◈ Achetez. Vendez. Négociez. Gagnez ! ◈

MONOPOLY

BRAND

MÉGA ÉDITION

Vous savez déjà jouer au MONOPOLY ?

Il vous suffit de lire les pages 2 à 4 pour savoir jouer à l'édition MÉGA du MONOPOLY.

Contenu :

1 plateau de jeu géant, 8 pions, 37 cartes Titre de propriété, 16 cartes Chance, 16 cartes Caisse de Communauté, 16 cartes Ticket de bus, 1 paquet de billets de banque pour MONOPOLY, 32 maisons, 12 hôtels, 8 gratte-ciel, 4 dépôts ferroviaires et 3 dés.

8+ | 2-6

Durée d'une partie : 90 minutes

Qu'est-ce qui change ?

dans l'édition MÉGA du MONOPOLY

LA BANQUE



Le banquier donne à chaque joueur **₳2 500**, répartis de la façon suivante :
1 x ₳1 000, 2 x ₳500, 4 x ₳100, 1x ₳50, 1x ₳20, 2 x ₳10, 1 x ₳5 et 5 x ₳1.

QUI COMMENCE ?



Ne lancez que les deux dés blancs pour déterminer qui fait le plus grand score et joue en premier.

LES DÉS



Lors de votre tour, lancez les TROIS dés (les deux dés blancs et le nouveau dé de couleur).

◆ Si des points apparaissent sur les TROIS dés, avancez d'autant de cases que le nombre total indiqué.

◆ Si le dé de couleur indique M. MONOPOLY, déplacez-vous d'autant de cases qu'indiqué sur les deux dés blancs, puis continuez en vous arrêtant sur la 1re propriété non encore achetée, que vous pouvez maintenant acheter. Si toutes les propriétés sont achetées, M. MONOPOLY vous oblige à aller sur la 1re propriété sur laquelle vous devrez payer un loyer à un autre joueur. Toutefois, si cette propriété est hypothéquée, vous pouvez rester sur place. Tant que vous n'avez pas terminé votre tour M. MONOPOLY, les autres joueurs n'ont le droit ni de bâtir, ni de lever une hypothèque, ni de faire une transaction quelconque.

◆ Si le dé de couleur indique le bus, prenez la carte TICKET DE BUS située au-dessus du paquet ou déplacez-vous sur la case Caisse de communauté ou Chance la plus proche et suivez les instructions de la carte tirée.

DOUBLES ET TRIPLES

Si vous faites un double (uniquement avec les dés blancs), vous pouvez relancer les dés. Si vous faites un triple (avec le dé rapide de couleur) rendez-vous sur la case de votre choix et lancez une nouvelle fois les dés ! Attention, comme dans la règle classique, si vous faites trois doubles à la suite (ou trois triples) vous devez vous rendre en prison. Si vous souhaitez vous libérer de prison en essayant de faire un double, utilisez seulement les deux dés blancs.

NOUVELLES PROPRIÉTÉS ET GRATTE-CIEL



Chaque groupe (terrains de même couleur) de l'édition MÉGA possède une propriété supplémentaire. Si vous possédez 2 terrains d'un groupe de 3 propriétés ou 3 terrains d'un groupe de 4, vous pouvez commencer à construire des maisons et des hôtels. Une fois que vous avez construit 1 hôtel sur chacune des propriétés d'un même groupe de couleur, vous pouvez l'échanger contre un gratte-ciel. Pour cela, vous devez payer le montant indiqué sur le titre

de propriété. Vous ne pouvez construire qu'un seul gratte-ciel par case.
Note : si vous possédez 2 terrains d'un groupe de 3 propriétés ou 3 terrains d'un groupe de 4, le loyer des terrains nus de ce groupe est doublé. Si vous possédez tous les terrains d'un même groupe, le loyer des terrains nus de ce groupe est triplé.

