MISE EN PLACE

LE BANQUIER
Un des joueurs est élu banquier. Il s'occupe de la banque et dirige les ventes aux enchères.
Il est important que ce joueur sépare les biens de la banque (argent, titres de propriété) des siens pour ne pas les mélanger.

Mélangez les cartes **CAISSE DE COMMUNAUTÉ** et posez-les ici face cachée.

Mélangez les cartes **CHANCE** et posez-les ici face cachée.

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

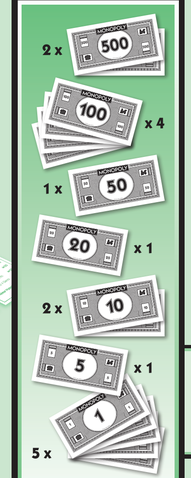
LA BANQUE :

- gère la totalité de l'argent* et les titres de propriété qui ne sont pas encore achetés par les joueurs,
- verse les salaires et les primes,
- encaisse l'argent des taxes et des amendes,
- vend les propriétés et dirige les ventes aux enchères,
- vend les maisons et les hôtels,
- prête de l'argent sur des propriétés hypothéquées.

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.

* M1 = 1 euro MONOPOLY

Chaque joueur commence le jeu avec :



VOULEZ-VOUS ESSAYER UNE PARTIE RAPIDE ?

Suivez les quelques étapes ci-dessous pour pimenter le jeu et accélérer la partie (60-90 minutes) :

1. Pendant la mise en place du jeu, le banquier mélange puis distribue trois cartes Titre de propriété à chacun des joueurs. Ces cartes sont données gratuitement. Vous n'avez pas à payer la Banque.

2. Vous pouvez construire 3 maisons maximum au lieu de 4 dans la partie classique.
   Une fois que vous avez 3 maisons sur un lieu (uniformément sur chaque case d'un même groupe de couleur), vous pouvez les échanger contre un hôtel. Le montant du loyer d'une maison reste le même.
   Les bâtiments (maisons et hôtels) sont toujours vendus à la banque à la moitié de leur valeur d'achat. Les hôtels sont eux échangés contre 3 maisons.

3. Si vous êtes envoyé en prison, lors de votre prochain tour, vous êtes obligé d'effectuer l'une des trois actions suivantes :
   - utiliser une carte "libéré de prison" si vous en avez une (ou bien achetez-en une à un adversaire),
   - faire un double en un seul lancer de dés,
   - payer une amende de M50.

4. **FIN DE LA PARTIE.** Le jeu s'achève lorsqu'UN des joueurs fait faillite. Pour connaître le gagnant de la partie, il vous suffit d'ajouter les valeurs :
   - des billets qu'il vous reste dans les mains,
   - des propriétés acquises, à la valeur d'achat (valeur indiquée sur la case du plateau),
   - des propriétés hypothéquées, moitié de la valeur d'achat,
   - des maisons, au prix où elles ont été achetées,
   - des hôtels, au prix où ils ont été achetés, additionné au prix des trois maisons achetées avant l'échange.

Celui qui obtient la plus forte valeur gagne la partie !

N'INVENTEZ PAS VOS RÈGLES !

Beaucoup de joueurs aiment à jouer avec « leurs » règles du MONOPOLY. Attention car cela augmente souvent le temps d'une partie. Dans les règles officielles, les joueurs ne doivent pas se prêter d'argent entre eux, ne doivent pas se mettre d'accord pour ne pas payer de loyers, etc. Toutes les taxes et amendes doivent être payées à la banque et ne doivent pas être stockées sur la case parc gratuit ou n'importe où d'autre !

The MONOPOLY name and logo, the distinctive design of the game board, the four corner squares, the MR. MONOPOLY name and character, as well as each of the distinctive elements of the board and playing pieces are trademarks of Hasbro, Inc. for its property trading game and game equipment. © 1935, 2021 Hasbro.

