

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



BUT DU JEU :

ÊTRE LE **PREMIER JOUEUR À POSSÉDER 3 GROUPES DE PROPRIÉTÉS DE COULEURS DIFFÉRENTES.**

AGE
8+

**JOUER À MONOPOLY DEAL :**

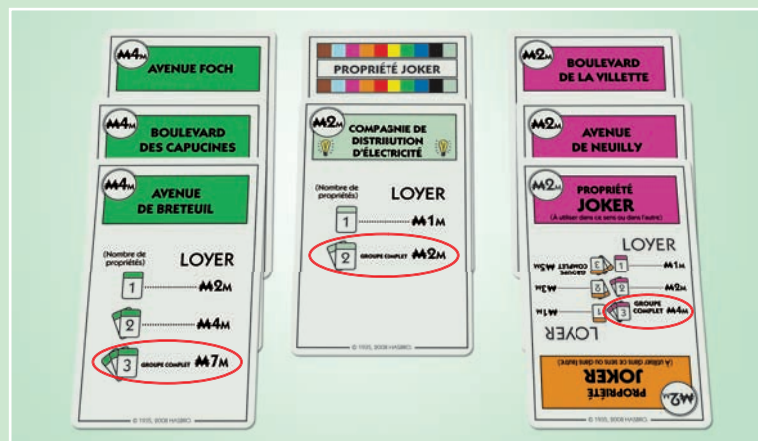
Au cours d'une partie de Monopoly Deal vous devez acheter les bonnes propriétés mais surtout empêcher vos adversaires de gagner ! Utilisez les cartes « action » pour réclamer des loyers, échanger des cartes, recevoir des petits billets en guise de cadeau d'anniversaire et bien d'autres choses encore ! Mais attention : assurez-vous de conserver suffisamment d'argent liquide sur votre compte en banque car, si vous ne pouvez pas régler vos dettes, les autres joueurs seront très heureux de récupérer vos propriétés !

MISE EN PLACE :

- Retirez les 4 cartes des règles rapides du paquet et mettez-les à part. Elles vous serviront de guide tout au long de la partie.
- Mélangez le reste des cartes et distribuez-en 5, faces cachées, à chaque joueur.
- Tous les joueurs regardent leurs cartes en les gardant à l'abri du regard des autres.
- Rassemblez le reste des cartes faces cachées au milieu des joueurs : cette pile forme la pioche.
- Le joueur le plus jeune commence et le reste de la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

COMMENT GAGNER ?

POUR REMPORTE LA PARTIE, VOUS DEVEZ ÊTRE LE PREMIER À POSER 3 GROUPES DE PROPRIÉTÉS DE COULEURS DIFFÉRENTES.

**ÉTAPES DU JEU :****1. PRENEZ 2 CARTES**

dans la pioche et ajoutez-les à votre main. Si, à la fin de votre tour, vous n'avez plus de cartes entre les mains, vous devez en reprendre 5 dans la pioche.

2. JOUEZ JUSQU'À 3 CARTES

de votre main. Placez-les sur la table devant vous. Vous n'êtes pas obligé de jouer une carte si vous ne le voulez pas. Vous pouvez jouer de 1 à 3 cartes. Il existe 3 types d'action : **A, B et C.**

A TYPE A : POSER DES CARTES « BILLET »

Au cours de la partie, vous allez recevoir des loyers, des cadeaux pour votre anniversaire, etc. Formez une pile « banque » devant vous avec cet argent. Dans cette pile vous pouvez mettre à fois des cartes « billet » et/ou des cartes « action ».

- Si vous mettez une carte « action » dans votre banque, elle devient automatiquement une carte « billet » et ne peut plus être utilisée comme une carte « action » tout le reste de la partie. Si vous l'utilisez pour payer un autre joueur, la carte doit aller dans sa banque pour être utilisée comme de l'argent et non dans sa main en tant que carte « action ».

ET/OU

B TYPE B : PLACER DES CARTES « PROPRIÉTÉ »

RAPPELÉZ-VOUS : POUR GAGNER VOUS DEVEZ POSSÉDER 3 GROUPES DE PROPRIÉTÉS DE COULEURS DIFFÉRENTES !

- Placez vos cartes de propriété devant vous, faces visibles pour construire vos groupes de couleur.
- Chaque carte vous indique combien de propriétés appartient à ce groupe de couleur (2, 3 ou 4).
- Vous pouvez commencer autant de groupes de couleur que vous voulez mais il vous faut de toute façon 3 groupes de couleur complets (de 3 différentes couleurs) pour gagner.
- Vous ne pouvez gagner qu'à votre tour. Si vous vous rendez compte que vous avez réunis vos 3 groupes de couleur complets pendant le tour d'un autre joueur, vous devez attendre que ce soit de nouveau votre tour pour vous déclarer vainqueur.

