

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 ★★★ 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



FIN DE LA PARTIE

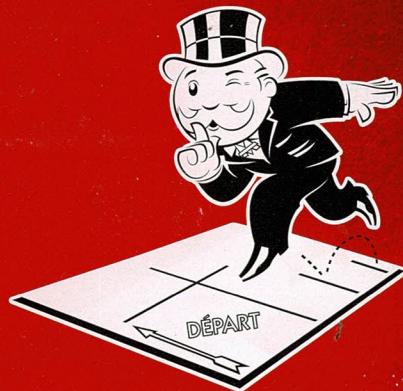
La partie se termine quand toutes les propriétés ont été achetées et que chaque joueur est revenu à la case DÉPART.

Lorsque vous atteignez la case DÉPART après que toutes les propriétés ont été achetées, arrêtez-vous même si vous n'avez pas terminé votre déplacement. Recevez **200**.

Une fois que tous les joueurs sont arrivés sur la case DÉPART, ils reçoivent un loyer de la banque pour chacune de leurs propriétés. Soyez honnête !

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

Le joueur le plus riche gagne !



MODE TRICHEUR ULTIME

Vous pensez pouvoir prendre plus de risques ? Alors jouez comme le virtuose de la triche que vous êtes !

Dans ce mode, vous pouvez tout essayer ! Les cartes Triche, Chance et Caisse de communauté vous donneront des avantages, des récompenses et des pénalités spécifiques, mais autrement, vous pouvez tricher à votre guise ! Volez de l'argent à la banque ! Ignorez complètement le résultat des dés ! Si vous pensez vous en tirer en toute impunité, allez-y !

Le mode nécessite de faire particulièrement attention à la partie — même de céder un peu à la paranoïa — et vous devrez établir des règles personnalisées pour gérer les tricheurs invétérés. Il est possible que certaines choses ne soient pas couvertes par ces règles. Jouez à vos risques et périls !



Le logo HASBRO GAMING, le logo MONOPOLY et tous les autres titres, logos, personnages, les quatre coins du plateau, le nom et le personnage MR. MONOPOLY, ainsi que chacun des éléments distinctifs du plateau et les pions de jeu, sont des marques commerciales d'Hasbro pour son jeu des transactions immobilières et son équipement de jeu.

© 1935, 2017 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.

Conservez ces informations pour pouvoir vous y référer plus tard.

Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.

Service Consommateurs : Hasbro France SAV, 10 rue de Valence, 57150 Creutzwald, France. Tél. : +33 387 827 620.

E-mail : conso@hasbro.fr

www.hasbro.fr www.hasbro.be

www.monopoly.com

0318E1871101 
128E18711010



◆ Achetez. Vendez. Négociez. Gagnez ! ◆

MONOPOLY

BRAND

ÉDITION TRICHEURS

REGLES DU JEU

OBJECTIF DU JEU

Tricher pour prendre rapidement la tête — tout en essayant de surprendre les autres joueurs en train de tricher — en achetant des propriétés, en recevant des loyers et en gagnant de l'argent ! La partie se termine quand toutes les propriétés ont été achetées et que chaque joueur est revenu à la case DÉPART. Alors, le joueur le plus riche gagne !

Mais ATTENDEZ ! Ce n'est pas une simple foire d'empoigne. Les cartes Triche, les cartes Chance et Caisse de communauté sournoises vous diront quand et comment tricher. Aucune autre triche n'est admise ! Pour ceux d'entre vous qui veulent vraiment savoir comment s'en tirer en toute impunité, une fois que vous vous êtes familiarisés avec le jeu de base, essayez le MODE TRICHEUR ULTIME à la fin de ces règles de jeu.

CONTENU

Plateau de jeu, bracelet de menottes en plastique, 6 pions, 22 cartes Propriété, 15 cartes Triche, 16 cartes Chance, 16 cartes Caisse de communauté, 16 hôtels, 2 dés, liasse de billets de banque, plateau de banque

ÂGE
8+



2-6
JOUEURS



EN QUOI MONOPOLY ÉDITION TRICHEURS EST-IL DIFFÉRENT ?



Les cartes Triche

Une véritable invitation à la triche ! Elles sont placées sur le plateau de jeu à la vue de tout le monde, et à tout moment, un joueur peut tenter de tricher comme indiqué sur une des cartes. Si vous réussissez sans vous faire prendre, vous serez récompensé. Si vous êtes pris la main dans le sac, vous serez bien sûr pénalisé !

Pas de banquier

Au lieu de choisir un joueur pour s'occuper de la banque, vous passez le plateau de banque entre vous pour que chaque joueur l'ait devant lui pendant son tour. Attention aux doigts avides !

Cartes Chance et Caisse de communauté surnoises

Elles sont conçues pour vous aider à prendre de l'avance — ou encore à faire obstacle à un autre joueur — en trichant. Versez un pot-de-vin au jury d'un concours de beauté, envoyez un autre joueur en prison sans raison, ou forcez un autre joueur à faire payer un loyer à tarif réduit sur ses propriétés.

Un plateau de tricheur

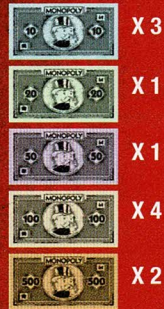
Il n'y a ni services publics, ni taxes, les chemins de fer ne sont pas à vendre, et vous remarquerez que certains changements ont été apportés à la valeur de certaines propriétés. En lisant ces règles, vous remarquerez également qu'il n'y a pas d'hypothèque et qu'il n'y a pas non plus de maisons, mais rien que des hôtels, parce que les tricheurs aiment commencer avec le top du top.

Un bracelet de menottes

Vous pouvez être envoyé en prison pour les mêmes raisons que dans le jeu MONOPOLY ordinaire, mais vous pouvez aussi y finir si vous êtes surpris en train de tricher. Quand vous êtes en prison, vous devez porter le bracelet de menottes !

MISE EN PLACE !

- 1 Il n'y a pas de banquier, mais essayez d'être honnête au départ. Chaque joueur reçoit :



(Total = 1500)

Étalez votre argent devant vous. Ne l'empilez pas.

Laissez le reste de l'argent sur le plateau de banque. Vous le passerez autour de la table pour que chaque joueur l'ait devant lui pendant son tour.



- 2 Mettez les hôtels sur le plateau de banque.



- 3 Placez un hôtel sur l'Avenue de la République. Il est gratuit pour quiconque achète cette propriété !

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

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

- 6 Mélangez les cartes Triche et placez-les sur le plateau de banque. Piochez 5 cartes et placez-les face visible, montrant la triche, ici, une par emplacement.

- 7 Placez les cartes Propriété à côté des cases du plateau correspondantes.

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

- 9 Placez les dés et le bracelet de menottes près du plateau de jeu.

JOUEZ !

Comment gagner

Avancez autour du plateau en achetant le plus de propriétés possible. Plus vous en possédez, plus vous pouvez recevoir de loyer, comme dans le MONOPOLY normal. Trichez pour prendre de l'avance, et essayez de prendre les autres joueurs sur le fait en train de tricher. Si vous êtes le joueur qui a le plus d'argent à la fin de la partie, 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

- Commencez par lire les cartes Triche sur le plateau de jeu. Mettez au point un plan pour en utiliser au moins une pendant votre tour ou celui d'un autre joueur.
- Lancez les deux dés.
- Avancez votre pion de ce nombre de cases sur le plateau dans le sens des aiguilles d'une montre.
- 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 aller en prison et passer le bracelet de menottes à votre main ! Ne terminez pas votre troisième tour.

5. Passez les dés et le plateau de banque à votre gauche. Dès que le joueur suivant lance les dés, votre tour est officiellement terminé.

Si quelqu'un a triché, c'est le moment de l'annoncer ! Voir TRICHER.

LES CASES DU PLATEAU DE JEU

PROPRIÉTÉS

Propriétés n'appartenant à personne

Lorsque vous vous arrêtez sur une propriété qui n'appartient à personne, vous DEVEZ l'acheter ou la mettre aux enchères. (Avez-vous remarqué que le Boulevard des Capucines est gratuit ?!)

Vous voulez l'acheter ?

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

Vous ne voulez pas l'acheter ?

Elle est mise aux enchères ! Les enchères commencent à $\clubsuit 10$, et chacun peut faire monter les enchères d'un minimum de $\clubsuit 10$. Inutile de suivre l'ordre du tour et la vente se termine 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 carte Propriété reste là où elle est.

Collectionnez les séries de couleur !



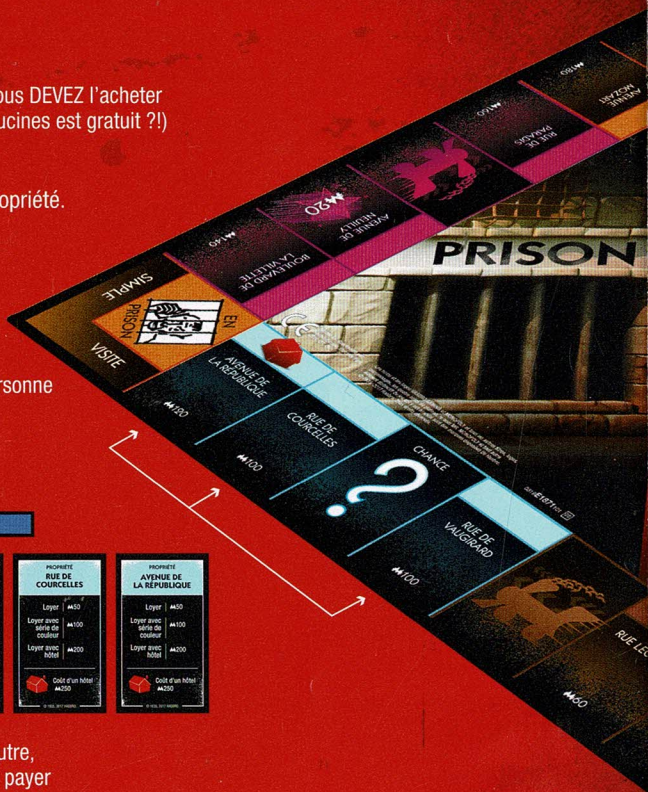
Quand vous possédez chaque rue d'une série de couleur

- le montant du loyer que vous pouvez recevoir augmente !
- 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 un loyer. S'il le fait, vous devez payer le montant du loyer indiqué sur la carte Propriété. S'il ne vous demande pas avant que le joueur suivant lance les dés, vous n'êtes pas contraint de payer !

Ces règles de jeu et certaines cartes font référence à la valeur de base d'une propriété. La valeur de base d'une propriété est le prix indiqué sur sa case du plateau de jeu. La valeur de base d'une propriété avec un hôtel est le prix du loyer avec un hôtel.



CASES D'ACTION



DÉPART

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



Chance et Caisse de communauté

Prenez la carte du dessus de la pile appropriée.

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.



Vous ne pouvez avoir qu'une seule carte Chance et une seule carte Caisse de communauté à tout moment de la partie. Par exemple, si vous avez une carte Chance devant vous, et que vous devez en piocher une autre, faites-le. Puis vous devrez immédiatement utiliser et/ou vous défausser d'une des cartes en la remettant au-dessous de la pile de cartes Chance.



Gares

Elles ne sont pas à vendre ! Quand vous vous arrêtez ici, passez à la prochaine case Gare et terminez votre tour.



Parc gratuit

La chance est partout — même sur le bitume d'un parking vide ! Piochez une carte Chance ou Caisse de communauté !



Simple visite

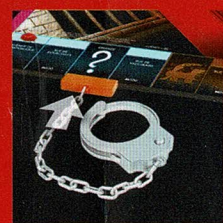
Si vous vous arrêtez ici, mettez votre pion dans la section Simple visite et dites bonjour aux tricheurs qui sont En prison.



Allez en prison

Mettez immédiatement votre pion sur la case En prison ! Ne recevez pas $\clubsuit 200$ pour être passé par la case DÉPART. Puis passez le bracelet de menottes à votre poignet, et placez son socle sous le plateau de jeu près de votre siège.

Votre tour est ensuite terminé. Vous pouvez encore recevoir vos loyers, participer aux enchères, acheter des hôtels et échanger pendant que vous êtes En prison. Vous pouvez également prendre des tricheurs la main dans le sac et tricher (voir TRICHER), mais vous ne pouvez pas jouer de cartes Chance ou Caisse de communauté (excepté bien sûr des cartes Vous êtes libéré de prison).



Il y a déjà quelqu'un En prison ?

Libérez-le et prenez sa place ! Le joueur qui était En prison vous donne le bracelet de menottes et place son pion sur la section Simple visite.

Alors, comment sortir de prison ?

Vous avez quatre choix :

1. Payez $\clubsuit 50$ 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 appropriée, 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 les résultats 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 $\clubsuit 50$ et utilisez votre dernier lancer pour bouger votre pion.
4. Triche ! Si la carte Triche *As de l'évasion* est face visible sur le plateau, vous pouvez essayer de bouger secrètement votre pion hors de prison !

TRICHER

Les cartes Triche sont une véritable invitation à la triche !

Recto

Nom de la triche

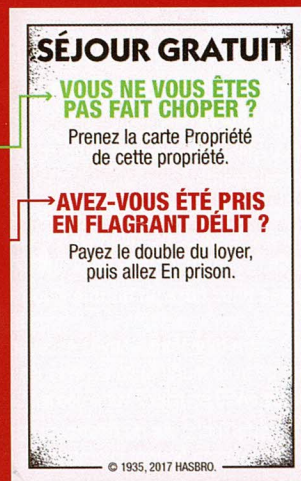
Effectuez cette action pour tricher



Verso

Gagnez cette récompense si vous réussissez

Subissez cette pénalité si vous faites prendre



Comment tricher ?

Pendant la partie, gardez un œil sur les cartes Triche du plateau pour planifier lesquelles vous voulez utiliser, mais aussi pour surveiller les autres joueurs afin de voir s'ils essaient de tricher. Pour réussir à tricher, vous devrez peut-être distraire les autres joueurs, bluffer ou faire un tour de passe-passe. Certaines triches sont plus difficiles à réussir que d'autres, mais avec un peu d'entraînement, vous y arriverez !

Vous pouvez tricher pendant votre tour ou pendant celui d'un autre joueur.

Lorsque vous êtes prêt à tricher :

1. Faites secrètement ce qui est indiqué sur la carte Triche. Puis vous devez attendre que le joueur suivant lance les dés. Si personne ne vous surprend en train de tricher avant ça, vous avez réussi !
2. Après que le joueur suivant a lancé les dés, annoncez à tout le monde que vous avez triché et comment vous vous y êtes pris.
3. Recevez la récompense décrite au verso de la carte.
4. Remettez la carte au-dessous de la pile Triche et placez-en une nouvelle face visible sur le plateau de jeu.

Comment attraper un tricheur ?

Quand vous pensez que quelqu'un a triché, criez « TRICHEUR » et expliquez comment le joueur a triché avant que le joueur suivant ne lance les dés. Si le tricheur accusé est coupable, il doit subir la pénalité indiquée au verso de la carte Triche. Puis remettez la carte au-dessous de la pile Triche et placez-en une nouvelle face visible sur le plateau de jeu.

Accusé à tort ?

Si quelqu'un vous accuse d'avoir triché et que vous êtes innocent, essayez de prouver que vous n'avez pas triché. Si vous le prouvez, l'accusateur doit vous payer **100**. Si vous ne pouvez pas prouver votre innocence, les autres joueurs peuvent décider si vous avez triché et qui mérite une pénalité.

HÔTELS

Acheter des hôtels

Une fois que vous avez une série de couleur complète, vous pouvez commencer à acheter des hôtels. Inutile d'attendre votre tour.

Payez le prix de l'hôtel indiqué sur la carte Propriété et placez un hôtel sur la propriété.

Vous ne pouvez avoir qu'un seul hôtel sur une propriété.

Certaines cartes Triche, Chance et Caisse de communauté vous permettront d'acheter, de déplacer ou de placer des hôtels sur les propriétés qui ne font pas partie d'une série complète.

Si une carte Triche, Chance ou Caisse de communauté vous dit de rendre une propriété à la banque et qu'elle a un hôtel, l'hôtel reste là où il est. Lorsque quelqu'un achète cette propriété à la banque, il paie la valeur de base de la propriété et obtient l'hôtel gratuitement.

Vous ne pouvez pas revendre des hôtels à la banque ou aux autres joueurs.



Il n'y a plus suffisamment d'hôtels ?

Si plusieurs joueurs veulent acheter le dernier hôtel, il doit être mis aux enchères. Les enchères commencent à **10**, et montent d'un minimum de **10**. Inutile de suivre l'ordre du tour. Le paiement va à la banque.



TRANSACTIONS ET ÉCHANGES

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

Et si je me retrouve à court d'argent ?

Vous devez de l'argent mais vous n'avez pas de quoi payer ? Essayez de lever des fonds en vendant des propriétés.

Revendez des propriétés à la banque pour leur valeur de base ou à un autre joueur à un prix convenu.

Revendez des propriétés avec un hôtel à la banque pour le prix du loyer avec un hôtel ou à un autre joueur à un prix convenu. Que vous vendiez à la banque ou à un autre joueur, l'hôtel reste là où il est. Partager une série de propriété n'est pas un problème.

Toujours endetté ?

Vous êtes en faillite et éliminé de la partie !

Vous devez de l'argent à un autre joueur ?

Donnez-lui toutes vos propriétés et vos cartes Chance et Caisse de communauté.

Vous devez de l'argent à la banque ?

Toutes vos propriétés doivent être mises immédiatement aux enchères, et le paiement va à la banque. Remettez les cartes Chance et Caisse de communauté que vous possédez au-dessous des piles appropriées.