

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



MONOPOLY®

Jeu de transactions immobilières

The distinctive design of the game board, as well as each of the distinctive elements of the board, the pieces and the word "Monopoly" are trademarks of Parker Brothers, division of Kenner Parker Toys Inc. for its real estate trading game and game equipment.

© 1935, 1936, 1947, 1951, 1952, 1954, 1961, 1973. Parker Brothers, division of Kenner Parker Toys Inc. Beverly, MA 01915. Made in France by Kenner Parker under license from Parker Brothers, Kenner Parker, Amsterdam/Brussels. Not suitable for children 3 years and under.

BRÈVE DESCRIPTION DU JEU

Le but du jeu est de vendre, acheter ou louer des propriétés d'une manière profitable, de telle sorte que l'un des joueurs devienne le plus riche et même arrive au **MONOPOLE**. Partant du "**Départ**", avancer les pions* autour du tableau suivant le jet des dés. Quand un joueur arrive sur une case n'appartenant à personne, il peut en acheter la propriété correspondante à la Banque. Autrement, cette propriété est mise aux enchères et va au plus offrant. Il faut tâcher d'acquiescer des propriétés pour percevoir des loyers des adversaires s'y arrêtant. Les loyers augmentent beaucoup suivant la construction des maisons et des hôtels; il est donc sage de bâtir sur vos terrains. Pour avoir plus d'argent, les propriétés peuvent être hypothéquées à la Banque.

Les cases **Chance et Caisse de Communauté** donnent droit au tirage d'une carte dont on doit suivre exactement les instructions. Parfois on aboutit en **prison**.

Ce jeu est un jeu de commerce, d'adresse et d'agrément: beaucoup d'animation peut lui être ajoutée par le Banquier.

RÈGLES DU JEU

Monopoly voyage 2-6 joueurs

Monopoly standard 2-8 joueurs

LE JEU

Le jeu **Monopoly**** consiste en un tableau divisé en cases représentant des Terrains à bâtir, des Stations de chemin de fer, des Entreprises de Service public, des récompenses et des pénalités, sur lesquelles les pions des joueurs doivent se déplacer.

Il y a deux dés, des pions*, 32 maisons vertes et 12 hôtels rouges, deux jeux de cartes pour les cases Chance et Caisse de Communauté. Il y a aussi des cartes Titre de Propriété qui correspondent à chaque case de propriété sur le tableau, et des billets de banque de différentes valeurs.

PRÉPARATION

Il faut placer le tableau sur une table assez grande en mettant les cartes Chance et Caisse de Communauté aux places indiquées sur le tableau. Chaque joueur reçoit alors un pion pour le représenter dans son voyage autour du tableau. Chacun reçoit aussi F 30.000. Le reste des billets va à la Banque qui détient également les Titres de Propriété. L'un des joueurs est choisi comme Banquier.

ARGENT

Chaque joueur reçoit F 30.000 divisés comme suit:

2 billets de F 10.000	6 billets de F 100
3 billets de F 2.000	6 billets de F 50
2 billets de F 1.000	5 billets de F 20
2 billets de F 500	

La Banque garde tout le reste de l'argent.

POUR COMMENCER LE JEU

En commençant par le Banquier (s'il n'y a pas plus de 4 joueurs), chacun jette les dés à tour de rôle. Le joueur ayant le plus grand total commence le jeu. Il pose son pion sur la case "Départ"; jette les dés et avance son pion dans la direction de la flèche, du nombre de cases indiqué par les dés. Lorsqu'il a joué son tour, c'est le joueur placé à sa gauche qui continue. Les joueurs laissent leur pion sur la case d'arrivée et commencent le tour suivant à partir de cette case.

Plusieurs pions peuvent se trouver simultanément sur la même case.

Suivant la place atteinte par son pion, un joueur peut avoir le droit d'acheter un terrain ou une autre propriété, être obligé de payer un loyer (si un autre joueur possède déjà cette case), ou des impôts, tirer une carte Chance ou Caisse de Communauté ou même aller en prison, etc. Au cours du jeu, les pions feront le tour du tableau plusieurs fois.

Si un joueur jette un **double**, il avance son pion, comme toujours, du nombre de cases correspondant au total des dés. **Il se conforme à toutes les instructions de la case ainsi atteinte.** Ensuite, il jette les dés

* Les pions peuvent être des pions de différentes couleurs ou des figurines suivant les modèles.

** Le jeu MONOPOLY est édité en 2 modèles différents. Le nombre de joueurs varie suivant le modèle.

encore une fois et avance de nouveau son pion du nombre de cases indiqué, se conformant toujours aux instructions reçues.

Si, toutefois, il jette un **double** trois fois de suite, il va directement en prison. (Il garde, néanmoins, tous les biens ou salaires qu'il a pu acquérir en faisant un double les deux premières fois.)

Chaque fois qu'un joueur s'arrête ou passe par la case "Départ" (que ce soit en jetant les dés ou en tirant une carte), le Banquier lui paye un salaire de F. 4.000.

ARRÊT SUR UNE PROPRIÉTÉ N'APPARTENANT A PERSONNE

Lorsqu'un joueur est amené (aussi bien en jetant les dés qu'en tirant une carte) sur une propriété n'appartenant à personne, il a l'option d'acheter cette propriété à la Banque, au prix indiqué sur la case. S'il veut l'acheter, il paye à la Banque et reçoit la carte de Titre de propriété, qu'il place côté couleur devant lui. Si le joueur décline l'offre d'achat, le Banquier doit **immédiatement** la mettre aux enchères et **doit** la vendre au plus offrant. Tous les joueurs, celui qui déclina l'achat aussi bien que les autres, prennent part aux enchères s'ils le veulent. La mise à prix est fixée par le Banquier.

Il est recommandé aux joueurs d'acheter toutes les propriétés, car le jeu perd de l'intérêt s'il reste à la Banque des propriétés non vendues et, de ce fait, inutilisables.

ARRÊT SUR UNE PROPRIÉTÉ APPARTENANT A UN JOUEUR

Quand un joueur arrive sur une propriété appartenant à un autre joueur (qu'il ce soit en jetant les dés ou en tirant une carte), le propriétaire reçoit un loyer, conformément aux prix indiqués sur la carte de Titre de propriété.

Note: - Si la case contient une ou plusieurs maisons, le loyer sera plus élevé que celui d'un terrain vide de toute construction. Si cette case est **hypothéquée**, aucun loyer ne doit être payé. On représente une propriété hypothéquée en retournant sa carte de Titre face contre table.

Note: - Si le propriétaire oublie de **réclamer** son loyer avant le jet des dés suivant, le loyer ne devient plus exigible.

AVANTAGES POUR LES PROPRIÉTAIRES

C'est un avantage de posséder des Titres de propriété pour toutes les cases de la même couleur (par exemple: Anvers (Marron) et Bruxelles (Rue Neuve)). Dans ce cas, le propriétaire perçoit un **loyer double** pour tout terrain non bâti de ce groupe (que les autres terrains du même groupe soient bâtis ou non).

Par contre, si dans un groupe il se trouve une **propriété hypothéquée**, ce groupe est considéré **in-complet**.

On ne peut construire que sur les terrains dont on possède le groupe de couleur complet.

L'avantage de posséder des maisons et des hôtels plutôt que des terrains nus, est que les loyers perçus sont bien plus élevés que ceux des terrains en friche et offre un bénéfice plus grand au propriétaire.

Lorsque la Banque ne possède plus de Titre de propriété, les joueurs peuvent échanger ou vendre des propriétés entre eux, dans le but de se constituer les groupes de couleur complets. Dans l'intérêt commun, il est recommandé aux joueurs de s'entendre à l'amiable pour ces opérations, car l'intérêt du jeu augmente considérablement à partir du moment où l'on peut commencer à construire.

ARRÊT SUR "CHANCE" OU "CAISSE DE COMMUNAUTÉ"

Le joueur prend la carte supérieure du paquet indiqué et après avoir suivi les instructions qui y sont données, remet la carte face contre table sous le paquet.

La carte "**Sortez de Prison**" est toutefois conservée jusqu'à ce qu'elle devienne nécessaire. Après usage, elle doit être retournée au paquet. **Elle peut être vendue par un joueur à un autre, à un prix convenu entre eux.**

Si vous arrivez sur les cases **Impôts**: Payez le montant indiqué à la Banque.

LA BANQUE

Choisissez comme Banquier un joueur qui fera aussi un bon Commissaire Priseur. Si, ce qui arrive souvent, le Banquier prend part au jeu, il doit naturellement séparer son capital personnel de celui de la Banque. Lorsqu'il y a plus de 4 joueurs, il prend part au jeu uniquement comme Banquier et Commissaire Priseur, sans avoir de pion à faire avancer sur le tableau.

Pour la Banque, le Banquier se sert d'une petite table placée près de lui, et d'une boîte de bonnes dimensions. La Banque garde non seulement son capital, mais aussi les Titres de propriété, les maisons et les hôtels avant qu'ils ne soient en la possession des joueurs.

La Banque paye les salaires et les bonis, vend les propriétés, délivre les Titres de propriété. Elle vend aux enchères les maisons, les hôtels et les terrains, prête de l'argent en "hypothèques, aux taux de la moitié du prix de vente indiqué sur les cartes de Titre de propriété. Les maisons et les hôtels ne sont rachetés par la Banque, qu'à **moitié prix**.

Vous devez payer à la Banque le prix de toutes les propriétés que vous achetez, les taxes, les amendes, pénalités, prêts et intérêts.

UN JOUEUR VA EN PRISON

1° S'il arrive sur la case marquée "Allez en Prison".

2° S'il tire une carte "Allez en prison".

3° S'il jette un **double** trois fois de suite.

Note : Quand un joueur est envoyé en prison, il ne peut plus recevoir le salaire de F. 4.000 pendant ce coup, même s'il doit passer par la case "Départ" pour s'y rendre. Où que son pion se trouve, il doit le mettre directement en prison.

Note : - Si un joueur n'est pas envoyé en prison, mais que, dans la suite normale du jeu, il y arrive, son séjour en prison est considéré comme "Simple Visite". Il n'encourt aucune pénalité et continue son jeu normalement au tour suivant.

UN JOUEUR SORT DE PRISON

1° En jetant un double à l'un de ses trois tours de jeu suivants. Dans ce cas, il déplace son pion du nombre de cases indiqué par les dés.

2° En achetant une carte "Sortez de Prison" à un autre joueur, à un prix convenu entre eux, à moins qu'il ne possède déjà cette carte. L'ayant tirée à un tour de jeu précédent.

3° En payant une amende de F. 1.000.

Note : Lorsqu'un joueur est envoyé en prison, il doit obligatoirement attendre son prochain tour de jouer, avant d'user des moyens pour en sortir (même s'il possède la carte "Sortez de Prison").

Note : Un joueur ne doit pas rester en prison après son troisième tour de jeu. Tout de suite après avoir jeté les dés au 3^e tour, il doit (s'il n'a pas fait un double) payer une amende de F. 1.000 et avancer son pion du nombre de points obtenu par les dés.

Pendant son séjour en prison, un joueur peut percevoir des loyers, construire sur ses terrains, acheter, vendre ou hypothéquer des propriétés.

LES MAISONS

Celles-ci ne peuvent être achetées qu'à la Banque. Chaque joueur ne peut construire que sur les terrains dont il possède le groupe de couleur complet. Exemple: Si un joueur possède: Oostende, Spa, Brugge, c'est à dire un groupe complet de la couleur bleu, il peut à n'importe quel moment acheter **une ou plusieurs maisons** pour construire sur un ou plusieurs terrains de la couleur qu'il possède. La maison suivante qu'il achète et construit, doit se trouver sur l'un des terrains de cette même série de couleur (ou d'une autre qu'il posséderait en entier). Le prix qu'il doit payer pour chaque maison est indiqué sur la carte de Titre de propriété de ce terrain.

Un joueur peut acheter et construire suivant ces règles à n'importe quel moment et autant de maisons que son capital le lui permet. Mais il doit construire **uniformément**, c.-à-d. qu'il ne peut construire plus d'une maison sur chaque terrain du même groupe jusqu'à ce qu'il y en ait **une sur chaque terrain de ce groupe de couleur**. Il peut alors commencer une seconde rangée de maisons et ainsi de suite, mais sans dépasser quatre maisons sur chaque terrain. (Par exemple, il ne peut pas construire trois maisons sur un terrain, et sur un autre du même groupe il n'y en a qu'une seule.)

Si un joueur, manquant d'argent, revend ses constructions à la Banque, il doit également dégarir tout le groupe de couleur **uniformément**, dans l'ordre décroissant. (A moins de revendre toutes les constructions à la fois, ce qui lui arrive obligatoirement aussitôt qu'il doit vendre un hôtel.)

LES HOTELS

On doit avoir quatre maisons sur chaque terrain d'un groupe de couleur complet avant de pouvoir acheter un hôtel. On peut alors acheter à la Banque un hôtel et le construire sur un terrain quelconque d'un groupe complet, mais en rendant à la Banque les quatre maisons construites sur ce terrain, **sans qu'elle ne les rembourse**, et en payant en plus le prix de l'hôtel indiqué sur le Titre de propriété. Un seul hôtel peut être construit sur chaque terrain.

MANQUE DE CONSTRUCTIONS

Quand la Banque n'a plus de maisons à vendre, les joueurs désirant construire doivent attendre qu'un joueur ait rendu ou vendu ses maisons à la Banque. Si le nombre de maisons et d'hôtels est limité à la Banque et si deux ou plusieurs joueurs veulent acheter plus de maisons que la Banque n'en possède, elle doit vendre les hôtels et les maisons aux enchères, au plus offrant.