Fabriqué par Winning Moves International Ltd. / UK Ltd., 7 Praed Street, London, W2 1NJ, UK.
Winning Moves France SAS – 66, rue Marceau – 93100 Montreuil.
Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.
Garder l'adresse pour référence.
www.monopoly.com www.hasbro.com www.winningmoves.fr

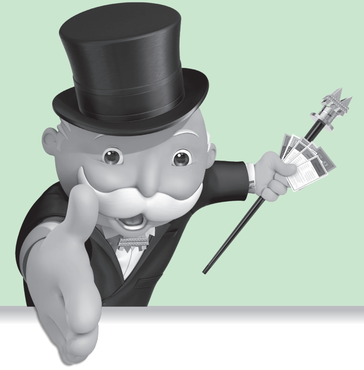
Winning Moves
Licensed by Hasbro Gaming

B28660240

◈ Achetez. Vendez. Négociez. Gagnez ! ◈

MONOPOLY

BRAND



CONTIENT :

1 plateau de jeu, 8 pions, 28 cartes Titre de propriété, 16 cartes Chance, 16 cartes Caisse de communauté, 1 paquet de billets de banque pour MONOPOLY, 32 maisons vertes, 12 hôtels rouges, 2 dés.

8+ | 2-6

COMMENT JOUER ?

COMMENT GAGNER ?

Il faut être le dernier joueur qui n'ait pas fait faillite.

Comment faire : acheter des propriétés et faire payer le plus gros loyer possible aux joueurs qui atterrissent chez vous.

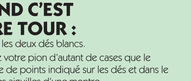
Acheter toutes les propriétés d'un même groupe de couleur pour augmenter les loyers et pouvoir construire des maisons et des hôtels afin d'augmenter le montant de vos revenus.

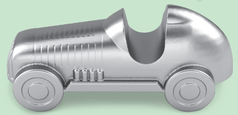
QUI JOUE EN PREMIER ?

Chaque joueur lance les deux dés blancs. Celui qui fait le plus gros score commence la partie.

QUAND C'EST VOTRE TOUR :

1) Lancez les deux dés blancs.
2) Bougez votre pion d'autant de cases que le nombre de points indiqué sur les dés et dans le sens des aiguilles d'une montre.
3) La case où vous vous arrêterez déterminera ce que vous avez à faire.
   Voir la rubrique « Types de Cases » ci-dessous.
4) Si vous passez par ou vous arrêtez sur la case **DÉPART**, vous recevez Ⓜ200 de la Banque.
5) Si vous faites un **double** aux dés, effectuez les opérations habituelles sur la case où vous vous arrêtez puis relancez les dés. (étapes 1 à 4).
   Attention ! Si vous faites **trois doubles de suite**, rendez-vous immédiatement en **prison**.
6) Lorsque vous avez terminé votre tour, **donnez les dés au joueur situé sur votre gauche**.





AU SECOURS ! J'AI BESOIN D'ARGENT !

S'il ne vous reste plus d'argent et que vous devez vous acquitter d'une dette auprès de la banque ou auprès d'un autre joueur, vous pouvez **vendre des bâtiments** et/ou **hypothéquer une propriété**. Si vous devez toujours de l'argent, vous êtes déclaré en **FAILLITE** et **vous êtes éliminé !**

- Vous devez alors rembourser ce que vous pouvez avec les billets qu'il vous reste.
- Si vous êtes mis en faillite par un autre joueur, vous devez lui donner toutes vos propriétés hypothéquées et les cartes *Vous êtes Libéré de Prison* que vous possédez.

  Ce joueur doit immédiatement payer 10% d'intérêts sur chaque propriété hypothéquée qu'il récupère puis choisir de conserver les hypothèques sur ces propriétés, ou tout régler tout de suite.
- Si votre dette est envers la Banque, elle récupère et met aux enchères toutes vos propriétés. Celles-ci sont vendues non hypothéquées. Vous devez remettre les cartes *Vous êtes Libéré de Prison* en-dessous du paquet correspondant.

N'ATTENDEZ PAS VOTRE TOUR !

C'est une règle souvent oubliée : vous pouvez réaliser les opérations décrites ci-après même si ce n'est pas à vous de jouer ! Et même en prison !

1) PERCEVOIR UN LOYER

Si un joueur s'arrête sur une de vos propriétés non hypothéquées, vous pouvez lui réclamer un loyer selon le montant indiqué sur le titre de propriété – voir le chapitre *Propriété Appartenant Déjà à un Autre Joueur*.