Pour hypothéquer une propriété, vous devez tout d'abord vendre les bâtiments de cette propriété à la banque. Si vous achetez la dernière propriété d'un groupe après avoir bâti sur les autres terrains du groupe et si cette propriété est hypothéquée, vous devez lever l'hypothèque immédiatement et bâtir uniformément (reportez-vous aux instructions de la règle classique). Si vous n'en avez pas les moyens, vous devez répartir différemment les bâtiments existants sur les différentes propriétés du groupe, voire retransformer des hôtels en maisons, voire également revendre un gratte-ciel à la banque pour la moitié de son prix d'acquisition et le remplacer par un hôtel.

GARES



Vous pouvez désormais bâtir un dépot ferroviaire sur vos gares (coût : ₳100). Un dépôt ferroviaire double le loyer de la gare. Il n'est pas nécessaire de posséder plusieurs gares pour bâtir un dépôt ferroviaire. Les dépôts ferroviaires sont revendus à la banque à la moitié de leur valeur (₳50).

TICKETS DE BUS

Un ticket de bus accélère la partie. Vous pouvez l'obtenir de deux manières différentes : si le dé de couleur indique le bus lors d'un lancer de dés, ou en vous déplaçant sur les cases du plateau. Quand c'est votre tour, vous pouvez choisir d'utiliser un ticket de bus (si vous en possédez) au lieu de lancer les dés. Dans ce cas, déplacez-vous vers l'avant et arrêtez-vous sur n'importe quelle case du côté du plateau sur lequel vous vous situez déjà (les cases d'angle sont considérées à la fois comme la dernière case d'un côté et la première case du côté suivant). Après utilisation, donnez le ticket de bus à la banque, il ne pourra plus être utilisé durant la partie. Il y a 16 tickets de bus en tout ; quand il n'y en a plus, il n'y en a plus !
Attention ! Quand une carte « Tous les tickets de bus sont périmés, sauf celui-ci. » est tirée, tous les tickets de bus possédés et non utilisés par les joueurs partent à la banque (ils sont périmés). Faites donc bien attention à ne pas trop attendre avant d'utiliser vos tickets de bus ! Note : les joueurs ne doivent pas cacher leurs tickets de bus. Ils doivent être visibles de tous.

AUTRES NOUVELLES CASES

Mise aux enchères



Lorsque vous vous arrêtez sur cette case, choisissez une propriété non achetée que le banquier va mettre aux enchères (voir page 8). Lorsque toutes les propriétés auront été achetées, vous devrez aller jusqu'à la propriété (d'un autre joueur) qui vous coûtera le plus cher (en cas d'égalité de loyer, arrêtez-vous sur la case la plus proche).

Cadeau d'anniversaire
Si vous vous arrêtez sur cette case, recevez ₳100 de la banque ou prenez un ticket de bus situé au dessus du paquet correspondant. Vous pourrez l'utiliser lors d'un tour ultérieur.
Ces nouvelles cases de cette version MONOPOLY MÉGA Édition Paris permettent de rapidement terminer une partie. Les règles sont faciles à apprendre et cela rend le jeu encore plus intéressant. Si vous avez besoin de voir ou revoir les règles du MONOPOLY Classique, lisez ci-après !



RÈGLES ÉDITION CLASSIQUE

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 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.

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.

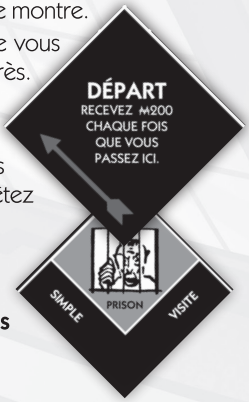
QUI JOUE EN PREMIER ?

Les joueurs lancent les deux dés blancs. 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.

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-après.
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.

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 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 bleu, vous devez essayer d'acheter les 2 autres terrains bleus 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 bâtiment) 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 **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…

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 ~~M~~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.

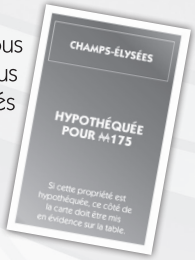
Important : vous ne pouvez construire ni maison, ni hôtel si une des propriétés du même groupe de couleur est **hypothéquée.**

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 bâtiment. 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.