VENTE DE PROPRIÉTÉS

Les terrains en friche, les gares et les concessions de Service public peuvent être vendus ou échangés entre les joueurs (lorsqu'il ne reste plus de Titres en Banque) en tant qu'opération privée, au prix convenu entre l'acheteur et le vendeur. **Aucun terrain ne peut être vendu ou échangé s'il y a une construction sur un terrain de même couleur.** Toutes les constructions de tout le groupe doivent être vendues à la Banque avant que le joueur n'ait le droit de vendre ou échanger un terrain de cette couleur. Les maisons et les hôtels ne peuvent être revendus **qu'à la Banque** mais cela à n'importe quel moment et à la moitié du prix d'achat. Pour les hôtels, la Banque payera comptant 1/2 du prix de l'hôtel et 1/2 du prix des quatre maisons rendues lors de l'acquisition de l'hôtel.

HYPOTHÈQUES

Lorsqu'un joueur a besoin d'argent, il peut engager, ou **hypothéquer**, ses propriétés à la Banque qui lui prête la somme indiquée au dos de chaque Titre de propriété. Pour ce faire, il doit d'abord vendre à la Banque toutes les constructions se trouvant sur tout le groupe des propriétés dont il veut en engager une ou plusieurs. Ensuite, il reçoit de la Banque l'argent de l'hypothèque et retourne la carte de la propriété hypothéquée face contre table. Il ne peut percevoir de loyer pour une propriété hypothéquée, ni construire

dessus, tant qu'il n'a pas levé l'hypothèque. Pour les autres propriétés du même groupe, il ne peut plus toucher de loyers doubles.

Pour dégager sa propriété, ou **lever l'hypothèque**, le propriétaire doit verser à la Banque la somme qu'elle lui avait prêtée, augmentée d'un intérêt de 10%.

Exemple: Un joueur a hypothéqué Anvers (place de Mein) pour sa valeur hypothécaire, indiquée au dos du titre, soit F 3.500. Pour lever l'hypothèque, ce joueur doit verser à la Banque: F 3.500 (le principal) + F 350 (10% d'intérêt) = F 3.850.

Si une propriété hypothéquée est passée de main en main, le nouveau propriétaire peut lever l'hypothèque immédiatement, mais il doit dans ce cas, payer les 10% d'intérêt. S'il ne lève pas l'hypothèque, il paye tout de même les 10% et si par la suite il lève l'hypothèque, il paye de nouveau les 10%, ainsi que le principal.

L'hypothèque des propriétés ne peut se faire qu'à la Banque. Les maisons et les hôtels ne peuvent jamais être hypothéqués. Une propriété hypothéquée ne peut être ni vendue, ni échangée. Elle change de propriétaire en cas de faillite seulement.

FAILLITE

Le joueur qui fait faillite, c'est-à-dire celui qui doit plus qu'il ne peut payer, doit donner à ses créanciers toutes les valeurs qu'il possède et se retirer du jeu. S'il possède des maisons ou hôtels, ceux-ci sont retournés à la Banque contre la moitié de leur prix d'achat et cet argent est versé aux créanciers. Si le failli donne à son créancier une propriété hypothéquée, le nouveau propriétaire doit immédiatement verser à la Banque les 10% d'intérêt sur le prêt. Il peut en même temps payer le principal pour libérer l'hypothèque. Si un joueur est incapable de payer ses impôts ou ses amendes, même en vendant ses propriétés et en engageant ses terrains, la Banque confisquera toute sa fortune et fera une vente aux enchères au plus offrant en vendant tout, sauf les constructions. Le joueur doit alors retirer son pion du jeu.

Le dernier joueur restant en jeu est le gagnant.

DIVERS

Si un joueur doit plus de loyer qu'il ne peut payer en espèces, il peut payer moitié en espèces et moitié en propriétés. Les propriétaires de terrains ne doivent pas omettre de réclamer les loyers qui leur sont dus.

N'aidez pas les autres joueurs à sauvegarder leurs biens.

La Banque ne prête de l'argent que contre hypothèques. Les joueurs ne peuvent, en aucun cas, emprunter entre eux de l'argent ou des propriétés.

Service consommateurs

Nous fabriquons chacun de nos jeux et jouets avec le plus grand soin. Si celui que vous venez de recevoir présente le moindre défaut, écrivez-nous.

Décrivez-le en quelques mots, indiquez la date de votre achat et envoyez votre lettre, avec vos noms et adresse, à :

Pour la France :

Kenner Parker

Service Consommateurs,

14, rue Scandicci, 93500 PANTIN

Pour la Belgique :

Kenner Parker

Chaussée de Jette 518, 1090 Bruxelles



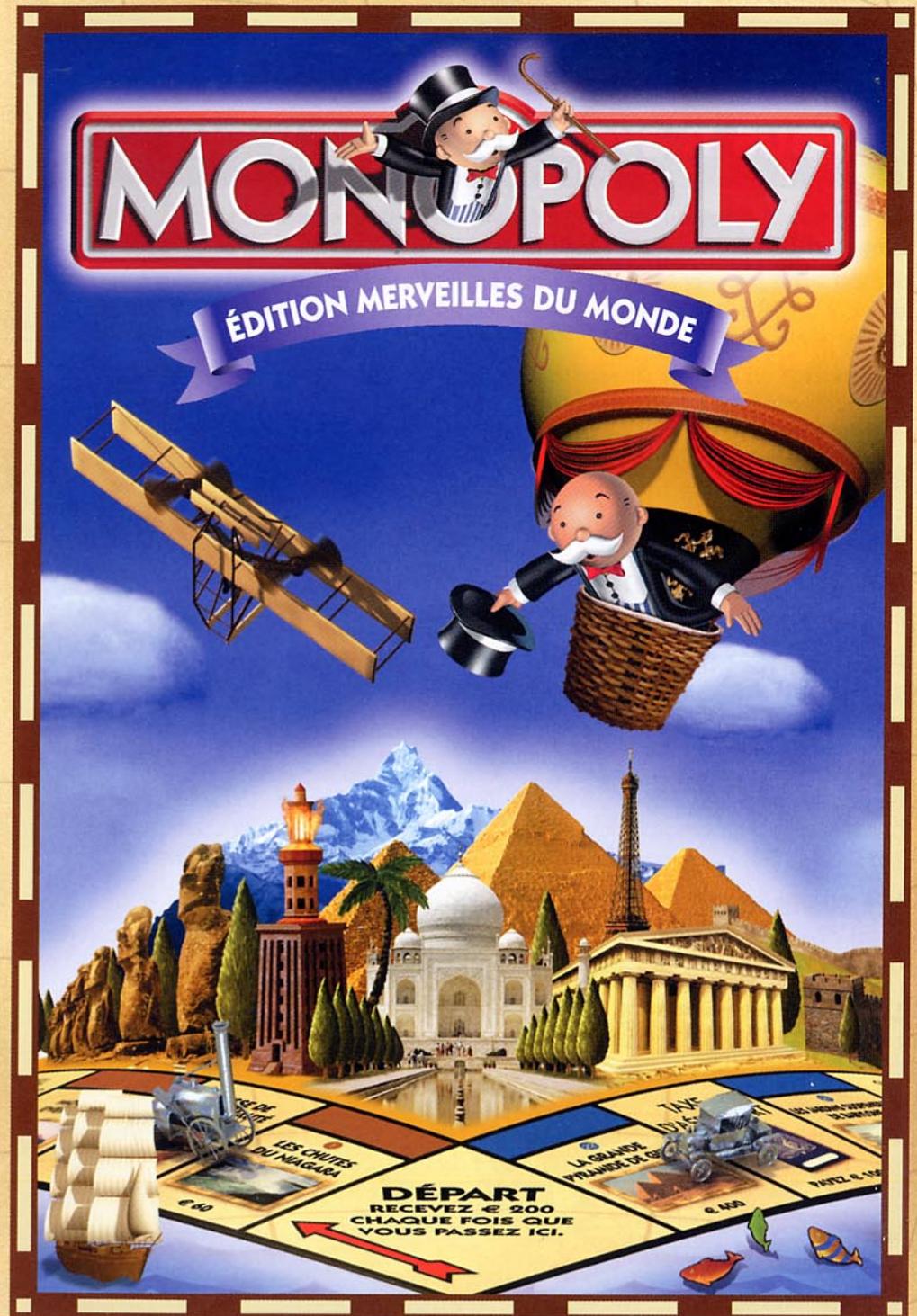


© 2003 Hasbro. Tous droits réservés.
 Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service Consommateurs :
 ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD - Tél.: 08.25.33.48.85 -
 email : "conso@hasbro.fr".
 Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in
 Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2,
 CH-8965 Berikon. Tél.: 056 648 70 99.

www.hasbro.fr
 www.monopoly.fr



040348285101



Muni de votre passeport, vous n'avez qu'un seul but ...

Faire le tour du plateau en achetant le maximum de merveilleux sites et empocher l'argent des joueurs qui s'y arrêtent.

Si c'est votre premier Monopoly, vous trouverez les règles de base à la page 5 de ce livret ("Le Jeu en Bref"). Elles incarnent le jeu tel qu'il existe depuis des générations.

Si vous êtes un habitué de Monopoly, lisez les règles spéciales Merveilles du Monde ci-dessous afin de découvrir, tel un explorateur, "Les Similitudes" et "Les Différences" de cette version du plus célèbre des jeux de société.

BUT DU JEU

Etre le joueur le plus riche à la fin de la partie. Le jeu se termine lorsque l'un des joueurs a visité les 22 Merveilles du Monde et les a cochées sur son passeport.

VOTRE PREMIÈRE PARTIE

Détachez les passeports du support cartonné et pliez-les en deux.

PRÉPARATION DU JEU

Distribuez un passeport à chaque joueur et placez les marqueurs de façon à ce que chacun puisse les atteindre.

CONTENU

Plateau de jeu, 8 pions, 28 cartes de Propriété, 16 cartes Chance, 16 cartes Caisse de Communauté, Support de Banque, 1 liasse de billets MONOPOLY, 32 Chambres d'Hôtes, 12 Hôtels, 2 Dés, 6 Passeports, 1 Tissu pour effacer et 2 Marqueurs délébiles.

Les Similitudes

Le jeu est le même que le Monopoly classique qui se joue depuis plus de 60 ans. Les règles de base restent inchangées. Mais tout le reste est modifié !

Les Différences

Les Pions : choisissez l'un des huit moyens de locomotion pour effectuer votre voyage. Chacun d'eux représente une avancée technologique considérable dans le domaine des transports.

Le Plateau de jeu : les cases représentent les Merveilles du Monde entier. Visitez-les toutes pour recevoir € 1500 de prime et achever la partie. Le centre du plateau vous indique où chaque merveille se trouve dans le Monde – identifiez le numéro de la case et reportez-vous à celui sur la carte.

Les cartes de Propriété : lisez les informations présentes sur ces cartes et apprenez-en plus sur toutes ces Merveilles.

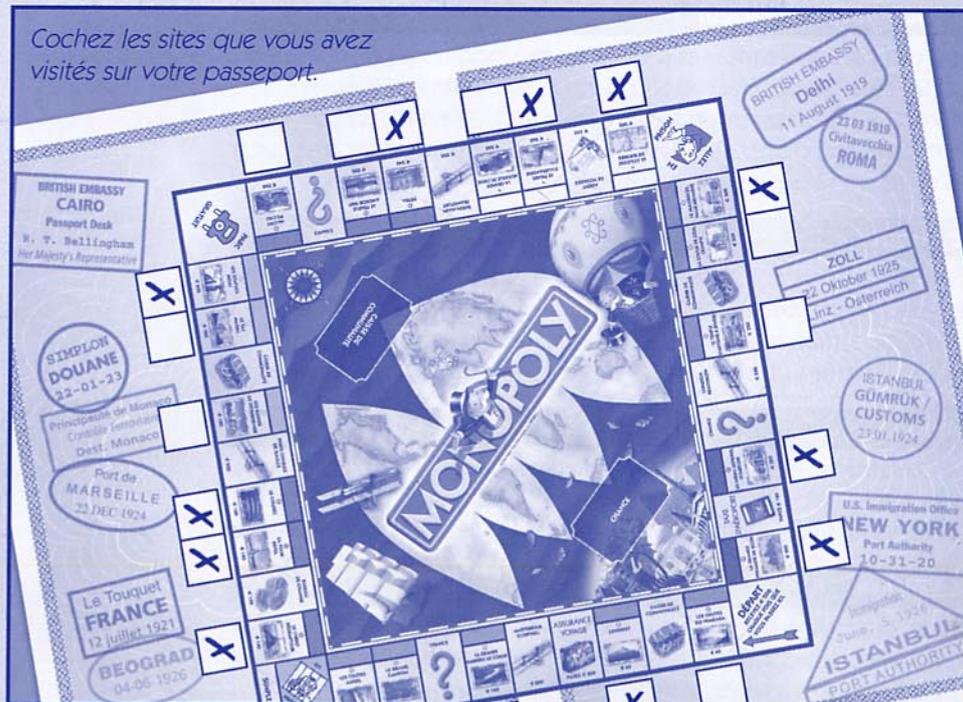
Les Chambres d'Hôtes et Hôtels : utilisez-les pour construire sur vos terres (ils équivalent aux Maisons et Hôtels classiques).

Les Aéroports : les quatre plus importants aéroports européens apparaissent sur le plateau à la place des gares. Comme celles-ci, vous pouvez les acheter et percevoir des loyers ; vous n'avez pas besoin de cocher les cases correspondantes sur votre passeport. Chaque fois que vous vous arrêtez sur l'un des Aéroports (qu'il soit détenu ou pas), vous profitez d'un "vol gratuit" pour l'une des Merveilles – restez sur la case Aéroport mais cochez sur votre passeport une Merveille que vous n'avez pas encore visitée. **Remarque :** comme vous ne bougez pas de l'Aéroport, vous ne pouvez ni acheter le site choisi, ni ne devez payer de loyer.

