



# 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.

## 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,
  - ◆ met à disposition les ninjas et dirige les ventes aux enchères,
  - ◆ vend les onigiris et les bols de ramens,
  - ◆ prête de l'argent sur des ninjas hypothéqués.
- 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



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

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

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

## 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 donner 3 onigiris maximum au lieu de 4 dans la partie classique. Une fois que vous avez donné 3 onigiris à un shinobi (uniformément sur chaque case d'un même groupe de couleur), vous pouvez les échanger contre un bol de ramen. Le montant des frais pour un onigiri reste le même. Les onigiris et les bols de ramen sont toujours vendus à la banque à la moitié de leur valeur d'achat. Les bols de ramen sont eux échangés contre 3 onigiris.
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 ninjas recrutés, à la valeur d'achat (valeur indiquée sur la case du plateau),
- ◆ des ninjas hypothéqués, moitié de la valeur d'achat,
- ◆ des onigiris, au prix où ils ont été achetés,
- ◆ des bols de ramen, au prix où ils ont été achetés, additionné au prix des trois onigiris achetés 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, 2022 Hasbro. © 2002 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN All Rights Reserved. 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](http://www.monopoly.com) [www.hasbro.com](http://www.hasbro.com) [www.winningmoves.fr](http://www.winningmoves.fr)



◆ Achetez. Vendez. Négociez. Gagnez ! ◆

# MONOPOLY



## CE QUI RESTE :

- ◆ Le but du jeu et les règles.
- ◆ Les titres de propriété : toutes les valeurs sont les mêmes que sur un jeu de MONOPOLY classique.
- ◆ Les quatre cases d'angle du plateau sont inchangées, de même que la façon de gagner : le dernier joueur restant en jeu est le vainqueur.

## LES DIFFÉRENCES :

- ◆ Le plateau : l'action sur le plateau est la même, mais vous recrutez des shinobi pour prouver que vous êtes un meneur.
- ◆ Les gares sont remplacées par des membres de l'Akatsuki : Deidara, Kisame, Itachi et Pain.
- ◆ Les services publics sont remplacés par Obito et Kabuto.
- ◆ Les cartes Chance et Caisse de Communauté sont remplacées par les cartes Mission et Entraînement.
- ◆ Les taxes sont remplacées par Barbecue et Ramen Ichiraku.
- ◆ Les maisons et les hôtels sont remplacés par des onigiris et des bols de ramen.

## CONTIENT :

1 plateau de jeu, 6 pions spéciaux, 28 cartes Titre de propriété, 16 cartes Mission, 16 cartes Entraînement, 1 paquet de billets de Banque pour MONOPOLY, 32 onigiris, 12 bols de ramen et 2 dés.



BRAND

B67170240



# COMMENT JOUER ?

## COMMENT GAGNER ?

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

**Comment faire :** recruter des ninjas et faire payer le plus gros loyer possible aux joueurs qui atterrissent chez vous.

Recruter tous les ninjas d'un même groupe de couleur pour augmenter les loyers et pouvoir les nourrir d'onigiris et de bols de ramen 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 de la nourriture** et/ou **vous séparer de votre ninja auprès de la Banque**. 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 tous vos ninjas hypothéqués et les cartes *Vous êtes Libéré de Prison* que vous possédez.

Ce joueur doit immédiatement payer 10% d'intérêts sur chaque ninja hypothéqué qu'il récupère puis choisir de conserver les hypothèques sur ces ninjas, ou tout régler tout de suite.

- ◆ Si votre dette est envers la Banque, elle récupère et met aux enchères tous vos ninjas. Ceux-ci seront vendus non hypothéqués. 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 DES FRAIS

Si un joueur s'arrête sur un de vos ninjas non hypothéqués, vous pouvez lui réclamer un loyer selon le montant indiqué sur le titre de propriété – voir le chapitre *Ninja déjà recruté par un autre joueur*.

## 2) VENTE AUX ENCHÈRES

Le banquier met un ninja aux enchères quand :  
◆ un joueur s'arrête sur un ninja non recruté encore par un joueur et qu'il décide de ne pas le recruter au prix indiqué sur la case du plateau de jeu,  
◆ un joueur fait **faillite** et retourne tous ses ninjas hypothéqués à la banque. Ces ninjas sont vendus aux enchères non hypothéqués,  
◆ **il n'y a pas assez d'onigiris et de bols de ramen** et que deux joueurs ou plus souhaitent acheter la même nourriture.



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 le recruter et avec un minimum de ¥1. Le ninja revient au plus offrant. Même si vous avez refusé de le recruter au prix initial, vous pouvez participer à la vente aux enchères.

## 3) NOURRITURE

Vous devez recruter tous les shinobi d'un même groupe de couleur pour pouvoir acheter des **onigiris** auprès de la banque.

