propriétaire de la case doit vous réclamer le loyer avant que le joueur suivant ne lance les dés. Le montant du loyer est indiqué sur la carte de propriété et varie selon le nombre de bâtiments qu'elle comporte. Si tous les terrains d'une même couleur appartiennent au même joueur, le loyer est doublé pour chaque propriété de ce groupe où il n'y a pas encore de construction. Toutefois, un propriétaire qui possède tout un groupe ne peut pas recevoir ce double loyer si une de ses propriétés est hypothéquée.

## STATIONS

Les stations sont achetées et vendues de la même manière que les propriétés.

Si vous vous arrêtez sur une case station qui appartient à un autre joueur, ce joueur peut vous demander de lui payer un loyer suivant le nombre de points obtenu aux dés. Si le propriétaire a seulement une des deux stations, le loyer est de 4 fois le total de vos dés. Mais si le propriétaire a les 2 en sa possession, vous devez payer 10 fois le total des dés.



## COMPAGNIES DE TRANSPORT

Les compagnies de transport sont achetées et vendues de la même manière que les propriétés.

Si vous vous arrêtez sur une compagnie de transport qui appartient à un autre joueur, vous devez payer le montant indiqué sur la carte de propriété. Ce montant variera suivant le nombre de compagnies de transport détenues par ce joueur.



## INSTALLER DES CAMPEMENTS

Vous devez posséder tous les terrains d'une même couleur pour pouvoir acheter des campements. Le prix des campements est indiqué sur la carte de propriété.



Vous pouvez acheter des campements (ou des villes) quand c'est votre tour de jouer ou entre les tours des autres joueurs. Vous devez construire uniformément. Vous ne pouvez pas mettre un deuxième campement sur un terrain tant que vous n'avez pas installé un campement sur chacun des terrains de ce groupe. Vous pouvez acheter autant de bâtiments que vos finances vous le permettent ! Aucun campement ne peut être construit si une des propriétés du groupe est hypothéquée.

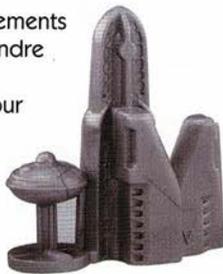
## CONSTRUIRE DES VILLES

Pour pouvoir acheter une ville, vous devez avoir quatre campements sur chaque terrain d'un groupe de terrains de même couleur. Echangez les quatre campements contre une ville, puis payez au banquier le prix indiqué sur la carte de propriété. Vous ne pouvez construire qu'une ville par propriété.

## CRISE DU LOGEMENT

S'il ne reste plus de campements à vendre, vous devez attendre que les autres joueurs en retournent à la banque pour pouvoir en acheter.

S'il ne reste qu'un nombre limité de campements ou de villes et que deux joueurs ou plus souhaitent les



acheter, alors ils seront vendus aux enchères et accordés au plus offrant. L'enchère commence au prix le plus bas indiqué sur la carte de propriété.

## BESOIN D'ARGENT

Si vous avez besoin d'argent, vous pouvez en collecter en :

- ◆ vendant des campements ou des villes,
- ◆ hypothéquant des propriétés,
- ◆ vendant des propriétés, des stations ou des compagnies de transport à un autre joueur, à un prix convenu entre vous (même si la propriété est hypothéquée).

## VENDRE UNE PROPRIÉTÉ GALACTIQUE

Vous pouvez vendre un terrain, une station ou de transport à un autre joueur, à un prix convenu entre vous. Toutefois, aucun terrain ne peut être vendu à un autre joueur s'il y a déjà des bâtiments sur un des terrains de ce groupe. Si vous voulez toutefois vendre ces terrains, vous devez d'abord vendre à la banque tous les bâtiments situés sur ces terrains.

Les bâtiments (campements et villes) seront vendus à la banque à la moitié de leur valeur, indiquée sur la carte de propriété. Ils peuvent être vendus lorsque c'est votre tour, ou entre les tours des autres joueurs.

## Vendre des campements

Les campements doivent être vendus uniformément, de la même façon qu'ils ont été achetés.

## Vendre des villes

Le banquier paiera la moitié du prix de la ville, augmenté de la moitié du prix des quatre campements qui ont été donnés lors de l'acquisition de la ville.

Les villes peuvent aussi être échangées auprès de la banque contre des campements, de façon à récupérer de l'argent. Pour cela, vous devez échanger votre ville contre quatre campements et le banquier vous donnera la moitié de la valeur de la ville.

## HYPOTHÈQUES

### Hypothéquer une propriété

Pour cela, vendez d'abord les bâtiments de cette propriété à la banque. Puis retournez la carte de propriété, face cachée, et recevez de la part du banquier la valeur de l'hypothèque indiquée au dos de cette carte.

Si vous hypothéquez une propriété, vous êtes toujours en sa possession. Aucun joueur ne peut payer l'hypothèque à votre place. Vous ne pouvez percevoir aucun loyer pour une propriété hypothéquée, mais vous continuez à percevoir le loyer des propriétés du même groupe.

## Lever une hypothèque

Vous pouvez lever une hypothèque en payant la valeur de l'hypothèque plus 10% d'intérêts (arrondis au millier le plus proche si besoin). Une fois levée, vous pouvez retourner la carte devant vous, face visible.



## Vendre une propriété hypothéquée

Vous pouvez vendre une propriété hypothéquée à un autre joueur à un prix convenu entre vous. L'acheteur peut alors soit lever l'hypothèque en payant à la banque la valeur de l'hypothèque, soit garder l'hypothèque. Dans ce cas, il paie d'abord à la banque 10% d'intérêts (arrondis au millier le plus proche si besoin) sur la valeur de l'hypothèque et il paiera la valeur de l'hypothèque plus tard, au cours du jeu.

Lorsque toutes les propriétés d'un même groupe de couleur ne sont plus hypothéquées, vous pouvez recommencer à acheter vos campements et vos villes au prix normal.

## FAILLITE

Si vous avez une dette envers la banque ou envers un autre joueur et que vous n'avez pas la possibilité de payer, vous êtes déclaré en faillite et vous êtes éliminé.

- ◆ Si votre dette est envers un autre joueur, vos campements et villes sont vendus à la banque à la moitié de leur valeur initiale et ce joueur récupère l'argent de ces ventes. Si vous avez des propriétés hypothéquées, ce joueur les récupère et il doit immédiatement payer 10% puis choisir de conserver les hypothèques sur ces propriétés ou tout régler tout de suite.

- ◆ Si vous êtes mis en faillite par la banque, celle-ci récupère votre argent et vos cartes de propriété. Le banquier les vend (mais pas les bâtiments) ensuite une par une aux enchères. Chaque propriété revenant au plus offrant. Retournez vos cartes "Vous êtes libéré de prison" sur le dessous de la pile correspondante.

## CARTES JEDI ET CARTES SITH

S'arrêter sur une de ces cases signifie que vous devez prendre la carte située sur le dessus du paquet correspondant. Suivez les instructions données par la carte puis remettez-la sous le tas. Les cartes "Vous êtes libéré de Prison" doivent être conservées jusqu'à ce qu'elles soient utilisées puis remises sous le tas. Le joueur qui pioche cette carte peut choisir de la vendre plutôt que de l'utiliser. Le prix est convenu entre les deux joueurs. Si vous tirez une carte vous indiquant de vous rendre sur une autre case, allez-y en utilisant le sens de la flèche. Si vous passez par la case Départ, recevez les 7200 crédits républicains. Ne touchez pas cette somme si la carte vous demande de vous rendre en prison ou de revenir **en arrière**.

## PARC GRATUIT

Si vous vous arrêtez sur cette case, vous pouvez vous reposer en attendant le prochain tour ou continuer vos transactions normalement (par exemple, collecter des loyers, construire des bâtiments...).



## PASSER DEUX FOIS DE SUITE PAR LA CASE DÉPART

Il est possible de recevoir 7200 crédits républicains deux fois pendant le même tour. Par exemple, si vous tirez une carte Jedi ou une carte Sith juste après être passé par la case Départ, et que cette carte vous indique « Avancez jusqu'à la case Départ ».