Les cartes Chance et Caisse de Communauté : tirer l'une de ces cartes peut vous mener sur d'autres sites, contribuer à accroître votre argent de poche, ou à vous le faire dépenser !

Les Passeports : cochez sur votre passeport chaque site que vous visitez (sauf les Aéroports et les cases du Service Public) à l'aide des marqueurs fournis. Attention à ne pas effacer vos annotations durant le jeu. Le premier joueur à visiter les 22 Merveilles met fin à la partie et gagne € 1500 de bonus. **Remarque :** n'oubliez pas de cocher les propriétés que vous gagnez aux enchères.

Le Tissu pour effacer : une fois le jeu terminé, n'oubliez pas de nettoyer votre passeport afin qu'il reste toujours propre.



Le Char

Dans la Rome Antique, les courses de chars étaient l'un des spectacles préférés du public et l'un des plus anciens, datant du sixième siècle avant Jésus Christ. Les chars de course, contrairement aux chars militaires, étaient spécialement conçus pour être petits et légers, ils étaient généralement tractés par quatre chevaux.

Le Canoë

Pendant des siècles, les Indiens d'Amérique fabriquaient des canoës en creusant et en façonnant des troncs d'arbres. Jusqu'en 1750, les canoës furent le moyen de transport le plus utilisé pour le commerce de la fourrure et la première fabrique de canoës vit le jour au Québec, Canada.

La Montgolfière

Les passagers de la toute première montgolfière (un canard, un coq et un mouton !) atteignirent les cieux français le 19 septembre 1783. Depuis ce jour, le vol en montgolfière est devenu un sport international.

La Bicyclette

La toute première bicyclette, inventée en 1817 par le Baron Von Drais, n'avait pas de pédales et était en bois. On devait pousser avec les pieds pour avancer.

La Locomotive à vapeur

L'une des plus anciennes (et plus célèbres) locomotive à vapeur fut conçue en 1829 par George Stephenson. Surnommée "la Fusée", la locomotive de Stephenson gagna l'épreuve du Rainhill, un concours pour l'invention d'un train qui serait capable de transporter aussi bien des marchandises que des passagers.

Le Clipper

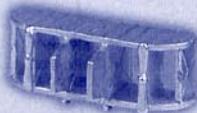
Les clippers furent construits aux Etats-Unis entre 1845 et 1859 et furent utilisés aussi bien par des corsaires que des pirates ! Leur conception fut par la suite copiée au-delà des Etats-Unis et le seul clipper rescapé de la Route du Thé, le Cutty Sark, peut être admiré à Greenwich, Angleterre.

L'Avion

Le 17 décembre 1903, Orville Wright effectua le premier vol sous contrôle dans un avion à propulsion, conçu avec son frère Wilbur. Il est dit que les idées des frères Wright ont influencé toute l'industrie aérospatiale.

La Voiture

La toute première automobile produite en série fut la Ford T. Entre 1909 et 1927, il en fut produit 15 millions d'exemplaires ! Avant elle, les voitures étaient fabriquées à l'unité, et réservées exclusivement aux plus riches.



RÈGLES DE BASE DE MONOPOLY

LE JEU EN BREF

Monopoly est le jeu où l'on achète, loue et vend des propriétés de façon à accroître ses richesses, le joueur le plus riche étant le vainqueur. En partant de la case départ, déplacez votre pion sur le plateau de jeu suivant votre résultat au lancer de dés. Quand vous arrivez sur une case qui n'appartient encore à personne, vous pouvez l'acheter à la banque. Si vous décidez de ne pas l'acheter, la propriété sera proposée aux autres joueurs dans une vente aux enchères et reviendra au plus offrant. Les joueurs qui sont propriétaires perçoivent des loyers de la part des adversaires s'arrêtant sur leur terrain. La construction de maisons et hôtels augmente considérablement le loyer que vous pouvez percevoir pour vos propriétés ; aussi, il est conseillé de construire dans un maximum de sites. Si vous avez besoin davantage d'argent, la banque peut vous en prêter par le biais d'hypothèques sur vos propriétés. Vous devez toujours vous référer aux instructions données par les cartes caisse de communauté et chance. Parfois, vous serez envoyé en prison.

BUT DU JEU

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

RÈGLE DE JEU RAPIDE

Monopoly se joue aussi de manière rapide. Reportez-vous au paragraphe "Règle pour une partie plus rapide" (p.11).

PRÉPARATION DU JEU

1. Rangez dans la boîte les maisons, hôtels, cartes de propriété et les billets de banque (en fonction de leur valeur).
2. Séparez les cartes chance et caisse de communauté. Mélangez-les et posez-les à l'endroit indiqué sur le plateau de jeu.
3. Chaque joueur choisit un pion et le met sur la case départ.
4. **Le banquier et la banque.**
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 donne à chaque joueur € 1500 répartis de la façon suivante :

2 x € 500	4 x € 100	1 x € 50	1 x € 20
2 x € 10	1 x € 5	5 x € 1	

Le banquier s'occupe aussi des cartes de propriété, des maisons et hôtels jusqu'à ce qu'ils soient achetés par les joueurs. De plus la banque verse des salaires ou des primes, prête de l'argent sur les propriétés hypothéquées et encaisse l'argent des taxes, des amendes, des prêts et intérêts. Dans le cas d'une vente aux enchères, c'est le banquier qui dirige la vente.

La banque ne fait jamais faillite : elle peut mettre en circulation autant d'argent que nécessaire sous forme de reconnaissances de dettes écrites sur du papier ordinaire.

5. Les joueurs lancent les deux dés. Le joueur qui fait le plus grand score joue le premier, puis c'est au tour du joueur situé à sa gauche et ainsi de suite.

UNE PARTIE DE MONOPOLY

Quand c'est votre tour, lancez les deux dés et avancez d'autant de cases que le nombre de points indiqués sur les dés. La case où vous vous arrêterez déterminera ce que vous avez à faire. Deux pions ou plus peuvent s'arrêter simultanément sur la même case.

Suivant la case où vous vous arrêtez, vous pouvez :

- acheter une propriété, (y compris Service Public et Gares)
- payer un loyer au propriétaire,
- payer des taxes,
- tirer une carte chance et caisse de communauté,
- aller en prison,
- vous reposer sur le parc gratuit,
- toucher votre salaire de € 200
- faire une "Simple Visite" en prison.

Doubles

Si vous faites un double, effectuez les opérations habituelles sur la case où vous vous arrêtez, puis relancez les dés. Si vous faites ainsi trois doubles à la suite, rendez-vous immédiatement en prison.

En passant par la case Départ

Chaque fois que vous passez par ou vous vous arrêtez sur la case départ, vous recevez € 200 de la banque. Il est possible de percevoir deux salaires pendant le même tour si, par exemple, vous tirez une carte chance ou caisse de communauté juste après être passé par la case départ, et que cette carte vous indique Avancez jusqu'à la case Départ.

Achat de propriétés

Si vous vous arrêtez sur une propriété qui n'appartient pas déjà à un autre joueur, vous pouvez l'acheter. Si vous décidez de l'acheter, payez à la banque 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 doit immédiatement ouvrir une vente aux enchères, en commençant à n'importe quel prix fixé par un joueur désireux d'acheter. La propriété revient au plus offrant. Même si vous avez refusé de l'acheter au prix initial, vous pouvez participer à la vente aux enchères.

Etre propriétaire

Le fait d'être propriétaire vous permet de percevoir un loyer de la part de tous les locataires qui s'arrêtent sur vos terrains. Vous pouvez construire sur n'importe quelle propriété à partir du moment où vous possédez tous les terrains de la même couleur que celle-ci, c'est-à-dire dès que vous en avez le monopole.

Arrêt sur une propriété déjà achetée

Si vous vous arrêtez sur une propriété qui a été achetée par un autre joueur, il peut vous réclamer un loyer. Le joueur qui est propriétaire de cette case doit vous réclamer le loyer avant que le joueur suivant n'ait lancé les dés. Si toutes les propriétés d'un même groupe (terrains de 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 des propriétés est hypothéquée. Sur les terrains où des maisons et des hôtels ont été construits, le loyer à payer est indiqué sur la carte de propriété correspondante. Aucun loyer ne sera dû pour une propriété hypothéquée.

Arrêt sur les services publics

Si vous vous arrêtez sur un service public, vous pouvez l'acquérir s'il n'a pas encore été acheté. Comme pour les autres propriétés, payez la somme due à la banque. S'il appartient déjà à un autre joueur, ce joueur peut vous demander de lui payer un loyer suivant le nombre de points obtenus aux dés. Si le propriétaire a seulement un des deux services publics, le loyer sera le total de vos dés multiplié par 4. Mais si le propriétaire a les deux en sa possession, vous devez payer 10 fois le total des dés. Si vous êtes envoyé sur cette case à cause d'une carte chance ou caisse de communauté, vous devez relancer les dés pour déterminer le montant à payer.

Arrêt sur une gare

Si vous êtes le premier à vous arrêter sur une gare, vous avez la possibilité de l'acheter. Sinon, elle sera mise en vente par le banquier dans une vente aux enchères à laquelle vous pourrez participer. Si la gare appartient déjà à un autre joueur, vous devez payer le montant indiqué sur la carte de propriété. Ce montant variera suivant le nombre de gares détenues par ce joueur.

Arrêt sur une case chance ou caisse de communauté

S'arrêter sur une de ces cases signifie que vous devez prendre la carte située au-dessus du paquet correspondant. Ces cartes peuvent vous demander de :

- déplacer votre pion,
- payer une certaine somme, des taxes par exemple,
- recevoir de l'argent,
- aller en prison,
- sortir de prison sans payer.

Vous devez suivre les instructions de la carte et agir aussitôt après l'avoir remise sous le paquet. Si vous tirez une carte Vous êtes libéré de prison, vous pouvez la garder jusqu'à ce que vous décidiez de l'utiliser, ou de la vendre à un autre joueur.

Remarque : une carte peut vous demander de vous rendre à une autre case. Si vous passez par la case départ, recevez € 200. Vous ne passez pas par la case départ quand vous êtes envoyé en prison.

Arrêt sur les cases Impôts et Taxe de luxe

Si vous vous arrêtez sur l'une de ces cases, payez le montant indiqué à la banque.

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, percevoir des loyers, construire sur vos propriétés...).

Prison

Vous serez envoyé en prison si :

- vous vous arrêtez sur la case Allez en prison,
- vous tirez une carte chance ou caisse de communauté qui vous indique Allez en prison,
- vous faites trois doubles à la suite.

Votre tour s'arrête quand vous êtes envoyé en prison. Pour sortir de prison il faut effectuer l'une des actions suivantes :

- payer une amende de € 50 et jouer au prochain tour,
- acheter une carte Vous êtes libéré de prison à un autre joueur, à un prix convenu entre vous,
- utiliser une carte Vous êtes libéré de prison si vous en possédez une,
- attendre en prison pendant trois tours, en lançant les dés à chaque tour pour essayer de faire un double. Si vous faites un double, sortez de prison en utilisant ce lancer de dés pour avancer.

Si après les trois tours, vous n'avez pas fait de double, payez € 50 et déplacez votre pion suivant votre lancer de dés. Pendant que vous êtes en prison, vous pouvez toucher vos loyers. 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.

Maisons

Une fois que vous possédez les titres de tous les terrains d'une même couleur, vous pouvez acheter des maisons pour construire sur ces propriétés. Cela augmente le montant que vous faites payer aux locataires. Le prix d'une maison est indiqué sur la carte de propriété.

Vous pouvez acheter quand c'est votre tour de jouer ou entre les tours des autres joueurs. Vous devez construire uniformément. Vous ne pouvez pas construire de deuxième maison sur un terrain tant que vous n'avez pas construit une maison sur **chaque** terrain de ce groupe, et ainsi de suite, jusqu'à ce que chaque terrain de ce groupe possède quatre maisons. La vente des maisons doit elle aussi se faire uniformément. Vous pouvez acheter ou vendre à n'importe quel moment, autant de bâtiments que vous le désirez, tant que vos finances vous le permettent. Aucune maison ne peut être construite sur une propriété si une des propriétés du groupe est hypothéquée. Si vous avez toutes les propriétés d'un groupe (terrains de même couleur) et que seulement une ou deux sont construites, vous pouvez demander un double loyer de terrain nu pour la ou les propriétés du groupe sans bâtiment.

Hôtels

Vous devez avoir quatre maisons sur **chaque** site d'un groupe avant de pouvoir acheter un hôtel. On achète les hôtels de la même façon que l'on achète les maisons. Ils coûtent quatre maisons qui sont retournées à la banque, plus le prix indiqué sur la carte de propriété.

On ne peut construire qu'un hôtel par propriété.

Crise de l'Immobilier

S'il ne reste plus de maisons à vendre, vous devez attendre que les autres joueurs en retournent à la banque pour pouvoir en acheter. De même, quand vous vendez des hôtels, vous ne pouvez pas les remplacer par des maisons dans le cas où il n'en resterait plus.

S'il ne reste qu'un nombre limité de maisons ou hôtels, et que deux joueurs ou plus souhaitent les acheter, alors les bâtiments seront vendus aux enchères et accordés au plus offrant. L'enchère commence au prix le plus bas indiqué sur la carte de propriété.