ET/OU

C TYPE C : PLACER DES CARTES « ACTION »

SUIVEZ BIEN LES INSTRUCTIONS DONNÉES PAR LES CARTES « ACTION » !

- Les cartes « action » vous permettent : de réclamer des loyers aux autres joueurs, de récupérer leurs cartes et même de les obliger à vous donner de l'argent pour votre anniversaire !
- Si vous tirez une carte « action » au cours de votre tour, vous pouvez la jouer immédiatement ou la conserver pour plus tard.
- Vous pouvez également utiliser les cartes « action » comme des billets. La valeur est indiquée au coin de la carte, dans le rond rouge.

(Voir le paragraphe "Informations sur les cartes" pour plus d'informations.)

IMPORTANT ! COMMENT PAYER VOS DETTES :

- Lors d'une transaction, les cartes ne peuvent JAMAIS être transférées dans la main d'un joueur.
- Vous ne pouvez JAMAIS payer avec des cartes que vous possédez dans votre main. Seules les cartes posées devant vous peuvent être utilisées pour régler une dette.
- Vous pouvez ainsi payer avec une carte « billet » de votre banque, avec des cartes propriétés ou avec une combinaison des deux. C'est vous qui choisissez comment payer et non le joueur à qui vous devez de l'argent !
- On ne vous rend jamais la monnaie ! Si, par exemple, un joueur vous réclame un loyer de M2M et que vous n'avez qu'une carte « billet » de M3M dans votre banque, vous devez lui donner les M3M sans attendre de monnaie en retour... Dommage !
- Si vous payez avec des cartes propriétés, le joueur qui les reçoit doit les mettre dans ses propres cartes propriétés posées sur la table devant lui.
- Enfin, si vous n'avez plus aucune carte devant vous pour régler vos factures, vous ne payez rien du tout !

3. FIN DE VOTRE TOUR

Vous ne devez pas avoir plus de 7 cartes dans votre main à la fin de votre tour (cela ne comprend pas les cartes posées sur la table). Si vous en avez plus de 7, vous devez remettre les cartes supplémentaires dans la pioche (en dessous du paquet). Si vous n'avez plus de carte dans votre main à la fin de votre tour, prenez-en 5 au début de votre prochain tour.

POUR BIEN COMPRENDRE LES RÈGLES, LE MIEUX EST DE COMMENCER UNE PARTIE !

À QUOI RESSEMBLE UNE PARTIE :**INFORMATIONS SUR LES CARTES :****Deal Duel :**

Emparez-vous de la carte propriété de n'importe quel joueur pour l'ajouter aux vôtres. Vous ne pouvez pas voler une carte propriété faisant partie d'un groupe de couleur complet. Cette carte peut également être déposée comme « billet » dans votre banque.

**Deal Troc :**

Échangez une de vos cartes propriété (de votre choix) avec une carte propriété d'un de vos adversaires. Cette carte peut également être déposée comme « billet » dans votre banque.

**Deal Banco :**

Emparez-vous d'un groupe de couleur complet appartenant à n'importe quel joueur pour l'ajouter à vos propriétés. Cette carte peut également être déposée comme « billet » dans votre banque.

**Joker ! :**

Utilisez cette carte pour annuler l'action d'une carte « action » lancée contre vous par un autre joueur. Vous pouvez l'utiliser quand vous voulez ! Mais attention : si ce joueur possède également une carte « joker », il peut l'utiliser pour annuler la vôtre... Cette carte peut également être déposée comme « billet » dans votre banque.

**Deal Jackpot :**

Réclamez M5M au joueur de votre choix ! Cette carte peut également être déposée comme « billet » dans votre banque.

**C'est mon anniversaire !**

Tous les joueurs doivent vous donner M2M. Bon anniversaire ! (Avoir des amis riches, quelle chance !) Cette carte peut également être déposée comme « billet » dans votre banque.

**Carte Loyer multicolore :**

Réclamez à 1 joueur de votre choix un loyer pour n'importe laquelle de vos propriétés. Cette carte peut également être déposée comme « billet » dans votre banque.

**Loyer :**

Réclamez le loyer d'une de vos propriétés qui correspond à l'une des 2 couleurs de la carte. Cette carte peut également être déposée comme « billet » dans votre banque.

**Double Loyer :**

Jouez cette carte avec une carte « loyer » pour doubler le montant réclamé. Cette carte peut également être déposée comme « billet » dans votre banque.