2) VENTE AUX ENCHÈRES

Le banquier met une propriété aux enchères quand :

- un joueur s'arrête sur une propriété qui n'appartient encore à personne et qu'il décide de ne **pas** l'acheter au prix indiqué sur la case du plateau de jeu,
- un joueur fait **faillite** et retourne toutes ses propriétés hypothéquées à la banque. Ces propriétés sont vendues aux enchères non hypothéquées,
- il y a une **crise du bâtiment** et que deux joueurs ou plus souhaitent acheter le(s) même(s) bâtiment(s).

Le paiement d'une vente aux enchères ne peut se faire qu'en billets de banque. L'enchère commence à n'importe quel prix fixé par un joueur désireux de l'acheter et avec un minimum de Ⓜ1. 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.

3) CONSTRUIRE

Vous devez posséder tous les terrains d'un même groupe de couleur pour pouvoir acheter des **maisons** auprès de la banque.

a) Le prix d'une maison est indiqué sur le **titre de propriété**.
b) 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 du même groupe de couleur.
c) Vous pouvez construire **4 maisons** au maximum sur un même terrain.
d) Une fois que vous avez 4 maisons sur un terrain, vous pouvez les échanger contre un **hôtel**. Pour cela vous devez payer le montant indiqué sur le titre de propriété. Vous ne pouvez construire qu'un seul hôtel par terrain et vous ne pouvez pas construire de maison sur un terrain disposant déjà d'un hôtel.

Important : vous ne pouvez construire ni maison, ni hôtel si une des propriétés du même groupe de couleur est **hypothéquée**.

Crise du bâtiment ?

S'il ne reste plus de maison ou d'hôtel 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.

4) VENDRE UN BÂTIMENT

Les bâtiments (maisons et hôtels) seront vendus à la banque à la moitié de leur valeur, indiquée sur le titre de propriété. Les maisons doivent être vendues uniformément, de la même façon qu'elles ont été achetées. Les hôtels sont eux échangés contre 4 maisons.

5) HYPOTHÉQUER UNE PROPRIÉTÉ

Si vous n'avez plus assez d'argent pour acquitter une dette, vous pouvez hypothéquer n'importe laquelle de vos propriétés. Vous devez d'abord vendre tous les bâtiments des propriétés appartenant au même groupe de couleur à la banque.

Pour **hypothéquer** une propriété, vous devez ensuite retourner le titre de propriété sur la table et recevoir la valeur de l'hypothèque indiquée (au dos de la carte) de la part de la banque. Vous pouvez **lever** une hypothèque en payant la **valeur de l'hypothèque plus 10%** d'intérêts. Vous pouvez alors retourner le titre de propriété face visible. Vous ne pouvez pas percevoir de loyer d'une propriété hypothéquée.

6) PASSEZ DES ACCORDS AVEC VOS ADVERSAIRES !

Vous pouvez conclure des marchés avec vos adversaires et ainsi **acheter** ou **vendre** des propriétés sans bâtiments. Vous devez vendre tous les bâtiments construits sur les terrains d'un même groupe de couleur avant d'en vendre un ou plusieurs.

Les propriétés peuvent être achetées avec des billets ou être échangées contre d'autres propriétés ou contre des cartes *Vous êtes Libéré de Prison*. Ce sont les joueurs qui concluent le marché qui décident du montant de la transaction.

Vous pouvez vendre une propriété **hypothéquée** à un autre joueur à prix convenu entre vous.

L'acheteur peut alors, soit lever immédiatement l'hypothèque en **payant** à la banque la valeur de l'hypothèque, soit garder l'hypothèque et **payer** les **10% d'intérêts**. Il pourra alors choisir de payer la valeur de l'hypothèque plus tard au cours du jeu et dans ce cas il devra **payer de nouveau** les 10% d'intérêts.