Vente de propriétés

Vous pouvez vendre des propriétés à tout autre joueur à un prix convenu entre vous. Toutefois, aucun terrain ne peut être vendu à un autre joueur s'il y a des bâtiments construits sur un des terrains du même groupe. Si vous voulez vendre un terrain appartenant à un groupe, vous devez d'abord vendre tous les bâtiments situés sur ces sites à la banque. Les maisons doivent être vendues uniformément, de la même façon qu'elles ont été achetées (voir la rubrique Maisons ci-dessus). Les maisons et les hôtels ne peuvent être vendus à d'autres joueurs. Ils doivent être vendus à la banque à la moitié de leur valeur, indiquée sur la carte de propriété. Ils peuvent être vendus à n'importe quel moment. Pour les hôtels, la banque paiera la moitié du prix de l'hôtel, plus la moitié du prix des quatre maisons qui furent données à la banque pour l'acquisition de l'hôtel. Tous les hôtels d'un même groupe doivent être vendus en même temps.

Si vous n'avez besoin que d'un peu de liquidité, les hôtels peuvent être échangés auprès de la banque contre des maisons de façon à récupérer de l'argent. Pour cela, vous devez échanger votre hôtel contre quatre maisons et recevoir la moitié de la valeur de l'hôtel en liquide. Une propriété hypothéquée ne peut pas être vendue à la banque, mais seulement à d'autres joueurs.

Hypothèques

S'il ne vous reste plus d'argent et que vous devez vous acquitter d'une dette, vous pouvez hypothéquer une propriété. Pour cela, vendez tout d'abord les bâtiments de cette propriété à la banque. Pour hypothéquer une propriété, tournez la carte de propriété face cachée, et recevez la valeur de votre hypothèque de la banque, valeur qui est indiquée sur le dos de la carte. Quand vous voulez lever l'hypothèque, vous devez payer cette valeur additionnée de 10% d'intérêts. Si vous hypothéquez une propriété, vous êtes toujours en sa possession.

Aucun joueur ne peut l'acquérir sans votre accord, même en payant l'hypothèque à la banque. Vous ne pouvez percevoir aucun loyer pour une propriété hypothéquée, mais vous continuez à percevoir le loyer des propriétés du même groupe. Vous pouvez cependant choisir de vendre une propriété hypothéquée à un autre joueur à un prix convenu entre vous. L'acquéreur peut alors décider de faire lever l'hypothèque immédiatement en payant la valeur de l'hypothèque plus les 10% d'intérêts. Quand il n'y a plus d'hypothèque sur aucun des terrains d'un groupe, le propriétaire peut recommencer à construire sur ces terrains.

Faillite

Si vous devez plus d'argent à la banque ou à un joueur que vous ne puissiez en rassembler, vous êtes déclaré en faillite et vous êtes éliminé.

Si votre dette est envers la banque, elle récupère votre argent et vos cartes de propriété. Le banquier les vend ensuite une par une aux enchères ; chaque propriété revient au plus offrant. Vous devez remettre les cartes Vous êtes libéré de prison en-dessous de leurs paquets respectifs. Si vous êtes mis en faillite par un autre joueur, vos maisons et hôtels sont vendus à la banque à la moitié de leur valeur initiale, et ce joueur récupère votre argent, vos cartes de propriété, et vos cartes Vous êtes libéré de prison. Si vous avez des propriétés hypothéquées, il doit immédiatement payer 10% puis choisir de conserver les hypothèques sur ces propriétés, ou tout régler tout de suite.

Remarques sur le jeu

Si vous devez un loyer plus important que ce que vous pouvez payer en liquide, vous pouvez régler une partie de votre dette cash et une autre partie en propriétés dépourvues de bâtiments. Le créancier peut alors accepter une ou plusieurs propriétés (y compris si elles sont hypothéquées) à une valeur supérieure à leur valeur réelle pour réunir un groupe complet, ou pour empêcher un autre joueur d'obtenir le contrôle de cette propriété.

Si vous possédez des propriétés, c'est à vous de vérifier que les autres joueurs vous règlent les loyers qui vous sont dus.

Seule la banque peut prêter de l'argent à un joueur et ce, seulement par le biais des hypothèques.

Aucun joueur ne peut prêter de l'argent ni emprunter à un autre joueur.

Le vainqueur

Le dernier joueur restant en jeu est le vainqueur.

RÈGLE POUR UNE PARTIE PLUS RAPIDE

1. Durant la **PRÉPARATION** de la partie, le banquier mélange les cartes de propriétés. Le joueur à la gauche du banquier coupe alors les cartes et le banquier distribue deux cartes de propriétés à chaque joueur (y compris lui-même s'il prend part au jeu). Les joueurs payent de suite le prix indiqué sur les deux propriétés qu'ils viennent de recevoir. La partie commence alors selon les règles d'une partie normale.
2. Dans cette partie courte, vous ne devez construire que trois maisons, au lieu de quatre, sur chaque terrain avant de pouvoir acheter un hôtel. Le loyer perçu pour un hôtel reste le même que dans la règle standard. Si l'on désire revendre un hôtel, sa valeur est réduite de moitié par rapport au prix d'achat, plus la moitié de la valeur de chacune des trois maisons.
3. **FIN DE LA PARTIE.** Le premier joueur ayant fait faillite se retire du jeu et la partie se termine quand un deuxième joueur fait faillite. Le joueur en faillite transmet tous ses biens à son créancier (banque ou joueur).

Chaque joueur restant évalue alors sa richesse selon :

- 1 la somme des billets de banque qu'il a en main,
- 2 ses terrains, services publics et gares au prix indiqué sur le plateau de jeu,
- 3 ses propriétés hypothéquées estimées à la moitié de la valeur indiquée sur le plateau de jeu,
- 4 ses maisons estimées au prix d'achat,
- 5 ses hôtels estimés au prix d'achat, qui comprend la valeur des 3 maisons données en échange.

Le vainqueur est le joueur le plus riche.

PARTIE LIMITÉE DANS LE TEMPS

Avant de commencer la partie, convenez d'une heure limite pour la fin du jeu. Le joueur le plus riche à l'heure convenue est le vainqueur. Au début de la partie, les cartes de propriété sont mélangées et coupées, et le banquier donne deux cartes à chaque joueur. Les joueurs payent aussitôt à la banque le prix de ces propriétés et le jeu continue normalement.

PARTIE RAPIDE

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 deux cartes à chaque joueur. Les joueurs paient de suite le prix indiqué sur les deux propriétés qu'ils viennent de recevoir. La partie commence alors selon les règles d'une partie normale.
2. Vous ne devez construire que trois maisons (au lieu de quatre) sur chaque terrain avant de pouvoir acheter un hôtel. Si on désire revendre un hôtel, sa valeur est toujours réduite de moitié par rapport au prix d'achat.
3. Lorsque le deuxième joueur fait faillite, la partie se termine. Le banquier se sert de la

banque électronique pour additionner les richesses de chacun des joueurs restants, soit :

- ◆ Le solde de sa carte bancaire
- ◆ Ses terrains, ses compagnies de transport, ses compagnies d'énergie au prix indiqué sur le plateau de jeu
- ◆ Ses propriétés hypothéquées estimées à la moitié de la valeur indiquée sur le plateau de jeu
- ◆ Ses maisons estimées au prix d'achat
- ◆ Ses hôtels estimés au prix d'achat, qui comprendra la valeur des 4 maisons données en échange.

Le joueur le plus riche gagne 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 joueur le plus riche dans ce temps défini gagne la partie.

MONOPOLY

MONDE



BUT DU JEU

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

CONTENU

1 plateau de jeu, 1 banque électronique, 6 pions sélectionnés au hasard, 28 cartes de propriété, 16 cartes Chance, 16 cartes Caisse de Communauté, 6 cartes bancaires MONOPOLY, 32 maisons, 12 hôtels et 2 dés.

© 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.

www.hasbro.fr

Fabriqué
en France



030801612101 00

AGE
8+



MISE EN PLACE

INDEX

COMMENT JOUER :

LE BANQUIER	4
JOUER À MONOPOLY	4
BANQUE ÉLECTRONIQUE	5-7

ÉTAPES DU JEU :

ACHETER UNE PROPRIÉTÉ	8
DEALS / VENTES AUX ENCHÈRES	8
PAYER UN LOYER	8
COMPAGNIES D'ÉNERGIE	8
COMPAGNIES DE TRANSPORT	9
ACHETER UNE MAISON	9
ACHETER UN HÔTEL	9
CRISE DU LOGEMENT	9
BESOIN D'ARGENT	9
VENDRE UNE PROPRIÉTÉ	9
HYPOTHÈQUES	9/10
FAILLITE	10
CASES CHANCE ET CAISSE DE COMMUNAUTÉ	10
PARC GRATUIT	10
PASSER 2 FOIS DE SUITE PAR LA CASE DÉPART	10/11
PRISON	11
UTILISATION DES PILES	11
PIONS, MAISONS & HÔTELS	12-14
QUI A DÉFINI LE PLATEAU ? ..	15
PARTIE RAPIDE	16
MONOPOLY CONTRE LA MONTRE	16

COMMENT 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. Il s'occupe aussi :



De la banque électronique

Des cartes de propriété



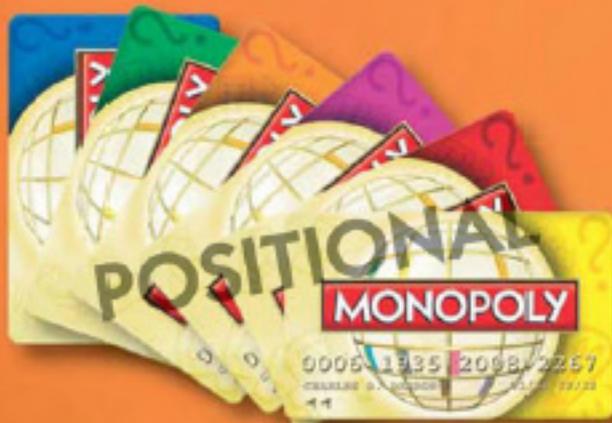
Des maisons et des hôtels



Des deals / ventes aux enchères

JOUER À MONOPOLY

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 indiqué sur la case du plateau (si aucun joueur ne la possède déjà). **Voir page 8.**
 - ◆ Demander au banquier de vendre une propriété aux enchères (si vous ne souhaitez pas l'acheter au prix annoncé). **Voir page 8.**
 - ◆ Payer un loyer (si la propriété sur laquelle vous êtes appartient à un autre joueur). **Voir page 8.**
 - ◆ Payer des taxes.
 - ◆ Tirer une carte Chance ou Caisse de Communauté. **Voir page 10.**
 - ◆ Aller en prison. **Voir page 11.**
3. Lorsque vous possédez les titres de tous les terrains d'une même couleur, vous pouvez acheter des maisons ou des hôtels pour construire sur ces propriétés.



BANQUE ÉLECTRONIQUE

L'ÉCRAN DE LA BANQUE ÉLECTRONIQUE AFFICHE 5 CHIFFRES MAXIMUM. PAR EXEMPLE, 100 000 SERA INDIQUÉ PAR : 100K ET 1 000 000 SERA INDIQUÉ PAR : 1 M. LORSQUE VOUS ENTREREZ DES SOMMES DANS LA BANQUE, VOUS DEVREZ RESPECTER CE FORMAT.



Million



Lorsque vous passez par la Case Départ : le banquier insère votre carte bancaire dans la fente gauche de la banque électronique et appuie sur ce bouton pour créditer votre compte de 2 M.



Millier



Annuler : pour jouer une nouvelle partie, maintenez cette touche appuyée jusqu'à ce que vous entendiez un bip. Tous les comptes sont effacés et tous les joueurs retrouvent un compte de départ de 15 M.



Ajouter une virgule / Régler le son. Pour régler le son, enlever les cartes et presser ce bouton.



Le banquier appuie sur ce bouton pour lancer le temps de réalisation des ventes aux enchères. **Voir Deals / Ventes aux enchères page 8.**



Recevoir de l'argent



Payer

Piles

Pour la mise en place et le retrait des piles, voir page 11.

Débuter une partie

Appuyez sur n'importe quelle touche ou insérez une carte dans l'une ou l'autre des deux fentes de la banque. Chaque joueur commence la partie avec 15 Millions sur son compte. Lorsque la carte d'un joueur est insérée dans la banque, le numéro de sa carte s'inscrit d'abord sur l'écran, suivi du solde de son compte.

RECEVOIR DE L'ARGENT



Vous recevez de l'argent :

- ◆ En passant par la case Départ
- ◆ En percevant un loyer
- ◆ Grâce aux cartes Chance et Caisse de Communauté
- ◆ En vendant des maisons et des hôtels
- ◆ En hypothéquant des propriétés
- ◆ Parce qu'un joueur a fait faillite

Le banquier vous donne de l'argent :

- ◆ Si une carte Chance ou Caisse de Communauté l'indique
- ◆ Lorsque vous passez par la case départ
- ◆ Si vous vendez des maisons ou des hôtels
- ◆ Si vous hypothéquez une propriété

Pour ce faire, le banquier insère votre carte dans la fente **gauche** de la banque et votre solde s'affiche sur l'écran. Il entre le montant que vous devez recevoir. Lorsque votre solde augmente sur l'écran, il retire la carte de la banque.

PAYER



Vous devez payer :

- ◆ Les loyers
- ◆ Les propriétés
- ◆ Les taxes
- ◆ Si une carte Chance ou Caisse de Communauté l'indique
- ◆ Les maisons et les hôtels
- ◆ Pour lever une hypothèque
- ◆ Pour sortir de prison
- ◆ Les dettes envers un autre joueur

Vous payez le banquier :

- ◆ Si une carte Chance ou Caisse de Communauté l'indique
- ◆ Pour acheter des propriétés, maisons et hôtels
- ◆ Pour payer une taxe
- ◆ Pour racheter une hypothèque
- ◆ Pour sortir de prison

Pour ce faire, le banquier insère votre carte dans la fente **droite** de la banque. Puis il entre le montant que vous devez payer. Lorsque le solde diminue sur l'écran, il retire la carte de la banque.