- a) Le prix d'un onigiri est indiqué sur le **titre de propriété**.
- b) Vous devez distribuer de la nourriture **uniformément**. Vous ne pouvez pas donner de deuxième onigiri à un shinobi tant que vous n'avez pas donné un onigiri à chaque shinobi du même groupe de couleur.
- c) Vous pouvez donner **4 onigiris** au maximum à un même shinobi.
- d) Une fois que vous avez donné 4 onigiris à un shinobi, vous pouvez les échanger contre un **bol de ramen**. Pour cela vous devez payer le montant indiqué sur le titre de propriété. Vous ne pouvez donner qu'un seul bol de ramen par shinobi et vous ne pouvez pas donner d'onigiris supplémentaires à un shinobi disposant déjà d'un bol de ramen.

**Important :** vous ne pouvez donner ni onigiri, ni bol de ramen si un des ninjas du même groupe de couleur est **hypothéqué**.

## Plus assez de nourriture ?

S'il ne reste plus d'onigiri ou de bol de ramen 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 d'onigiris ou de bols de ramen, et que deux joueurs ou plus souhaitent les acheter, alors ils seront vendus aux enchères et accordés au plus offrant.

## 4) VENDRE DE LA NOURRITURE

Les onigiris et les bols de ramen seront vendus à la banque à la moitié de leur valeur, indiquée sur le titre de propriété. Les onigiris doivent être vendus uniformément, de la même façon qu'ils ont été achetés. Les bols de ramen sont eux échangés contre 4 onigiris.

## 5) HYPOTHÉQUER UN NINJA

Si vous n'avez plus assez d'argent pour acquitter une dette, vous pouvez hypothéquer n'importe lequel de vos ninjas. Vous devez d'abord vendre toute la nourriture des ninjas appartenant au même groupe de couleur à la banque.



Pour **hypothéquer** une ninja, 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 ninja face visible. Vous ne pouvez pas percevoir de loyer d'une ninja hypothéqué.

## 6) PASSEZ DES ACCORDS AVEC VOS ADVERSAIRES !

Vous pouvez conclure des marchés avec vos adversaires et ainsi **recruter** ou **vous séparer** des ninjas non nourris. Vous devez vendre toute la nourriture d'un même groupe de couleur avant d'en renvoyer un ou plusieurs.

Les ninjas peuvent être recrutés avec des billets ou être échangés contre d'autres ninjas 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 **renvoyer** un ninja hypothéqué 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) NINJA NON RECRUTÉ PAR UN JOUEUR

Il existe trois types de ninjas :



Shinobi



Membres de l'Akatsuki



Obito/Kabuto

Vous pouvez **recruter** le ninja sur lequel 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 Titre de propriété que vous devez

garder face visible devant vous.

Si vous décidez de ne pas le recruter, le banquier doit immédiatement ouvrir une vente aux enchères. Lorsque vous recrutez des ninjas, vous devez penser à recruter, si possible, les autres ninjas du même groupe de couleur. Par exemple :

si vous recrutez un ninja du groupe vert, vous devez essayer de recruter les 2 autres ninjas verts au cours de la partie. Recruter des groupes de couleur augmente le montant des frais que les autres joueurs ont à payer quand ils atterrissent sur un de vos shinobi. Cela vous permet également de nourrir vos shinobi d'onigiris et de bols de ramen pour encore augmenter vos revenus.



### 2) NINJA DÉJÀ RECRUTÉ PAR UN AUTRE JOUEUR

Si vous vous arrêtez sur un ninja recruté par un autre joueur, il peut vous demander de **payer des frais**. Le montant des frais est indiqué sur le titre de propriété et varie selon la nourriture qu'elle comporte. Vous n'avez pas à payer de frais si le ninja est hypothéqué (le titre de propriété est retourné). **Important :** le joueur qui est propriétaire de la case sur laquelle vous vous arrêtez doit vous réclamer les frais 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 !

### Shinobi

Les frais pour un shinobi non nourri est indiqué sur le titre de propriété correspondant. Ces frais sont doublés si le propriétaire a recruté tous les shinobi (non hypothéqués) d'un même groupe de couleur. Si le shinobi a des onigiris ou des bols de ramen, les frais seront beaucoup plus élevés - comme indiqué sur le titre de propriété.

### Membres de l'Akatsuki

Le loyer dépend du nombre de membres de l'Akatsuki que vous avez recrutés.

### Membres de l'Akatsuki:

Frais : 1 ¥25 2 ¥50 3 ¥100 4 ¥200



### Obito et Kabuto

Pour connaître le montant du loyer, lancez les dés et multipliez le résultat par **4**. Si vous avez recruté Obito et Kabuto, multipliez le résultat par **10**.

### 3) MISSION ou ENTRAÎNEMENT

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) RAMEN ICHIRAKU / BARBECUE

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 **ALLEZ EN PRISON**. **Important :** vous ne **touchez pas** les ¥200 si vous allez sur 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 Mission ou Entraînement 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 frais, nourrir vos ninjas...).

### 8) Ninja QUE VOUS POSSÉDEZ

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