**Départ :**

Piochez 2 cartes dans la pioche. Vous pouvez utiliser plusieurs cartes « départ » dans le même tour. Cette carte peut également être déposée comme « billet » dans votre banque.

**Maison/Hôtel :**

Ajoutez cette carte sur un groupe de propriétés complet pour augmenter la valeur du loyer.

- Vous ne pouvez mettre qu'une seule maison et qu'un seul hôtel par groupe de couleur.
- Vous ne pouvez ajouter un hôtel qu'après avoir posé une maison.
- Vous ne pouvez pas posséder de maison ou d'hôtel sur les gares ou les compagnies de services publics.

Cette carte peut également être déposée comme « billet » dans votre banque.

**Propriété Joker :**

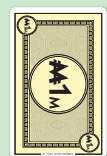
- Utilisez une carte « propriété joker » pour remplacer une carte propriété qui vous manque dans cette couleur.
- Au début de votre tour, si vous tirez une carte propriété de la même couleur qu'une propriété joker que vous avez posé, vous pouvez les échanger pour récupérer cette carte joker dans votre main ou la poser sur un autre groupe de couleur.
- Il existe 2 cartes « propriété joker » multicolores qui peuvent remplacer une carte de propriété de n'importe quelle couleur. Ces cartes ne peuvent pas être utilisées comme des billets dans votre banque (aucune valeur monétaire dessus).

**Hôtel :**

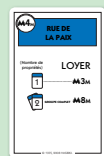
Cette carte peut également être déposée comme « billet » dans votre banque.

**Rue de la Paix :**

Sur chaque carte est indiqué le nombre de cartes nécessaire pour former un GROUPE DE COULEUR COMPLET (2, 3 ou 4). C'est également le cas pour les cartes des gares et des compagnies de service public.

**Cartes billet :**

Déposez des cartes « billet » dans votre banque : elles vous permettent de payer les factures à venir au lieu de donner des propriétés.

**Cartes propriété :**

Sur chaque carte est indiqué le nombre de cartes nécessaire pour former un GROUPE DE COULEUR COMPLET (2, 3 ou 4). C'est également le cas pour les cartes des gares et des compagnies de service public.

JEU AVEC 6 JOUEURS ET PLUS :

Pour faire une partie avec 6 joueurs ou plus, mélangez 2 paquets de jeu de cartes Monopoly Deal. Les règles sont les mêmes. Si, par la suite, vous devez séparer les 2 paquets, utilisez la liste ci-dessous pour reformer les 2 paquets :

Le jeu contient 110 cartes :

- 4 cartes des règles du jeu simplifiées
- 28 cartes propriété : 2 marron, 3 bleu clair, 3 roses, 3 orange, 3 rouges, 3 jaunes, 3 vertes, 2 bleu foncé, 4 gares, 2 compagnies de service public.
- 11 cartes propriété joker : 1 bleu clair/marron, 1 bleu clair/gare, 2 roses/orange, 2 roses/jaunes, 1 bleu foncé/verte, 1 verte/gare, 1 gare/compagnie de service public et 2 cartes de propriété joker multicolores.
- 34 cartes action : 2 Deal Banco, 3 Deal Troc, 3 Deal Duel, 3 Joker, 3 Deal Jackpot, 3 C'est mon anniversaire, 2 Double Loyer, 3 Maison, 2 Hôtel, 10 Départ.
- 13 cartes loyer : 2 bleu clair/marron, 2 roses/orange, 2 rouges/jaunes, 2 bleu foncé/vertes, 2 gares/compagnies de service public, 3 multicolores.
- 20 cartes billet : 6 x M1M, 5 x M2M, 3 x M3M, 3 x M4M, 2 x M5M, 1 x M10M.

MONOPOLY DEAL

© HASBRO



shuffle
upgrade
your
game



FR

BUT DU JEU

Le but du **MONOPOLY Deal** est de rassembler un maximum de propriétés et pourquoi pas prendre les biens de vos adversaires ! Servez-vous des cartes « action » pour encaisser des loyers, échanger des cartes, demander de l'argent pour votre anniversaire, entre autres. Veillez à mettre le plus d'argent possible dans votre banque personnelle et, n'oubliez pas : les autres joueurs aussi tenteront de prendre vos biens !

CONTENU :

110 cartes à jouer, comprenant :
4 cartes des règles du jeu, 28 cartes propriété, 11 cartes propriété joker, 34 cartes action, 13 cartes loyer, 20 cartes billet

BIEN PLUS
que **DES**
RÈGLES
DU JEU
extraordinaires

+
RÈGLES DU JEU
EN VIDEO

Téléchargez **Shuffle** dans
l'App Store ou le Google Play

shufflecardgames.com

À VOS MARQUES !