TRANSACTIONS ENTRE JOUEURS



Payer un autre joueur / Recevoir de l'argent d'un autre joueur :

- ◆ Loyer
- ◆ Faillite
- ◆ Vente de propriété

Le banquier insère la carte débitrice dans la fente **droite** de la banque et la carte créditrice dans la fente **gauche**. Le solde du joueur qui doit payer s'affiche sur l'écran. Le banquier entre le montant à payer. Le solde du payeur diminue. Lorsque le transfert a eu lieu, le solde du bénéficiaire augmente. Le banquier peut alors retirer les deux cartes de la banque.

Arrêt de la banque électronique

La banque électronique s'éteint automatiquement après 1 minute d'inactivité. Appuyez sur n'importe quelle touche pour la réactiver, les soldes des comptes des joueurs sont toujours stockés dans la banque. Vous pouvez ainsi arrêter une partie en cours pour la reprendre plus tard, votre argent restera sur votre compte.

Conseils du banquier

1. Suivez toujours le sens de la flèche sur la carte lorsque vous l'insérez dans la banque
2. Si la banque n'émet aucun bip lorsque vous insérez la carte, vérifiez que vous l'avez insérée dans le bon sens
3. Si vous avez entré le mauvais montant, appuyez sur « C » et entrez le nouveau montant. Vous ne pouvez corriger une erreur que si la carte est encore insérée dans la banque.
4. Vous pouvez saisir en une fois un montant maximum de ₺20 M et un montant minimum de ₺10 K.

ÉTAPES DU JEU :

ACHETER UNE PROPRIÉTÉ

Il y a 3 types de propriété :



1. Terrains
2. Compagnies de transport
3. Compagnies d'énergie

Si vous vous arrêtez sur une propriété qui n'appartient à personne, vous pouvez l'acheter. Si vous décidez de l'acheter, le banquier débite votre carte du 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 **Deals / 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 !

DEALS / 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 M10 €.

Pour ce faire, le banquier presse la touche DEAL sur la banque – le voyant rouge clignote. Lorsque vous entendez un bip et que le voyant rouge clignote plus vite, dépêchez-vous, les enchères touchent à leur fin ! Il faut conclure. Lorsque le voyant clignote vert, le joueur qui a donné l'enchère la plus haute remporte le droit d'acheter la propriété à ce prix. Cependant, si



tout le monde est tombé d'accord avant que le voyant passe au vert, le banquier peut stopper le timer en appuyant sur la touche DEAL.

Le temps accordé par la banque varie de façon aléatoire entre 13 et 50 secondes.

Chaque joueur peut participer à la vente aux enchères, incluant le banquier et le joueur qui s'est arrêté sur la propriété concernée par la vente aux enchères, s'il ne veut pas en payer le prix indiqué.

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.

COMPAGNIES D'ÉNERGIE

Les compagnies d'énergie sont achetées et vendues aux enchères de la même manière que les propriétés.

Si vous vous arrêtez sur une case Compagnie d'énergie qui appartient à un autre joueur, ce joueur peut vous demander de lui payer un loyer suivant le nombre de points obtenus aux dés. Si le propriétaire a seulement une des deux compagnies d'énergie, le loyer est de 4 fois le total de vos dés, multiplié par 10 000. Mais si le propriétaire a les 2 en sa possession, vous devez payer 10 fois le total des dés, multiplié par 10 000.



COMPAGNIES DE TRANSPORT



Les compagnies de transport sont achetées et vendues aux enchères 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.

ACHETER UNE MAISON

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

Vous pouvez acheter des maisons (ou des hôtels) quand c'est votre tour de jouer ou entre les tours des autres joueurs. Vous devez construire uniformément. Vous ne pouvez pas construire une deuxième maison sur un terrain tant que vous n'avez pas construit une maison sur chacun des terrains de ce groupe.

Vous pouvez acheter autant de bâtiments que vos finances vous le permettent ! Aucune maison ne peut être construite si une des propriétés du groupe est hypothéquée.

ACHETER UN HÔTEL

Pour pouvoir acheter un hôtel, vous devez avoir quatre maisons sur chaque terrain d'un groupe de terrains de même couleur. Échangez les quatre maisons contre un hôtel, puis le banquier débite votre carte du prix indiqué sur la carte de propriété. Vous ne pouvez construire qu'un hôtel par propriété.

CRISE DU LOGEMENT

S'il ne reste plus de maisons 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 maisons ou d'hôtels et que deux joueurs ou plus souhaitent les acheter, alors ils seront vendus aux enchères et accordés au plus offrant. Le banquier presse la touche DEAL pour lancer la vente aux enchères (Voir **Deals / Ventes aux enchères**, page 8).



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 maisons ou des hôtels
- ◆ Hypothéquant des propriétés
- ◆ Vendant des propriétés, des compagnies d'énergie, des compagnies de transport à un autre joueur, à un prix convenu entre vous (même si la propriété est hypothéquée).

VENDRE UNE PROPRIÉTÉ

Vous pouvez vendre un terrain, une compagnie d'énergie 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 (maisons et hôtels) 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 maisons

Les maisons doivent être vendues uniformément, de la même façon qu'elles ont été achetées.

Vendre des hôtels

Le banquier créditera votre carte de la moitié du prix de l'hôtel, augmenté de la moitié du prix des quatre maisons qui ont été données lors de l'acquisition de l'hôtel.

Les hôtels peuvent aussi être échangés auprès de la banque contre des maisons, de façon à récupérer de l'argent. Pour cela, vous devez échanger votre hôtel contre quatre maisons et le banquier crédite votre carte de la moitié de la valeur de l'hôtel.

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.

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.

Dette envers la banque

Dans ce cas, rendez vos cartes de propriété à la banque, qui les mettra immédiatement et individuellement aux enchères. Pour ce faire, le banquier pressera le bouton DEAL pour lancer l'enchère. (Voir **Deals / Ventes aux enchères** page 8). L'enchère commence au prix le plus bas indiqué sur la carte de propriété.

Enfin, vous devez remettre les cartes « Vous êtes libéré de prison » en dessous de leurs paquets respectifs.

Dette envers un autre joueur

Dans ce cas, ce joueur reçoit le solde de votre carte bancaire, vos cartes de propriété et vos cartes « Vous êtes libéré de prison ».

CASES CHANCE ET CAISSE DE COMMUNAUTÉ

Lorsque vous vous arrêtez sur l'une de ces 2 cases, vous devez prendre la carte du dessus du paquet correspondant. Suivez les instructions de la carte, puis placez-la, face cachée, au-dessous de la pile. Si vous tirez une carte « Vous êtes libéré de prison », vous pouvez la garder jusqu'à ce que vous décidiez de l'utiliser ou de la vendre à un autre joueur à un prix convenu entre vous.



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 M2 Millions. 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 M2 Millions deux fois pendant le même tour. Par exemple, si vous tirez une carte

Chance ou Caisse de Communauté juste après être passé par la case Départ, et que cette carte vous indique « Avancez jusqu'à la case Départ ». Pour vous payer, le banquier devra insérer votre carte dans la banque et appuyer sur puis enlever votre carte, la réinsérer et appuyer de nouveau sur la même touche.

PRISON

Aller en prison

Vous serez envoyé en prison si :

- ◆ Vous vous arrêtez sur la case «Allez en prison»
- ◆ Vous tirez une carte Chance ou Caisse de Communauté qui vous indique d'aller en prison
- ◆ Vous faites trois doubles à la suite.

Votre tour s'arrête lorsque vous êtes envoyé en prison. Déplacez-vous jusqu'à la case Prison et ne touchez pas les M2 Millions 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 M500 κ et jouer au prochain tour
- ◆ Utiliser une carte «Vous êtes libéré de prison», si vous en possédez une
- ◆ Lancez 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 M500 κ, 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.



IMPORTANT : UTILISATION DES PILES

Retenez les informations suivantes. Les piles doivent être mises en place par un adulte.

PRECAUTIONS A PRENDRE :

1. Suivre attentivement les instructions. N'utiliser que les piles conseillées. Insérer les piles correctement en respectant les signes + et - .
2. Ne pas mélanger des piles neuves et usagées, des piles standard (salines) et alcalines.
3. Enlever les piles usagées.
4. Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
5. Ne pas mettre les bornes en court-circuit.
6. Si le produit cause des interférences électriques ou semble en être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques. Remettre en marche si nécessaire.
7. NE PAS UTILISER D'ACCUMULATEURS RECHARGEABLES. NE PAS RECHARGER LES PILES NON RECHARGEABLES.



Ne jetez pas le produit et ses piles avec vos ordures ménagères. Portez-les dans un centre de recyclage des déchets.



PIONS, MAISONS & HÔTELS

Découvrez ce qui se cache derrière les pions, les maisons et les hôtels de ce jeu ! 24 pions spéciaux ont été créés pour représenter les 6 continents. Parmi ces 24, 6 ont été insérés dans votre boîte, correspondant chacun à un continent. Lesquels avez-vous dans votre boîte ?

Amérique du Nord



Police Montée Canadienne
La Police Montée a la fonction de Police Nationale au Canada.

Chapeau de Cowboy
Le chapeau de cowboy est le symbole de l'Amérique, porté par les cowboys depuis 1862.



Gant de Baseball
Le baseball tel qu'on le connaît aujourd'hui a été inventé en Amérique du Nord au 18ème siècle.

Nascar
La NASCAR est l'association qui regroupe le plus de membres de sports automobiles aux Etats-Unis.



Maison Nord Américaine
Elle s'inspire des maisons du New England. Cette province est connue pour ses paysages aux feuilles d'automne colorées qui tombent sur les touristes, venus du monde entier, pour visiter cette magnifique région.



Hôtel Nord Américain
Inspiré des gratte-ciels de New York et Chicago.



Amérique du Sud

Masque Inca
Le peuple Inca vivait dans une zone située entre l'Équateur et la côte pacifique du Chili.



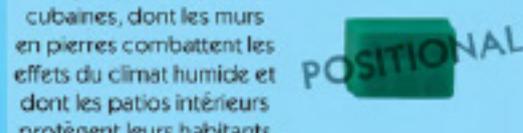
Statue Inca
L'Empire Inca était le plus grand empire de la civilisation précolombienne.

Statue Moai de l'Île de Pâques
Connue pour ses statues, l'île de Pâques est l'île la plus reculée du monde.



Ballon de Football
Le football sud-américain est connu pour être le plus passionné de la planète !

Maison Sud Américaine
Inspirée des maisons cubaines, dont les murs en pierres combattent les effets du climat humide et dont les patios intérieurs protègent leurs habitants du soleil.



Hôtel Sud Américain
Traditionnellement, les temples de sacrifice aztèques n'étaient pas détruits. De nouveaux temples, chaque fois plus gros, étaient construits autour du premier.



Europe



Taxi Londonien
Le taxi londonien ou taxi noir est un incontournable des rues de Londres.

Bretzel
L'origine du bretzel, traditionnellement cuit dans un moule en forme de nœud, remonte, en Allemagne, à 1111 après Jésus-Christ.



Matador
La corrida est un spectacle espagnol traditionnel.

Moulin à Vent
C'est à la fin du Moyen-Âge que les hollandais ont commencé à utiliser l'énergie du vent pour assécher leurs terres humides.



Maison Européenne
Désormais connus comme résidences de sports d'hiver, les chalets suisses étaient autrefois utilisés uniquement l'été, par les bergers qui emmenaient paître leurs troupeaux en altitude.



Hôtel Européen
Les gratte-ciels européens, comme le Canary Wharf de Londres, ont inspiré cet hôtel.



Afrique

Chapeau de Safari
Un chapeau de safari est indispensable lorsqu'on effectue un safari en Afrique.



Masque Égyptien
Les masques étaient des éléments très importants lors des sépultures au temps des égyptiens.

Masque Africain
Les masques zoulous sont généralement réalisés en bois et sont utilisés lors des rituels religieux.



Chameau
Il existe deux sortes de chameaux : le dromadaire, avec une seule bosse, natif d'Afrique, et le chameau de race bactrien, qui a deux bosses et qui est originaire du désert de Gobi.

Maison Africaine
Dans la tradition africaine, avant de se marier, le futur époux doit construire sa maison en utilisant les matériaux locaux.



Hôtel Africain
La plus ancienne pyramide égyptienne a été construite en 2630 Avant Jésus-Christ, c'est-à-dire il y a plus de 4600 ans.

Asie



Dragon Chinois
Le dragon chinois est le symbole de la chance; c'est pourquoi les chinois font flotter dans les airs des dragons, lors des fêtes traditionnelles comme le Nouvel An.

Touk Touk
Les touk touk sont utilisés comme taxis en Thaïlande, et permettent aux passagers de Bangkok de circuler plus facilement !



Poupées Russes
Les poupées russes datent des années 1890 et sont aussi connues sous le nom de Matriochkas ou Babouchkas.

Sumo
Le sumo, qui était autrefois un spectacle pour divertir les dieux, est aujourd'hui un sport national au Japon.



Maison Asiatique
En Asie, les pagodes sont construites sur plusieurs étages pour permettre de faire du commerce à proximité des temples bouddhistes.



Hôtel Asiatique
Inspirés des gratte-ciels asiatiques, situés à Hong Kong, Shanghai et Taiwan.



Australie

Kangourou
Le kangourou est le plus grand marsupial d'Australie. Ce sont les animaux qui ont la plus grande amplitude en mouvement.



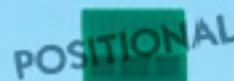
Koala
Les koalas n'appartiennent absolument pas à la famille des ours, bien qu'on les appelle souvent les « ours koala ».

Surfeur
Le surf n'a pas toujours été un loisir. A l'origine, il s'agissait d'un sport pratiqué par les chefs hawaïens pour démontrer leur autorité.



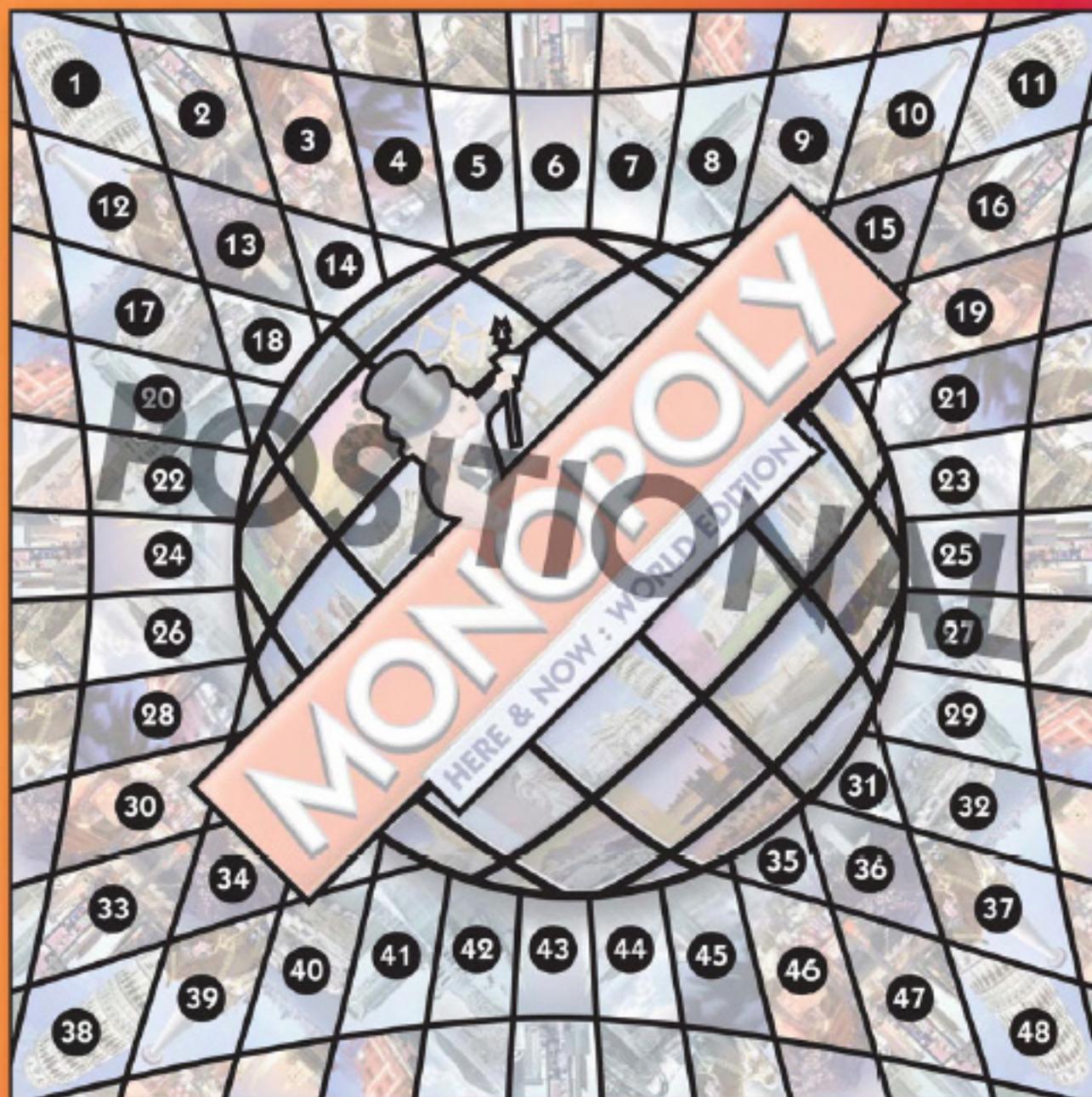
Boomerang
Il existe deux types de boomerang : ceux qui reviennent et ceux qui ne reviennent pas. Les deux furent utilisés pendant des siècles par les aborigènes australiens.

Maison Australienne
Les maisons aux toits de fer, souvent rouillés, sont nombreuses dans l'arrière-pays australien.



Hôtel Australien
Inspiré par les gratte-ciels australiens et de bâtiments connus comme l'opéra de Sydney.

Qui a défini le plateau ?



LÉGENDE :

- | | | | | |
|------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|
| 1. City Location | 10. City Location | 19. City Location | 28. City Location | 37. City Location |
| 2. City Location | 11. City Location | 21. City Location | 29. City Location | 38. City Location |
| 3. City Location | 12. City Location | 22. City Location | 30. City Location | 39. City Location |
| 4. City Location | 13. City Location | 23. City Location | 31. City Location | 40. City Location |
| 5. City Location | 14. City Location | 23. City Location | 32. City Location | 41. City Location |
| 6. City Location | 15. City Location | 24. City Location | 33. City Location | 42. City Location |
| 7. City Location | 16. City Location | 25. City Location | 34. City Location | 43. City Location |
| 8. City Location | 17. City Location | 26. City Location | 35. City Location | 44. City Location |
| 9. City Location | 18. City Location | 27. City Location | 36. City Location | 45. City Location |

FOOTBALL TOP CLUBS

RÈGLE DE JEU SPÉCIFIQUE À LA VERSION TOP CLUBS SUIVIE DE LA RÈGLE CLASSIQUE.

Quand le plus célèbre des jeux de société, Monopoly, s'associe au plus populaire des sports d'équipe, le football, l'enthousiasme des joueurs est à son comble ! Dans cette version, vous serez amenés à acheter et vendre les meilleurs clubs de football français.

Si vous n'avez jamais joué à Monopoly, lisez d'abord la règle du jeu classique en page 2, qui est la règle de référence. Vous découvrirez ensuite, en page 1, les différents changements proposés dans la version top clubs.

LES SIMILITUDES

- Le but et la règle du jeu restent inchangés.
- Les cartes de propriétés équivalent aux titres de propriété du jeu classique. Les valeurs de chacune d'elles correspondent à celles des propriétés du jeu classique.
- Les billets Monopoly sont sensiblement différents, mais leurs valeurs restent identiques.
- Les quatre coins du plateau de jeu restent inchangés.

LES DIFFERENCES

- Le jeu comprend huit pions en étain représentant chacun un élément du monde du football : une chaussure, un sifflet, un ballon de football, une cage, un gardien de buts, un joueur, un arbitre, une Tour Eiffel.
- L'action sur le plateau de jeu reste inchangée, vous achetez des équipes au lieu d'acheter des rues.
- Les indemnités de transfert remplacent l'impôt sur le revenu du jeu classique. Les droits N remplacent la taxe de luxe.
- Quatre tribunes remplacent les quatre gares traditionnelles et les cases Abonnement et Billetterie remplacent les cases Services Publics.
- Vous achèterez des gradins et des stades au lieu d'acheter des maisons et des hôtels.
- **LES CARTES DOMICILE** remplacent les cartes Caisse de Communauté et **LES CARTES EXTÉRIEUR** remplacent les cartes Chance, mais elles sont utilisées de la même manière.

REMARQUE: les pions sont en étain de la plus haute qualité. L'étain étant un métal très flexible, les pions peuvent être légèrement déformés. Il suffit de les manipuler en sens inverse pour leur redonner leur forme initiale.

Ceci est la page 1 de la règle originale de « Monopoly Football Top Clubs » © 1999 Hasbro

Mise en ligne par François Haffner pour les lecteurs de <http://jeuxsoc.free.fr> – septembre 2004



REGLE OFFICIELLE POUR LA COMPETITION CHAMPIONNAT DE FRANCE DE MONOPOLY

Dans chaque centre de sélection, les joueurs seront départagés par un système éliminatoire. Il s'agit de parties accélérées limitée à 50 minutes. Une première partie de jeu sélectionnera une équipe gagnante par table de 4 ou 6 joueurs (en fonction du nombre d'inscrits par centre).

Ces gagnants et eux seuls feront une nouvelle partie par tables de 4 ou 6 joueurs. Là encore, seul, la première équipe de chaque table sera sélectionnée pour la partie finale, les équipes perdantes sont éliminées directement.

Il restera, pour déterminer l'équipe gagnante de chaque centre de sélection, à effectuer une partie à 4 ou 6 joueurs, avec les derniers gagnants encore en lice. Les inscriptions seront closes une fois 30 équipes (27 + 3 sur liste d'attente) inscrites par centre de sélection. Les organisateurs se réservent le droit de conserver les coordonnées des candidats.

PRELIMINAIRES

L'arbitre indiquera aux joueurs leur numéro de table.

A chaque table, pour connaître son ordre de départ, chaque joueur junior jette les dés : le plus grand total indiquera le joueur qui débute la partie, le plus petit total le dernier à jouer.

L'ordre du jeu est celui des aiguilles d'une montre et les places sont déterminées par le jet des dés de chaque enfant coéquipier. Les membres d'une même équipe ne peuvent en aucun cas être assis côte à côte.

Plan de table

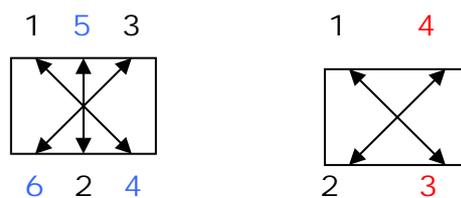


Table de 6 :

1,2,3 sont les juniors, 4,5 et 6 sont les adultes, 1 joue avec 4 etc

Table de 4 :

(à éviter si possible) 3 et 4 sont les adultes etc

Chaque partie limitée dans le temps à 50 minutes est divisée en 2 phases :

- 1^{ère} phase : **distribution des titres de propriété (5 minutes)**
- 2^{ème} phase : **phase de jeu : 45 minutes.**

L'arbitre annoncera à haute voix les deux phases de jeu.

I . REGLES GENERALES

JET DE DES : Le plateau devra rester immobile sur la table : le jet est « cassé » dès qu'un dé sort du plateau ou se trouve placé sur les cartes « chances » ou « caisse de communauté ».

LE BANQUIER : Le banquier est le joueur adulte de l'équipe, ayant obtenu le plus petit total lors du jet de dés déterminant la position de départ ; c'est donc lui qui jouera en dernier.

ROLE DU BANQUIER :

- Vérifier au début de la partie qu'il y a 12 hôtels et 32 maisons ;
- Battre et faire couper les cartes « chance » et « caisse de communauté » ;
- Distribuer à chaque joueur 1500 €uros répartis de la façon suivante :

2 x 500 €	4 x 100 €	1 x 50€	1 x 20 €
2 x 10€	1 x 5€	5 x 1€	
- Distribuer, après avoir battu et fait couper, deux titres de propriété à chacun des joueurs et percevoir le montant de ces titres (le joueur peut refuser tout ou partie de ces titres, mais sans contrepartie, ces titres rejoignent alors le paquet des propriétés à vendre).

N.B : Si les deux cartes distribuées à un même joueur sont deux terrains de même couleur (même monopole), ces deux cartes lui sont retirées et remises dans le paquet de terrains restants, paquet qui est rebattu et deux nouvelles cartes sont distribuées au joueur (pas de redistribution s'il s'agit de deux gares ou de deux compagnies).

- Remplir les feuilles de chaque joueur en fin de partie, ainsi que la fiche de table, et les remettre à l'arbitre.

Crédit : Le banquier ne fait **jamais crédit** et n'accorde aucun prêt autre que celui correspondant à une **hypothèque**.

II . LE JEU :

Chaque joueur lance des dés à son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Selon la case où atterrit son pion, le joueur a le droit d'acheter des terrains ou d'autres propriétés - ou peut être obligé de payer un loyer, des taxes, de tirer une carte chance ou caisse de communauté, d'aller en prison, etc...

Plusieurs pions peuvent se trouver simultanément sur la même case.

En cas de double, et après s'être conformé à toutes les instructions de la case atteinte par ce jet de dés double, le joueur rejoue. Si un joueur jette un double trois fois de suite, il va **directement** en prison (sans chercher à savoir sur quelle case l'aurait amené ce troisième double) et ne rejoue pas.

Si un jet double (1^{er} ou 2^{ème}) amène le joueur en prison (case «Allez en Prison » ou tirage d'une carte « chance » ou « caisse de communauté »), celui-ci va en prison mais **ne rejoue pas**..

Case Départ : L'arrêt ou le passage sur la case « Départ » donne droit à une rétribution de 200 €.

Annonce de la Case : Les joueurs ne doivent pas annoncer à voix haute sur quelle propriété arrive un autre joueur. Sauf s'il s'agit du propriétaire ou de son coéquipier pour réclamer son loyer ou du banquier pour indiquer que le terrain est en vente.

Si le propriétaire a oublié de réclamer son loyer avant le jet de dés du joueur suivant le loyer ne devient plus exigible ; mais un propriétaire peut réclamer le loyer d'un terrain atteint d'un premier adversaire grâce à un jet double après que cet adversaire ait rejoué mais avant le jet d'un joueur suivant.

Arrêt sur les cases « Chance » et « Caisse de Communauté » : Le joueur prend la carte supérieure du paquet, la montre au banquier (Finale) ou à tous les joueurs (Eliminatoires), et après avoir suivi les instructions qui y sont données, remet la carte face contre table sous le

paquet. La carte « Sortie de Prison » est toutefois conservée jusqu'à ce qu'elle devienne nécessaire ; après usage, elle est remise sous le paquet.

III . REGLES PARTICULIERES

Prison : Pour sortir de prison, le joueur doit, soit faire un double, soit présenter une carte « Sortie de Prison » avant de jeter les dés ; si le joueur présente la carte « Sortie de Prison » et fait un double, la carte est cependant perdue.