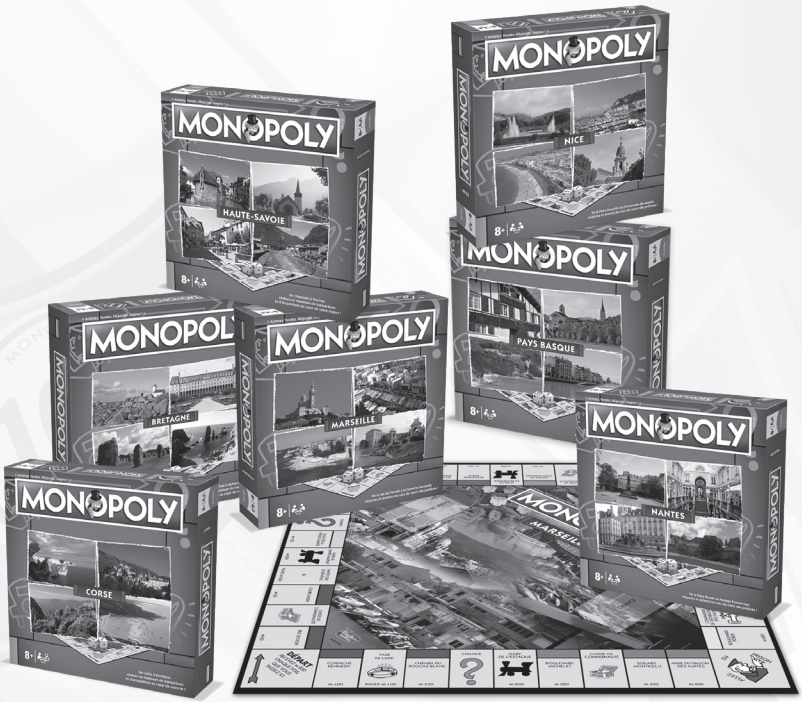
L'acheteur peut alors, soit lever immédiatement l'hypothèque en **payant** à la banque la valeur de l'hypothèque, soit garder l'hypothèque et **payer** les **10% d'intérêts**. Il pourra alors choisir de payer la valeur de l'hypothèque plus tard au cours du jeu et dans ce cas il devra **payer de nouveau**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

GAMME MONOPOLY RÉGIONS

Vous avez tiré la bonne carte chance : passez par la case DÉPART et offrez-vous votre ville ou région sur un plateau !

RÉFÉRENCES DISPONIBLES :
Avignon, Grand Bordeaux, Dijon, Grenoble, Lille, Lyon Métropole, Marseille, Nantes, Nice, Perpignan, Rennes, Toulouse, Bretagne, Bretagne Bilingue, Châteaux de la Loire, Corse, Haute-Savoie, Normandie, Pays Basque.



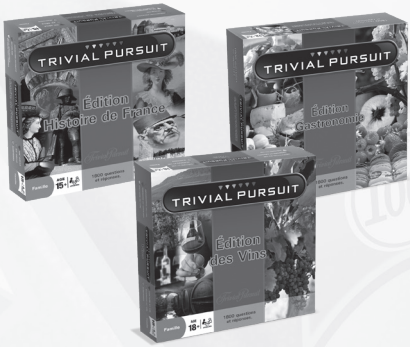
GAMME TRIVIAL PURSUIT RÉGIONS

TRIVIAL PURSUIT

Redécouvrez votre région en 1 800 questions en jouant avec les nouvelles règles du Trivial Pursuit qui vous permettront de remporter un triangle marqueur sur toutes les cases du plateau.

RÉFÉRENCES DISPONIBLES :
Normandie, Bretagne, Rhône-Alpes.





Découvrez également notre gamme Trivial Pursuit avec les éditions Vins, Gastronomie et Histoire de France.

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.

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**

Licensed by: