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 (Saône-et-Loire), 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 ★★★ modulable 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

LUDOGÎTE

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

ANTI-MONOPOLY II ™

LE JEU VRAIMENT DIFFERENT

Monopolistes contre Libre-Concurrents

Pour 2 à 6 joueurs, à partir de 8 ans.

Ce jeu a été inventé par le professeur Ralph Anspach et produit par FERRIOT S.A. en co-production avec Hanky Panky, et non par Parker Brothers.

REGLE DE JEU

Eléments du jeu:
- **1 plateau de jeu**
- **1 paquet de 25 cartes pour les libres-concurrents**
- **1 paquet de 25 cartes pour les monopolistes**
- **28 titres de propriété**
- **6 pions**
- **2 dés**
- **35 maisons**
- **15 hôtels**
- **Règle du jeu**
- **Billets de banque.**

Remarque importante: tous les éléments du jeu sont mathématiquement équilibrés, afin de garantir un jeu franc entre monopolistes et libre-concurrents. Si l'un des camps semble favorisé lors du premier jeu, c'est tout simplement parce qu'il a plus de chance ou parce qu'il joue mieux. Quoiqu'il en soit, il est nécessaire de suivre les règles qui suivent pour maintenir l'équilibre du jeu.

1 *But du jeu*

Les joueurs peuvent choisir la meilleure façon de jouer et de gagner à savoir:

a) jouer, en conduisant tous les autres joueurs à la faillite

b) être le libre-concurrent le plus riche, après avoir conduit tous les monopolistes à la faillite ou

c) être le monopoliste le plus riche, après avoir éliminé tous les libre-concurrents par faillite (voir paragraphe *Qui est le joueur le plus riche*).

2 *Banquier*

Un des joueurs est choisi comme banquier. Il distribue l'argent, les cartes, les maisons, les hôtels etc. s'il prend lui-même part au jeu, il doit distinguer ses propres cartes et son propre argent du contenu de la banque.

3 *Cartes de jeu*

Le banquier mélange les cartes des monopolistes et les cartes des libre-concurrents, et les pose ensuite, face contre table, aux endroits prévus sur le tapis de jeu.

4 *Distribution des rôles*

a) Les joueurs sont partagés en camps homogènes de monopolistes et de libre-concurrents.

b) Un partage égal signifie un même nombre de monopolistes et de libre-concurrents.
En cas d'inégalité dans le nombre de joueurs, la différence entre le nombre de monopolistes et de libre-concurrents ne doit pas être supérieure à 1.
Exemple: il est possible d'avoir 1 libre-concurrent et 2 monopolistes, mais il est impossible d'avoir 2 libre-concurrents et 4 monopolistes.

c) La distribution des rôles se fait de la façon suivante: chaque joueur lance une fois les dés, et le joueur totalisant le plus de points aux dés se décide pour un rôle, libre-concurrents ou monopoliste. Les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre, et l'un après l'autre, ils prennent leur décision.
Rappel important: il faut garantir dès le départ l'équilibre entre monopolistes et libre-concurrents.

d) Le rôle choisi au départ ne peut plus être modifié après le début du jeu.

5 *Capital de départ*

Le banquier distribue à chaque joueur la somme de 15000, répartie comme suit:

2 x 5000
3 x 1000
2 x 500
7 x 100
5 x 50
5 x 10

Attention: l'allocation d'argent au début n'est pas aussi généreuse que dans la plupart des autres jeux. Cela est fait exprès pour assurer le déroulement équilibré du jeu. Alors faites bon usage de votre argent.

6 *Pions*

Chaque joueur choisit un pion correspondant à son camp, à savoir un petit pion pour les libre-concurrents, un grand pion pour les monopolistes.

7 *Double*

Le joueur qui réussit un double, quelqu'il soit, peut rejouer. Si en relançant les dés, il refait un autre double, il ne peut jouer une troisième fois.

8 *Déplacement sur le plateau de jeu*

Chaque joueur place son pion sur la case «départ». Il l'avance sur le plateau de jeu du nombre de cases indiqué par le total des dés, ou, le cas échéant, suivant les indications des cartes ou des cases. Il faut toujours lancer les 2 dés.

9 *Propriété, achat et paiement*

Le joueur qui arrive sur la case d'une rue ou d'une entreprise libre à la vente peut en acquérir la propriété, à condition qu'à ce moment là le bien en question n'appartienne pas encore à un autre joueur. Le prix d'achat est indiqué sur le plateau de jeu ou sur le titre de propriété. Si le joueur décline l'offre d'achat, le banquier le proposera immédiatement aux enchères. La mise à prix pour les enchères correspond au montant hypothécaire de la propriété. Lorsqu'aucun joueur n'est disposé à payer ce prix minimum, le titre de propriété reste en banque et peut être acquis par le joueur suivant arrivant sur cette case.
Quand un joueur a acquis un bien, le banquier lui remet le titre de propriété correspondant. Lorsqu'un joueur arrive sur une rue ou une propriété appartenant déjà à un autre joueur, il doit en acquitter le loyer correspondant.

10 *Monopoliser une ville*

Dès qu'un joueur possède au moins 2 rues d'une ville, il exerce un monopole sur cette ville. Il lui est possible de doubler le montant des loyers, mais uniquement sur les 2 rues qui lui appartiennent déjà. Les monopolistes ne peuvent construire des immeubles que dans les villes qu'ils ont monopolisées, c'est-à-dire dans celles où ils possèdent au moins 2 rues.

11 *Construire maisons et hôtels*

a) Cas des libre-concurrents:
Les libres-concurrents peuvent construire jusqu'à 4 maisons sur chaque rue, quelle que soit la part qu'ils possèdent dans une ville. A la place d'une 5ème maison, le banquier leur donne un hôtel, en contrepartie de quoi, ils doivent lui restituer les 4 maisons. Les loyers correspondants sont indiqués sur les titres de propriété. Les libre-concurrents placent leurs maisons sur le nom de la ville dont ils possèdent le terrain.

b) Cas des monopolistes:
Les monopolistes peuvent construire jusqu'à 3 maisons dans chaque rue, à condition d'avoir au préalable monopolisé la ville en question, c'est-à-dire qu'ils possèdent au moins 2 rues. A la place d'une 4ème maison, les monopolistes reçoivent du banquier un hôtel, en contrepartie de quoi, ils doivent lui restituer les 3 maisons. Les loyers correspondants sont indiqués sur les titres de propriétés. Les monopolistes construisent leurs maisons sur les cases marquées de «M».

c) L'achat de maisons et d'hôtels ne peut se faire qu'avant de lancer les dés.

d) Il n'existe aucune limitation pour les joueurs pour la répartition des maisons sur les terrains. Ainsi un joueur peut ériger une maison sur un terrain dans une ville et un hôtel sur un autre terrain dans la même ville. Néanmoins, une fois que les maisons sont construites, elles ne peuvent plus être transplantées d'une rue à une autre.

12 *Les hypothèques*

La valeur des hypothèques équivaut exactement à la moitié du prix d'achat d'un titre de propriété. Un joueur dont la propriété est hypothéquée ne peut percevoir aucun loyer. Avant de pouvoir hypothéquer une rue ou un terrain, il faut vendre toutes les maisons. Le monopoliste ne peut pas posséder de maisons dans une ville où il lui reste moins de deux rues libres d'hypothèque. En tel cas, le monopoliste ne peut pas non plus percevoir de double-loyer sur la propriété non encore hypothéquée.

a) Si un terrain est hypothéqué, le titre de propriété correspondant doit être retourné, mais reste la propriété du joueur jusqu'à la levée de l'hypothèque.

b) Avant de pouvoir hypothéquer une propriété, les maisons doivent être vendues au banquier au prix de vente usuel (voir paragraphe *La vente des maisons*).

c) Un bien hypothéqué peut être vendu à un autre joueur, mais il reste hypothéqué, même après la vente, jusqu'à ce que l'hypothèque soit levée.

d) Lorsqu'une hypothèque doit être levée, le joueur reverse au banquier le montant emprunté. Ensuite seulement le titre de propriété peut être retourné.

13 *La vente des maisons*

Les maisons et les hôtels ne peuvent être vendus qu'au banquier, et à la moitié du prix d'achat.

14 *Départ*

Chaque fois qu'un joueur passe ou arrive sur la case «départ», il perçoit la somme de 1000.

15 *La prison, guerre des prix, ou circuit touristique en ville*

Un joueur peut arriver sur cette case de 2 manières.

a) En lançant normalement les dés. Dans ce cas, il se rend directement à l'endroit prévu pour le circuit touristique en ville, et au tour suivant il peut continuer normalement, sans être pénalisé.

b) Le joueur arrive sur une des cases «allez en prison» ou «guerre des prix», ou il tire une carte lui indiquant de s'y rendre. Dans ce cas, il y place directement son pion. Il ne perçoit pas d'argent, même s'il doit passer par la case «départ».
Les libre-concurrents vont uniquement sur la case «guerre des prix» tant qu'ils s'y trouvent, ils continuent à percevoir loyers et autres revenus.
Les monopolistes vont toujours en prison, aussi longtemps qu'ils y restent, ils ne perçoivent ni loyers, ni autres revenus.

c) Pour quitter la case «prison» ou la case «guerre des prix» les joueurs ont deux possibilités:
   1 - ils réalisent un double aux dés au 1er ou au 2ème tour après leur arrivée sur la case en question; dans ce cas, ils peuvent continuer sans avoir à payer. Au 3ème tour, ils doivent payer la somme de 500 même s'ils réalisent un double.
   2 - ils choisissent librement de payer la somme de 500, avant même de lancer les dés, au 1er ou au 2ème tour, et peuvent alors continuer immédiatement.

d) Si un joueur arrive sur la case «prison» ou sur la case «guerre des prix» suite à un double, il a le droit de rejouer immédiatement (voir paragraphe *Double*).

16 *Cases libre-concurrents et cases monopolistes*
Les libre-concurrents et les monopolistes doivent toujours prendre la carte supérieure de leur paquet, et suivre les indications qui y sont indiquées. Puis, ils la replacent sous la pile, face contre table.

17 *Case «Impôt sur le revenu»*
Les monopolistes paient soit la somme de 2000, soit 20% de leur capital en espèces plus 10% du prix d'achat de tous les biens non hypothéqués qu'ils possèdent.
Les libre-concurrents paient soit la somme de 2000, soit 10% de leur capital en espèces plus 10% du prix d'achat de tous les biens non hypothéqués qu'ils possèdent.

18 *Taxe sur l'environnement*
Chaque joueur paie la somme de 750.

19 *Entreprises de transports (TP)*
Si un libre-concurrent possède une ou plusieurs entreprises de transports il perçoit de toute façon de chaque joueur qui arrive sur cette case 10% de sa valeur, quel que soit le nombre d'entreprises qu'il possède. La raison en est que les entreprises de transports sont réglées par la loi sur la libre concurrence et restent à un niveau raisonnable.
Les monopolistes qui possèdent des entreprises de transports doublent leurs revenus à chaque nouvelle entreprise qu'ils achètent en tant que monopolistes.
Attention: un monopoliste qui détient les 4 entreprises de transports ne peut pratiquement plus être battu dans un jeu normal. Dans la réalité pouvez-vous imaginer ce qui arriverait si une seule entreprise monopolisait tous les transports nationaux en l'absence de contrôle public.

20 *Entreprise de service public*
Quand un joueur arrive sur une case entreprise de service public (SP) qui appartient à un autre joueur, il doit relancer les dés et payer de la façon suivante:
- si le propriétaire est un libre-concurrent, il perçoit 40fois le montant total des dés, indépendamment du nombre d'entreprises de service public dont il est propriétaire.
- si le propriétaire est un monopoliste, celui-ci perçoit 40fois le montant total des dés, s'il ne possède qu'une seule entreprise de service public, et 100fois ce montant s'il possède les deux.

21 *Fondation anti-monopole*
Les libre-concurrents ne lancent qu'un seul dé. S'ils réalisent un 1, ils perçoivent la somme de 250; s'ils réalisent un 2, ils perçoivent 500, s'ils réalisent un 3 ou plus, ils ne perçoivent rien.
Les monopolistes paient de toute façon la somme de 1600 à la Fondation anti-monopole. Le paiement se fait au banquier.

22 *Faillite*
Le joueur en faillite doit tout d'abord vendre au banquier ses maisons et ses hôtels à la moitié de leur prix. Ensuite, il cède son argent et ses propriétés hypothéquées ou non au joueur qui a provoqué sa faillite, et puis le joueur ruiné quitte le jeu.
Si un joueur est mis en faillite par suite d'actions de la banque, tout l'argent liquide et les biens reviennent à la banque. Les biens sont alors à nouveau libres à la vente et peuvent être vendus à d'autres joueurs, comme au début du jeu.

23 *Qui est le joueur le plus riche?*
On détermine le joueur le plus riche de la façon suivante:
a) Capital global en espèces.
b) Revenu global qui pourrait être encaissé grâce aux cases de propriété non hypothéquées, si quelqu'un s'y arrêtait.
c) Lors de l'évaluation des revenus provenant d'entreprises de service public, le propriétaire lance les dés comme indiqué au paragraphe *Entreprise de service public.*

24 *Dettes entre partenaires*
Par définition, il ne peut y avoir de dettes entre partenaires.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir et de succès
avec ANTI-MONOPOLY II ®