Le joueur doit obligatoirement sortir de prison au 3^{ème} tour en payant 50 € à la Banque, s'il n'a ni fait un double, ni présenté la carte « Sortie de Prison ». Ces 50€ représentent une amende imposée au joueur qui n'a pas fait de double ou qui n'a pas présenté la carte « Sortie de Prison » après deux tours passés en prison. En aucun cas, le joueur ne peut sortir de prison au premier ou deuxième tour en payant 50€.

La sortie de prison n'est obligatoire qu'après jet d'un double ou après le troisième tour.

Le propriétaire d'une carte « Sortie de Prison » peut préférer ne pas l'utiliser, mais il devra cependant jouer et sortir en cas de double.

Un joueur qui sort de prison en faisant un double ne rejoue pas une deuxième fois après ce double.

Pendant son séjour en prison, un joueur peut percevoir des loyers, construire sur ses terrains, acheter, vendre ou hypothéquer des propriétés.

Monopole : Si un propriétaire possède **tous les titres** de propriété de même couleur, le **loyer est double** pour tout terrain non bâti de ce groupe (que les autres terrains de ce groupe soient bâtis d'une maison ou non). En revanche, si dans un groupe il se trouve une ou deux propriétés hypothéquées, ce groupe est considéré incomplet (ceci est également valable pour les gares ou les compagnies d'eau et d'électricité).

Hypothèques : Ne peuvent être **hypothéqués que les terrains non construits** ; l'hypothèque d'une propriété ne peut se faire qu'à la Banque et à son tour de jouer, avant de jeter les dés (avant le premier jet en cas de double), ou au moment de payer une dette si les liquidités sont insuffisantes.

On ne peut percevoir de loyer sur une propriété hypothéquée, ni construire dessus. Pour les autres propriétés du même groupe non hypothéquées, on ne peut plus percevoir de loyer double ; de même pour les gares et compagnies ; le loyer exigible correspond aux terrains non hypothéqués.

Constructions : Des constructions ne peuvent être réalisées que sur un monopole et uniformément (différence maximum d'une maison entre chaque terrain de même couleur).

Maisons : Quand la Banque n'a plus de maisons à vendre (au départ 32 maisons), les joueurs désirant construire doivent attendre qu'un joueur ait revendu ses maisons à la Banque.

Hôtels : Un hôtel (qui correspond à 4 maisons réelles plus 1 maison fictive) peut être construit sans qu'il soit nécessaire que le nombre de maisons correspondant soit disponible à la Banque. Ainsi, pour acheter directement trois hôtels, il suffit que la Banque dispose de ces trois hôtels (au départ 12 hôtels à la Banque), même si elle ne dispose pas de 12 maisons ; ou pour transformer trois fois trois maisons en trois hôtels, même si elle ne dispose pas des trois maisons théoriquement nécessaires. Un seul hôtel peut être construit sur chaque terrain.

Démolitions : Les maisons et hôtels ne peuvent être **revendus qu'à la Banque** et à la **moitié du prix** d'achat. **La démolition d'un monopole doit être faite uniformément** ; la revente d'un hôtel à la Banque ne peut être faite que globalement (revente obligatoire de l'hôtel sans possibilité de conserver une ou plusieurs maisons).

Liquidités :

Si un joueur désire récupérer de l'argent liquide, il peut utiliser l'un des trois moyens suivants :

- revente de ses constructions à la Banque (à la moitié du prix d'achat) ;
- hypothèque de ses terrains nus de toute construction ;
- mise aux **enchères publiques de ses terrains nus** (non hypothéqués).

Tous les joueurs (y compris le créancier) peuvent participer à ces enchères, mais aucun **terrain ne peut être revendu à un prix inférieur à sa valeur vénale** (valeur du terrain nu).

Le joueur peut utiliser un, deux ou trois de ces moyens dans l'ordre de sa préférence.

Il ne peut le faire que :

- soit à son tour de jouer, et avant de lancer les dés (1^{er} jet en cas de double) ;
- soit au moment où il doit payer une créance (à la Banque où à un autre joueur) si ses liquidités sont alors insuffisantes.

Faillite :

Toutes les créances doivent être réglées exclusivement en argent liquide. Si les moyens ci-dessus sont insuffisants pour que le joueur débiteur réunisse la somme nécessaire pour régler sa dette, le joueur revend alors tout ou partie de ses terrains hypothéqués à la Banque, jusqu'à ce que la somme réunie soit suffisante pour régler sa dette.

Pour chaque terrain **hypothéqué revendu** à la Banque, celle-ci **reverse** au joueur une somme égale à la valeur de l'hypothèque moins 10%. La revente de terrains hypothéqués à la Banque ne se fait qu'en dernier recours ; auparavant le joueur débiteur doit avoir respectivement :

- remis à son créancier tout son argent liquide ;
- revendu à la Banque la totalité de ses constructions ;
- mis aux enchères publiques la totalité de ses terrains nus (non hypothéqués) ;
- hypothéqué tous ses terrains.

Ce n'est qu'à ce moment-là et si la somme réunie est insuffisante, que le débiteur revend à la Banque ses terrains restants ; ceux-ci sont donc nus, hypothéqués à un prix au moins égal à la valeur vénale (ces terrains sont normalement remis dans le circuit et vendus au joueur qui s'arrête sur la case correspondante comme durant la phase d'achats).

Si la somme réunie est suffisante pour régler sa dette, le joueur reste en jeu, même s'il ne possède plus rien, tant qu'il ne doit rien à personne.

Si la somme réunie est insuffisante pour que le débiteur règle sa dette, le joueur remet tout son argent à ses créanciers et est déclaré en faillite ; son pion est alors sorti du jeu.

Le joueur déclaré en faillite après le jet d'un double ne rejoue pas.

N.B : La Banque ne rachète pas la carte « Sortie de Prison », un joueur en faillite remet cette carte en bas du paquet correspondant.

IV. DEROULEMENT DE LA PARTIE

DEROULEMENT DE LA PHASE D'ATTRIBUTION DES TITRES DE PROPRIETE

Le banquier distribue, après avoir battu et fait couper, deux titres de propriété à chacun des joueurs et perçoit le montant de ces titres (le joueur peut refuser tout ou partie de ces titres, mais sans contrepartie, ces titres rejoignent alors le paquet des propriétés à vendre).

Rappel : Si les deux cartes distribuées à un même joueur sont deux terrains de même couleur (même monopole), ces deux cartes lui sont retirées et remises dans le paquet de terrains restants, paquet qui est rebattu et deux nouvelles cartes sont distribuées au joueur (pas de redistribution s'il s'agit de deux gares ou de deux compagnies).

DEROULEMENT DE LA PHASE DE JEU

Une fois terminée la phase d'attribution (5 mns), débute la phase de jeu d'une durée de 45 minutes. Au bout de 40 minutes, le banquier annoncera « dernier tour » le tour en cours se termine et un nouveau tour complet est joué se terminant par le banquier (s'il est l'un des joueurs).

Durant toute la partie les joueurs peuvent s'échanger les titres de propriété. Les échanges sont entièrement libres aux exceptions suivantes près :

- on ne peut ni vendre, ni échanger des propriétés construites ;
- les cartes de propriété ne peuvent être l'objet de négociations que contre d'autres cartes ou contre de l'argent liquide ; toutes autres transactions qui impliqueraient d'autres concessions futures telles que la gratuité de certains loyers ou le droit de devoir de l'argent sont strictement interdites.

Le Banquier n'a pas à intervenir en tant que banquier dans cette phase d'échanges, sauf pour toucher les 10% d'intérêts et éventuellement le montant de la levée d'hypothèque en cas de changement de propriétaire d'un terrain hypothéqué.

Les joueurs PEUVENT également SE RACHETER DES TITRES DE PROPRIETES NON CONSTRUITES et participer aux ENCHERES PUBLIQUES (auxquelles participent tous les joueurs, la propriété allant au plus offrant).

Seuls les terrains nus peuvent être mis aux enchères ; **AUCUN TERRAIN NE PEUT ETRE VENDU ENTRE JOUEURS DURANT CES ENCHERES A UN PRIX INFERIEUR A SA VALEUR VENALE.** Si aucun joueur ne désire acquérir un terrain à ce prix minimum, il n'est pas vendu.

Les enchères commencent alors et s'élèvent par paliers de **1€** minimum ; c'est le vendeur qui joue le rôle de commissaire-priseur ; la vente aux enchères de chaque terrain est limitée à une minute. Le Banquier n'a pas à intervenir en tant que banquier dans cette mise aux enchères entre joueurs.

N.B : La carte « Sortie de Prison » peut également être mise aux enchères publiques entre joueurs, la mise à prix étant au choix du vendeur.

N.B : Compagnie des Eaux et de l'Electricité : pour ces deux titres la mise à prix **1 €**

FIN DU JEU

Après 50mns de jeu, sur intervention à haute voix de l'arbitre, la partie est interrompue à l'issue de la 2^{ème} phase si plusieurs joueurs sont en course.

Chacun évalue alors ses biens par addition de :

- son argent liquide ;
- le prix des terrains nus
- le prix des propriétés hypothéquées (50% de la valeur) ;
- le prix des maisons et des hôtels (100% du prix d'achat).

N.B : la carte « sortie de prison » n'a aucune valeur.

Le gagnant est celui dont la fortune est la plus grande.

Les résultats inscrits (montant de tous les biens pour chaque joueur) sur la feuille de partie de la table afin d'éviter toutes contestations quant à l'évaluation des biens.

Chaque joueur doit signer en dessous de son montant.

Dès que cette feuille de partie est remplie par le Banquier, vérifiée par les joueurs et signée, plus aucune contestation n'est possible. Cette feuille est remise à l'arbitre, le gagnant se tient à la disposition de l'arbitre pour la ronde suivante, les autres joueurs sont éliminés.

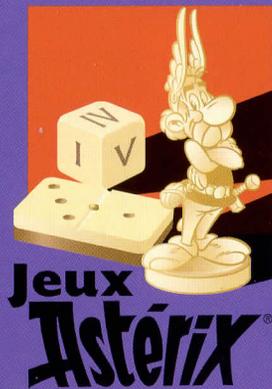
(Dans la mesure du possible, une personne qui a déjà été Banquier au cours d'une partie, ne le sera plus pour les autres parties).

FICHE DE JEU

Le Banquier doit remplir la fiche individuelle de chaque joueur, ainsi que la fiche de table à la fin de la partie. Les joueurs vérifient l'exactitude des renseignements donnés par le banquier sur la fiche et la signent. Le Banquier remet cette fiche de table remplie et signée à l'arbitre.

Dès cette remise faite à l'arbitre, les contestations de la part des joueurs ne sont plus possibles.

En cas de désaccord au cours de la partie, le Juge arbitre sera consulté, chacune des parties en « conflit » sera entendue, après quoi le Juge arbitre tranchera et sa décision ne pourra en aucun cas être contestée.



©2006 Hasbro. Tous droits réservés.



À PARTIR DE 8 ANS. PRÉSENCE D'ÉLÉMENTS SUSCEPTIBLES D'ÊTRE INGÉRÉS.
FABRIQUÉ EN CHINE POUR LES ÉDITIONS ATLAS - 27000 ÉVREUX FRANCE.

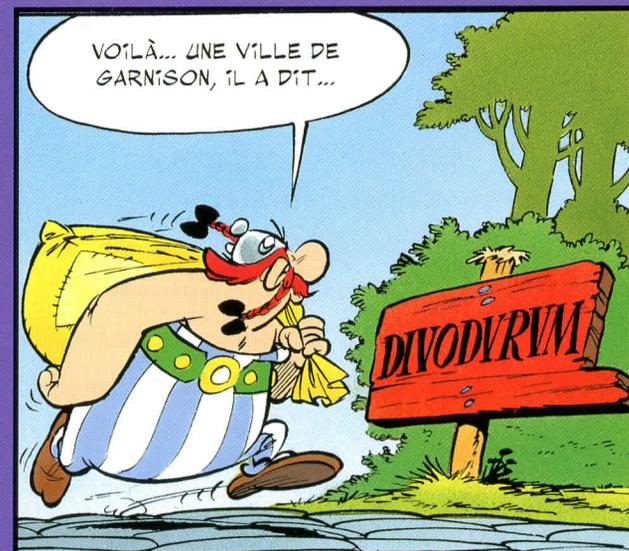
© 2006 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ / GOSCINNY - UDERZO

Z 662 106

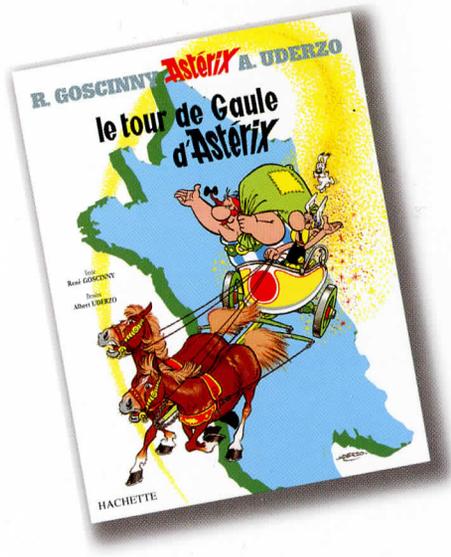
MONOPOLY

le tour de Gaule d'**Astérix**

RÈGLE DU JEU



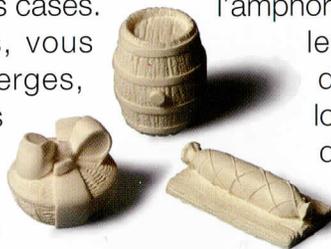
EDITIONS
ATLAS
Collections



Vous découvrez une édition collector du jeu MONOPOLY.
Il associe un des jeux les plus célèbres
avec les héros de l'album de Goscinny et Uderzo,
Le Tour de Gaule d'Astérix.