## PRISON

### Aller en prison

Vous serez envoyé en prison si :

- ◆ vous vous arrêtez sur la case «Allez en prison»,
- ◆ vous tirez une carte Jedi ou Sith qui vous indique d'aller en prison,
- ◆ vous faites trois doubles à la suite aux dés.



Votre tour s'arrête lorsque vous êtes envoyé en prison: Déplacez-vous jusqu'à la case Prison et ne touchez pas les 200 crédits républicains lorsque vous passez par la case Départ pour vous y rendre.

Pendant que vous êtes en prison, vous pouvez toucher vos loyers, à condition que vos propriétés ne soient pas hypothéquées.

### Sortir de prison

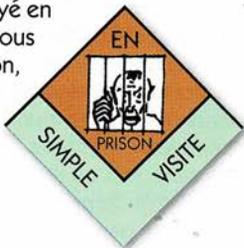
Pour sortir de prison, il vous faut effectuer l'une des actions suivantes :

- ◆ payer une amende de 50 crédits républicains et jouer au prochain tour,
- ◆ utiliser une carte «Vous êtes libéré de prison», si vous en possédez une,
- ◆ lancer les dés et faire un double, lorsque c'est votre tour.

Si vous n'avez pas réussi à faire un double après trois tours, payez au banquier 50 crédits républicains puis déplacez votre pion suivant votre lancer de dés.

### Simple visite

Si vous n'êtes pas envoyé en prison, mais que vous vous arrêtez sur la case prison, vous êtes un simple visiteur et ne subissez aucune pénalité.



# PARTIE RAPIDE

## PARTIE RAPIDE

(60 à 90 minutes)

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

1. **Avant le début de la partie**, le banquier mélange les cartes de propriété et distribue trois cartes à chaque joueur. Ces cartes sont gratuites : aucun paiement à la banque n'est donc nécessaire.
2. Vous ne devez construire que trois campements (au lieu de quatre) sur chaque terrain avant de pouvoir acheter une ville. Si on désire revendre une ville, sa valeur est toujours réduite de moitié par rapport au prix d'achat.



3. Si vous êtes jeté en prison, vous pouvez sortir au tour suivant soit (1) en utilisant une carte « Vous êtes libéré de prison » si vous en avez une (vous pouvez aussi en acheter une à un autre joueur), (2) en faisant un double aux dés ou (3) en payant une amende de 750 crédits républicains.

Contrairement à la règle classique, vous pouvez tenter de faire un double aux dés et si vous n'y parvenez pas, payer les 750 crédits républicains dans le même tour.

4. **FIN DE LA PARTIE** : la partie se termine lorsque le premier joueur fait faillite. Le banquier additionne alors les richesses de chacun des joueurs restants, soit : (1) les billets, (2) les terrains au prix indiqué sur le plateau de jeu, (3) les propriétés hypothéquées estimées à la moitié de la valeur indiquée sur le plateau de jeu, (4) les campements estimés au prix d'achat, (5) les villes estimées au prix d'achat, qui comprendra la valeur des 3 campements donnés en échange.

**Le joueur le plus riche remporte la partie !**

## MONOPOLY CONTRE LA MONTRE

Vous pouvez aussi convenir d'une durée déterminée au début de la partie et jouer en temps limité. Le banquier mélange les cartes de propriété et distribue deux cartes à chaque joueur. Les joueurs doivent immédiatement payer ces deux cartes à la banque. Le joueur le plus riche dans ce temps défini gagne la partie.

© 2008 Lucasfilm Ltd. & © ou TM où indiqué. Tous droits réservés.  
© 1935, 2008 Hasbro. Tous droits réservés.  
Distribué en France par Hasbro France S.A.S. – 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 6D, 1702 Groot-Bijgaarden.  
Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro  
Schweiz AG, Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar. Tel. 041 766 83 00.  
Nous vous recommandons de conserver cet emballage pour toute référence ultérieure.  
Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.

[www.hasbro.fr](http://www.hasbro.fr) [www.monopoly.com](http://www.monopoly.com)



110804351 101 00

