

BUT DU JEU :

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

AGE
8+

JOUER À MONOPOLY DEAL :

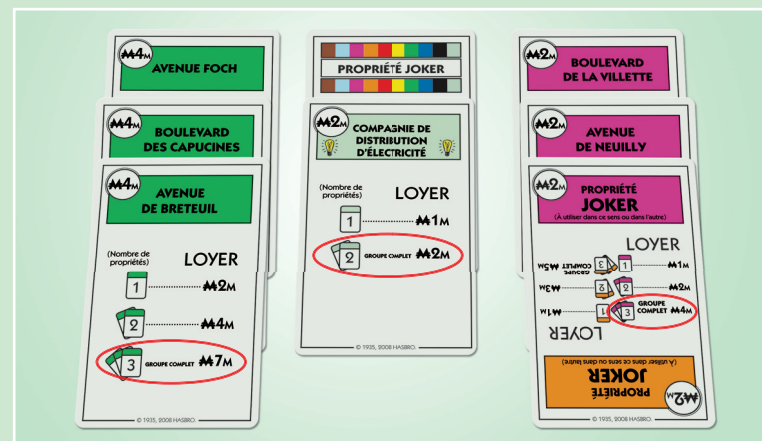
Au cours d'une partie de Monopoly Deal vous devez acheter les bonnes propriétés mais surtout empêcher vos adversaires de gagner ! Utilisez les cartes « action » pour réclamer des loyers, échanger des cartes, recevoir des petits billets en guise de cadeau d'anniversaire et bien d'autres choses encore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

MISE EN PLACE :

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

COMMENT GAGNER ?

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



ÉTAPES DU JEU :

1. PRENEZ 2 CARTES

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

2. JOUEZ JUSQU'À 3 CARTES

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

A TYPE A : POSER DES CARTES « BILLET »

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

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

ET/OU

B TYPE B : PLACER DES CARTES « PROPRIÉTÉ »

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

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

ET/OU

C TYPE C : PLACER DES CARTES « ACTION »

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

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

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

IMPORTANT ! COMMENT PAYER VOS DETTES :

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

3. FIN DE VOTRE TOUR

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

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

À QUOI RESSEMBLE UNE PARTIE :



INFORMATIONS SUR LES CARTES :



Deal Duel :

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



Deal Troc :

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



Deal Banco :

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



Joker ! :

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



Deal Jackpot :

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



C'est mon anniversaire !

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



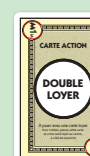
Carte Loyer multicolore :

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



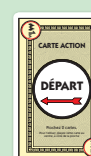
Loyer :

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



Double Loyer :

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



Départ :

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



Maison/Hôtel :

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

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

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



Propriété Joker :

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



Hôtel :

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



Rue de la Paix :

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



Cartes billet :

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



Rue de la Paix :

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

JEU AVEC 6 JOUEURS ET PLUS :

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

Le jeu contient 110 cartes :

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