Rappel : le but du jeu n'est pas seulement de devenir riche ! Pour gagner, il faut mettre tous les autres joueurs en **FAILLITE !**

TYPES DE CASES

1) PROPRIÉTÉ N'APPARTENANT À PERSONNE

Il existe trois types de propriétés :

Terrains (groupes de couleur) — **Gares** — **Compagnies de service public**

Vous pouvez **acheter** la propriété sur laquelle vous arrêtez en payant à la Banque le **prix indiqué** sur la case du plateau de jeu.
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.
Lorsque vous achetez des propriétés, vous devez penser à acheter, si possible, les autres propriétés du même groupe de couleur. Par exemple : si vous achetez un terrain vert, vous devez essayer d'acheter les 2 autres terrains verts au cours de la partie. Posséder un groupe de couleur augmente le montant du loyer que les autres joueurs ont à payer quand ils atterrissent sur une de ces propriétés et vous permet également de construire des maisons et des hôtels pour encore augmenter vos revenus.

2) PROPRIÉTÉ APPARTENANT DÉJÀ À UN AUTRE JOUEUR

Si vous vous arrêtez sur une propriété qui appartient à un autre joueur, il peut vous demander de **payer un loyer**. Le montant du loyer est indiqué sur le titre de propriété et varie selon le nombre de bâtiments qu'elle comporte. Vous n'avez pas à payer de loyer si la propriété est hypothéquée. (le titre de propriété est retourné).
Important : le joueur qui est propriétaire de la case sur laquelle vous vous arrêtez doit vous réclamer le loyer avant que le joueur suivant ne lance les dés à son tour. S'il oublie de vous demander, vous n'êtes plus obligé de payer !

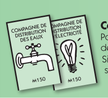
Terrain

Le loyer pour un terrain **nu** (sans bâtiments) est indiqué sur le titre de propriété correspondant. Ce loyer est **doublé** si le propriétaire possède tous les terrains (non hypothéqués) d'un même groupe de couleur. Si des maisons ou des hôtels sont **construits** sur ce terrain, le loyer sera beaucoup plus élevé – comme indiqué sur le titre de propriété.

Gare

Le loyer dépend du nombre de gares que vous possédez.

Nombre de gares	1	2	3	4
Loyer	Ⓜ25	Ⓜ50	Ⓜ100	Ⓜ200



Compagnie de service public

Pour connaître le montant du loyer, lancez les dés et multipliez le résultat par **4**.
Si vous possédez les deux compagnies de service public, multipliez le résultat par **10** !

3) CHANCE ou CAISSE DE COMMUNAUTÉ

Vous devez prendre la carte située sur le dessus du paquet correspondant, suivre les instructions de la carte et la remettre face cachée en-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.

4) IMPÔTS / TAXE DE LUXE

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

5) ALLEZ EN PRISON

Si vous vous arrêtez sur cette case, vous devez bouger votre pion sur la case **EN PRISON**.
Important : vous ne **touchez pas** les Ⓜ200 si vous allez sur la case ALLEZ EN PRISON en passant par la case DÉPART. Si vous êtes envoyé en prison, votre tour est terminé : vous devez donner les dés au joueur suivant !
Vous êtes envoyé en prison si :

- vous tirez une carte chance ou caisse de communauté qui vous indique d'aller en prison.
- vous faites trois doubles à la suite aux dés.

Q : Comment sortir de prison ?

R : Vous avez trois possibilités :

a) **Payer** une amende de Ⓜ50 au début du tour suivant. Vous pouvez alors lancer les dés et bouger votre pion normalement.
b) **Utiliser une carte** *Vous êtes libéré de Prison* si vous en possédez une. Vous pouvez également en acheter une à un autre joueur. Une fois utilisée, remettez la carte en-dessous de la pile correspondante, lancez les dés et bougez votre pion.
c) **Attendre 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 le lancer de dés pour avancer. Si, après les trois tours, vous n'avez pas fait de double, payez Ⓜ50 à la banque et bougez votre pion suivant votre lancer de dés.

6) SIMPLE VISITE (PRISON)

Pas de panique : si vous vous arrêtez sur la case prison lors d'un déplacement normal, vous êtes en « Simple Visite » et ne subissez aucune pénalité. Assurez-vous que votre pion soit bien dans la zone « Simple Visite ».

7) PARC GRATUIT

Relax ! Rien de mauvais (ou de bon) ne peut vous arriver sur cette case !
Vous pouvez vous reposer en attendant le prochain tour et continuer vos transactions normalement (percevoir des loyers, construire sur vos propriétés…).

8) PROPRIÉTÉ QUE VOUS POSSÉDEZ

Rien de spécial ! Mais vous ne gagnez pas d'argent non plus…