Monopoly est le jeu où l'on achète, loue et vend des propriétés pour s'enrichir.

Dans cette version, vous allez plonger dans l'univers de l'album Le Tour de Gaule d'Astérix et retrouver, au fil du parcours, ses plus belles cases. Avec les sesterces, vous achèterez des auberges, des échoppes, des rues ou des monuments des 8 villes gauloises traversées par nos deux héros.



Vous louerez ou achèterez des huttes gauloises et des palais romains. Vous incarnerez, le temps d'une partie de jeu, une des spécialités gauloises (la boîte de bêtises, le jambon, le saucisson, la marmite de bouillabaisse, le tonneau de vin et l'amphore). Vous découvrirez les services publics de l'époque gauloise : la Compagnie de distribution de foin et la Compagnie de distribution des vins.

MONOPOLY

le tour de Gaule d'Astérix

Nombre de joueurs : 2 à 6.
Matériel : 1 plateau de jeu; 2 dés;
6 pions Spécialités gauloises;
28 cartes de propriété;
16 cartes Chance;
16 cartes Caisse du Trésor;
1 paquet de billets sesterces :
500 - 100 - 50 - 20 - 10 - 5 et 1;
32 huttes gauloises; 12 palais romains.
But du jeu : Être le joueur le plus riche à la fin de la partie. Pour cela, n'hésitez pas à acheter, louer et vendre des propriétés pour accroître vos richesses.

Préparation du jeu

■ **Le rangement :** Les joueurs rangent dans la boîte les huttes gauloises, les palais romains, les billets par ordre de valeur.

Ils séparent les cartes Chance et Caisse du Trésor puis les mélangent et les posent sur l'emplacement indiqué sur le plateau.

Ils choisissent un pion Spécialités gauloises qu'ils posent sur la case Départ.

■ **Le banquier :** Un des joueurs joue le rôle du banquier et donne à chaque joueur 1 500 sesterces répartis comme suit :



C'est au banquier de délivrer les cartes de propriété, les huttes gauloises et les palais romains lorsqu'ils sont achetés par les joueurs. La banque verse également les salaires, les primes, prête de l'argent sur les propriétés hypothéquées et encaisse l'argent des taxes, des amendes, des prêts et intérêts. Dans le cas d'une vente aux enchères, c'est le banquier qui dirige la vente.

La banque ne fait jamais faillite : elle peut mettre en circulation autant d'argent que nécessaire sous forme de reconnaissances de dettes écrites sur une simple feuille de papier.

■ **Pour commencer,** les joueurs lancent les deux dés. Celui qui fait le plus grand score joue le premier puis c'est celui situé à sa gauche qui continue.

Une même case peut être occupée par un ou plusieurs pions.

Un joueur qui fait un double rejoue mais s'il fait 3 doubles à la suite, il part directement en prison.

Un joueur qui s'arrête sur une propriété hypothéquée ne doit aucun loyer.

Le déroulement de la traversée

En partant de la case Départ, le joueur se déplace sur le plateau en fonction du lancer de dés. La case sur laquelle il arrive détermine le jeu :

Si c'est une case propriété n'appartenant encore à personne :

■ le joueur peut l'acheter à la banque : en échange, il reçoit une carte de propriété qu'il pose devant lui.

À partir de ce moment-là, il perçoit un loyer dès qu'un autre joueur s'arrête sur sa propriété. Quand il possède tous les terrains de la même couleur, il perçoit un loyer double et peut commencer à construire.

■ le joueur ne l'achète pas, la propriété est proposée aux autres joueurs dans une vente aux enchères et elle revient au plus offrant.

Si c'est une case propriété appartenant à un autre joueur :

■ le joueur paie un loyer dont le montant varie suivant que le terrain est nu ou qu'il est construit d'une ou plusieurs huttes ou d'un palais romain (le montant est indiqué sur la carte de propriété).

■ si le joueur a besoin d'argent, il peut emprunter par le biais d'hypothèques sur ses propriétés.

Si c'est une case Compagnie de Distribution :

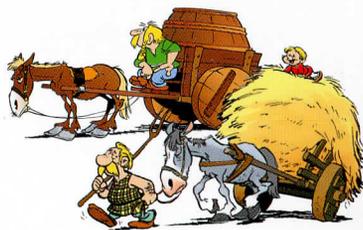
■ si elle n'appartient encore à personne, le joueur peut l'acquérir dans

les mêmes conditions qu'une case propriété.

■ si elle est déjà vendue, le joueur paie un loyer en fonction du lancer de dés :

- si le propriétaire n'a qu'un des deux titres Compagnie de distribution il réclame au joueur un loyer correspondant au montant du lancer de dés x 4 (ex : le joueur fait 6, il paye 24 S)

- si le propriétaire a les deux titres Compagnie de Distribution, il réclame au joueur un loyer correspondant au montant du lancer de dés x 10 (ex : le joueur fait 6, il paye 60 S).

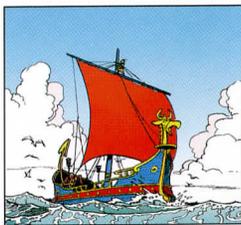


Nota : si le joueur arrive sur l'une de ces deux cases par le fait d'une carte Chance ou Caisse du Trésor, il doit faire un nouveau lancer de dés pour connaître le montant du loyer à régler.

Si c'est une case Port :

■ si elle n'appartient à personne, le joueur l'acquiert dans les mêmes conditions qu'une case propriété.

■ si elle est déjà vendue, le joueur paie le loyer indiqué en sachant que ce dernier varie selon que le propriétaire détient 1, 2, 3 ou 4 ports.



Si c'est une case Chance ou Caisse du Trésor : le joueur prend la première carte du paquet et suit les

instructions de la carte puis la remet sous le paquet.



Nota : - si cette carte vous indique que vous êtes libéré de prison, vous la conservez pour l'utiliser le moment venu ou pour la vendre à un autre joueur.

- si le libellé de la carte vous demande d'aller sur une autre case en passant par la case Départ, vous percevez 200 S sauf si vous devez vous rendre en prison.

Si c'est une case Impôts ou Taxe de Luxe : le joueur paie le montant indiqué à la banque.

Si c'est la case Parc gratuit : le joueur se repose tout en conservant ses droits pour percevoir ses loyers ou construire.



Si c'est la case Prison : le joueur est en simple visite et ne subit aucune pénalité.

Si c'est la case Allez en prison : le joueur va en prison et doit effectuer une

des 3 actions suivantes pour en sortir :

- il paie une amende de 50 S et joue au prochain tour ;

- il achète une carte « Vous êtes libéré de prison » à un autre joueur ou utilise la sienne s'il en a une ;

- il attend pendant 3 tours en prison en lançant les dés à chaque tour car un double permet de sortir gratuitement et d'avancer sur le plateau en utilisant ce lancer de dés. Au bout des 3 tours, si le joueur n'a pas fait de double, il paye 50 S à la banque.

Nota : le joueur qui a fait 3 doubles à la suite ou qui est en prison suite à une carte Chance ou Caisse du Trésor doit effectuer une de ces 3 actions pour en sortir. Pendant qu'il est en prison, le joueur continue de percevoir ses loyers.



En bref, le joueur doit respecter les consignes Chance et Caisse du Trésor, payer les taxes, aller en prison, se reposer au parc gratuit et percevoir son salaire à chaque fois qu'il passe par la case Départ.

Les transactions

Comment acheter et vendre des huttes gauloises ?



Le joueur peut acheter ou vendre à son tour ou entre les tours des autres joueurs. Pour acheter, il doit posséder l'ensemble des terrains d'une même couleur et qu'aucun ne soit hypothéqué. Le prix d'achat d'une hutte gauloise est indiqué sur la carte de propriété de même que le prix du loyer qu'il demandera aux joueurs s'arrêtant sur la case construite.

Nota : Il faut construire et vendre uniformément : le joueur ne peut pas construire une deuxième hutte gauloise s'il n'a pas construit une hutte sur chaque terrain d'une même couleur et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque terrain du groupe possède 4 huttes gauloises.

Si une des propriétés du groupe de terrains n'est pas construite, le propriétaire continue à faire payer un loyer double pour le terrain non construit.

Comment acheter et vendre des palais romains ?



Il faut avoir 4 huttes gauloises pour pouvoir acheter le palais romain et on ne peut bâtir qu'un seul palais par propriété.

Crise du bâtiment

S'il ne reste plus de hutte ou de palais, il faut attendre que des joueurs en retournent à la banque.

Comment vendre des propriétés ?

Un joueur peut vendre des propriétés à un autre joueur au prix convenu entre eux et ce, à n'importe quel moment du jeu. Attention, aucun terrain ne peut être vendu à un autre joueur s'il y a des bâtiments construits sur un des terrains d'un même groupe de couleurs. Il faut au préalable vendre les huttes à la banque, à la moitié de leur valeur indiquée sur la carte de propriété, et les palais à la moitié du prix du palais plus la moitié du prix des 4 huttes gauloises données à la

banque pour l'acquisition du palais. Tous les palais d'un même groupe de couleurs doivent être vendus en même temps. Cependant, si le joueur n'a pas besoin de l'intégralité de la valeur du palais en liquide, il peut échanger un palais contre 4 huttes et recevoir en liquide la moitié de la valeur du palais.

Une propriété hypothéquée ne peut être vendue qu'à d'autres joueurs et en aucun cas à la banque.

Quand et comment hypothéquer ?

Quand un joueur n'a plus d'argent et doit acquitter ses dettes, il peut hypothéquer une propriété :

■ il doit d'abord vendre tous les bâtiments à la

banque selon les modalités énoncées

dans le paragraphe « Comment vendre des propriétés ».

■ pour l'hypothéquer, il tourne la carte de propriété face cachée et reçoit de la banque la valeur de l'hypothèque indiquée sur le dos de la carte.

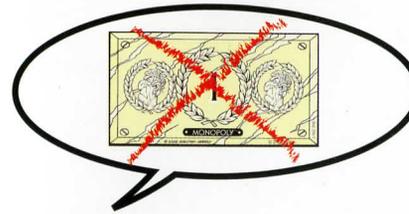
■ pour lever l'hypothèque, il tourne à nouveau sa carte de propriété mais

face visible et verse à la banque la valeur de l'hypothèque + 10 % d'intérêt (ex : si la valeur de l'hypothèque est 50 S, vous devez payer 55 S à la banque c'est-à-dire 50 + 5 d'intérêt).

S'il n'a pas d'autres propriétés hypothéquées sur ce groupe de couleurs, il peut à nouveau construire.

La propriété hypothéquée ne peut être achetée par un joueur sans l'accord de son propriétaire. Ce dernier ne perçoit plus de loyer sur cette propriété mais continue à percevoir les loyers des propriétés du même groupe de couleurs.

La propriété hypothéquée peut être vendue à un joueur au prix convenu entre eux. L'acquéreur peut décider de lever l'hypothèque suivant les mêmes conditions qu'énoncées plus haut.



Quand tombe-t-on en faillite ?

À partir du moment où un joueur doit de l'argent à la banque ou à un autre joueur, il essaie de régler sa dette en liquide puis avec les propriétés non bâties. Le créancier peut accepter une ou plusieurs propriétés, hypothéquées ou non, à une valeur supérieure à leur valeur réelle pour réunir un groupe de couleurs complet ou pour empêcher un autre joueur d'avoir le contrôle de cette propriété.

Si malheureusement le joueur ne peut rassembler tout l'argent dû, il est déclaré en faillite et donc éliminé.

Si la dette est envers la banque, celle-ci récupère l'argent du joueur et ses cartes de propriété. La banque les vend ensuite une par une aux enchères.

Si la dette est envers un autre joueur, les huttes et les palais sont vendus à la banque à la moitié de leur valeur initiale et ce joueur récupère l'argent, les cartes de propriété et les cartes Vous êtes libéré de prison. S'il y a des propriétés hypothéquées, ce joueur doit immédiatement payer les 10 % d'intérêt puis choisir de les conserver hypothéquées ou de lever l'hypothèque.

Nota : seule la banque peut prêter de l'argent à un joueur et ce, seulement par le biais des hypothèques. Aucun joueur ne peut prêter de l'argent ni emprunter à un autre joueur.

RÈGLE SIMPLIFIÉE

Pour une partie rapide

■ Pour la préparation : le banquier mélange les cartes de propriété, les fait couper au joueur placé à sa gauche puis distribue 2 cartes à chaque joueur. Les joueurs paient immédiatement le prix des cartes de propriété qu'ils viennent de recevoir. La partie se déroule ensuite normalement.

■ L'achat des bâtiments : on ne construit que 3 huttes qui donnent droit à l'achat d'un palais.

Nota : le loyer perçu pour le palais reste celui indiqué sur la carte. À la revente, le prix du palais est la moitié du prix d'achat plus la moitié de la valeur de chacune des 3 huttes.

■ La partie se termine à la faillite du deuxième joueur. Les joueurs restant en course évaluent leur patrimoine : la somme des billets sesterces, les titres de propriété estimés à la valeur indiquée sur le plateau de jeu et les titres de propriété hypothéqués à la moitié de la valeur indiquée sur le plateau, les huttes estimées au prix d'achat et les palais estimés à la valeur de 3 huttes. Le vainqueur est le plus riche.

Pour une partie limitée dans le temps

■ Avant de commencer la partie, les joueurs conviennent d'une heure limite pour la fin du jeu. À la fin du temps imparti, le joueur le plus riche est le gagnant. La préparation de la partie se déroule comme pour la partie rapide et la partie se déroule normalement.