- Retirez du paquet les 4 cartes des règles simplifiées et distribuez-les pour information aux autres joueurs.
- Mélangez les cartes restantes et distribuez-en 5 à chaque joueur, **FACES CACHÉES**.
- Regardez vos cartes mais n'en révélez pas le contenu !
- Placez les autres cartes, faces vers le bas, au centre de la table ; cette pile forme la pioche.
- Désignez le joueur qui commencera la partie. Procédez ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

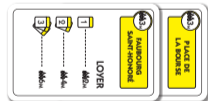
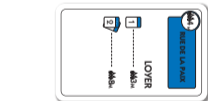
Pile « banque »
(Cartes « billet » et
« action »)



Pile de jeu



Cartes « propriété »
(Posées face à vous)



Déposez à
cet endroit
vos cartes
« action »,
faces orientées
vers le haut

Cartes « propriété »
(Posées face à vous)

Pile « banque »
(Cartes « billet » et
« action »)

COMMENT JOUER

Dès votre tour venu

- Prenez **2** cartes de la pioche et tenez-les en main. S'il ne vous reste plus de carte au cours de la partie, prenez-en 5.
- Déposez jusqu'à **3** cartes sur la table face à vous. Vous n'êtes toutefois pas obligé de jouer si vous ne le souhaitez pas. Jouez vos 3 cartes selon l'une des combinaisons suivantes :
A, **B** et/ou **C** dans l'ordre de votre choix (regardez le déroulement du jeu, au-dessus).

A Déposez dans votre banque des cartes « billet »/« action ».

Les joueurs peuvent réclamer des loyers, de l'argent pour leur anniversaire, etc. Constituez une pile « banque » face à vous à l'aide de cartes « billet » et/ou « action ».

Si vous déposez une carte « action » dans votre pile « banque », elle ne pourra plus être utilisée comme carte « action » jusqu'à la fin du jeu. Si vous vous en servez pour payer un autre joueur, elle devra alors être directement déposée dans sa banque et ne pourra plus servir pour une carte « action ».

Et/ou

B Déposez les propriétés dans votre propre collection.

N'oubliez pas, le joueur qui compose **3** groupes de propriétés de différentes couleurs remporte la partie !

Déposez les cartes « propriété » face à vous afin de composer vos groupes de propriétés. Chaque carte indique le nombre de propriétés à réunir dans ce groupe de couleur. Vous pouvez collecter autant de propriétés que vous le souhaitez, mais 3 groupes complets (de couleurs différentes) seront nécessaires pour remporter la partie.

Vous devrez attendre votre tour pour pouvoir réorganiser votre collection de propriétés. Si vous vous rendez compte que vous avez gagné alors que vous n'avez pas la main, vous devez attendre votre tour pour l'annoncer !

Et/ou

C Déposez les cartes « action » au centre et suivez les instructions qui y sont indiquées ! Les cartes « action » vous permettent d'effectuer certaines actions, notamment réclamer un loyer aux autres joueurs, subtiliser leurs cartes et réclamer de l'argent à l'occasion de votre anniversaire !

Si vous piochez une carte « action » lorsque vous avez la main, vous pouvez la jouer immédiatement comme l'une de vos trois cartes ou vous en servir lors d'un prochain tour. Vous pouvez aussi déposer les cartes « action » dans votre banque sous forme de « billet ». La valeur est indiquée dans un cercle rouge situé au coin de la carte (Pour plus d'informations, consultez les détails des cartes).

JOUEUR 1

JOUEUR 2

Important ! Comment payer les autres joueurs ?

Les joueurs ne peuvent JAMAIS reprendre les cartes. Ne payez JAMAIS au moyen des cartes que vous avez en main, utilisez uniquement celles se trouvant face à vous.

Vous pouvez payer à l'aide des cartes de votre banque, de vos propriétés ou avec une combinaison des deux. C'est vous qui choisissez comment payer et non le joueur à qui vous devez de l'argent !

On ne vous rend jamais la monnaie ! Si, par exemple, un joueur vous réclame un loyer de $\$2m$ alors que vous ne disposez que d'une seule carte d'un montant de $\$3m$ dans votre banque, la différence ne vous sera pas restituée. Dommage !

Si vous payez à l'aide de cartes « propriété », celles-ci doivent être déposées dans la collection de propriétés de l'autre joueur.

Si vous ne disposez pas de carte en face de vous, vous permettant de payer l'adversaire, vous ne payez pas !

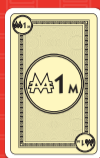
Fin de votre tour

Si, à la fin de votre tour, vous avez plus de 7 cartes en main (sans compter les cartes sur la table), débarrassez-vous des cartes superflues en les déposant dans la pioche (en dessous du paquet) de telle sorte à ne plus en avoir que 7. Si vous n'avez plus de cartes, prenez-en 5 dès que vous obtenez de nouveau la main.

LE VAINQUEUR !

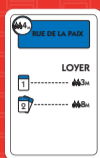
Le premier joueur qui rassemblera 3 groupes de propriétés complètes de différentes couleurs remporte la partie.

LES CARTES



Les cartes billet :

Déposez des cartes « billet » dans votre banque et utilisez-les pour payer les autres joueurs.



Cartes propriété :

Chaque carte vous indique le nombre de propriétés de cette couleur dont vous devez disposer pour créer un GROUPE COMPLET. Cette règle s'applique également aux gares et compagnies de services publics.



C'est mon anniversaire :

Tous les joueurs vous doivent $\$2m$. Bon anniversaire ! (Vous êtes entouré d'amis fortunés, veinard !) Cette carte peut également être déposée comme « billet » dans votre banque.



Carte loyer multicolore :

Réclamez au joueur de votre choix un loyer sur l'une de vos propriétés. Cette carte peut également être déposée comme « billet » dans votre banque.



Loyer :

Réclamez aux autres joueurs un loyer sur une ou plusieurs de vos propriétés correspondant à la couleur de la carte « loyer ». Cette carte peut également être déposée comme « billet » dans votre banque.



Double Loyer :

Jouez cette carte avec une carte « loyer » pour doubler le montant réclamé. Cette carte peut également être déposée comme « billet » dans votre banque.



Départ :

Piochez 2 cartes supplémentaires dans la pioche. Vous pouvez jouer plus d'une carte « départ » lors de chaque tour. Cette carte peut également être déposée comme « billet » dans votre banque.



Maison/Hôtel :

Ajoutez ces cartes à un groupe de propriétés complet pour augmenter la valeur du loyer. Vous ne pouvez mettre qu'une seule maison et qu'un seul hôtel par groupe de propriétés. Vous devez d'abord ajouter une maison à un groupe de propriétés avant de pouvoir y adjoindre un hôtel. Vous ne pouvez pas posséder de maison ou d'hôtel sur les gares ou les compagnies de services publics. Cette carte peut également être déposée comme « billet » dans votre banque.



Deal Troc :

Échangez la carte « propriété » d'un autre joueur avec l'une des vôtres. Cette carte peut également être déposée comme « billet » dans votre banque.



Deal Banco :

Emparez-vous d'un groupe de propriétés complet appartenant à n'importe quel autre joueur et ajoutez-le à votre collection de propriétés. Cette carte peut également être déposée comme « billet » dans votre banque.



Joker !

Vous pouvez brandir cette carte quand bon vous semble afin de contrer l'effet d'une carte « action » jouée contre vous. Si ce joueur dispose d'une autre carte joker, il peut s'en servir pour annuler l'effet de votre carte... désolé ! Cette carte peut également être déposée comme « billet » dans votre banque.



Deal Jackpot :

Utilisez cette carte pour réclamer $\$5m$ à un autre joueur ! Cette carte peut également être déposée comme « billet » dans votre banque.



Propriété Joker :

Les cartes « propriété joker » peuvent être utilisées en remplacement des cartes « propriété » de l'une des couleurs indiquées sur la carte. Vous pouvez les échanger entre différents groupes lorsque vous avez la main. Les deux cartes « propriété joker » multicolores peuvent être utilisées en tant que propriétés de n'importe quelle couleur. Ces cartes n'ont aucune valeur monétaire et ne peuvent pas être utilisées en tant que moyen de paiement.



Deal Duel :

Emparez-vous de la propriété de n'importe quel autre joueur et ajoutez-la aux vôtres. Vous ne pouvez pas dérober une carte faisant partie d'un groupe de propriétés complet. Cette carte peut également être déposée comme « billet » dans votre banque.

MIEUX qu'un bon JEU DE CARTES

2 fois plus de fun avec l'application gratuite Shuffle

shuffle™ upgrade your game

Manufactured and distributed by:

Cartamundi A heart for cards

Visbeekstraat 22, 2300 Turnhout - Belgium
Made in EU



MONOPOLY © 1935, 2014 Hasbro.
All Rights Reserved. Licensed by Hasbro.



shufflecardgames.com

