

**Maison vide**

Ne déplace pas ton pion. Y a-t-il sur le plateau un jouet de la couleur de ta carte. Cette case est-elle disponible, peux-tu y mettre une maison ?

- Si l'un des deux jouets de cette couleur est libre, mets une de tes maisons sur cette case. Si les deux sont libres, choisis celui que tu veux.
- Si les deux jouets de cette couleur ont déjà une maison de couleur différente, tu peux en remplacer une par une maison qui t'appartient.
- Si par contre les deux maisons sont de même couleur, pas de chance, tu ne peux en remplacer aucune. Dans ce cas seulement, place la carte Chance sous le paquet et prends-en une nouvelle.

**Astuces pour gagner**

Lorsque tu prends une carte Maison vide, et que tu remplaces la maison d'un autre par une des tiennes, choisis le joueur qui possède le plus de choses sur le plateau.

Rappelle-toi il est préférable de posséder deux maisons comprenant des jouets de la même couleur, car elles ne peuvent être remplacées dans le cas où d'autres joueurs obtiennent la carte Maison vide. De plus, cela te donne droit à doubler la somme que te versent les autres joueurs, lorsqu'ils s'arrêtent sur l'une de ces cases.

**GAGNER LA PARTIE**

Dès que l'un des joueurs n'a plus d'argent, la partie est terminée. Tous les joueurs comptent leurs sous. C'est le joueur qui en a le plus qui gagne.

**Partie de jeu avec 2 joueurs**

La partie se déroule de la même manière, excepté que chaque joueur prend 14 maisons au début de la partie, au lieu de 10.

© Disney/Pixar

Jeu © 2002 Hasbro Inc. 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 6 D, 1702

Groot-Bijgaarden.

Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito

in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2,

CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.

www.hasbro.fr



07024747101

# MONOPOLY

## Junior

*Choisis ton personnage préféré et pars faire le tour du plateau pour acheter autant de supers jouets que possible, à l'aide de l'argent de ta tirelire. Toute la bande est là, et ils n'attendent que ça : aller rejoindre une de ces maisons où il y a des enfants et pleins d'autres jouets.*

*Lorsque tu achètes un jouet, les autres joueurs qui s'arrêtent sur cette case doivent te verser une petite somme pour pouvoir jouer avec celui-ci. Plus tu achètes de jouets et plus tu augmentes tes chances de gagner, alors n'hésite pas cette fois à casser ta tirelire !*

*Le gagnant de la partie est le joueur qui a cumulé le plus de sous à la fin.*

**BUT DU JEU**

Etre le joueur avec le plus d'argent de poche lorsque l'un des joueurs fait faillite.

Pour cela, achète le plus de jouets possible. Puis demande des sous aux autres enfants qui veulent jouer avec tes jouets.

**CONTENU**

1 plateau de jeu, 1 paquet de 25 cartes Chance,  
48 maisons (4 jeux de 12), 1 liasse de billets Monopoly,  
1 dé, 4 pions (avec supports).

**ASSEMBLAGE**

Sépare les pions de leur contour, que tu jettes aussitôt, et fixe chacun d'eux à un support.



## INSTALLATION

1. Prends le pion de ton choix et place-le sur la case Départ. Laisse le ou les pions non utilisés de côté.
2. Prends ensuite 10 maisons de la même couleur que ton pion. Les maisons non utilisées restent de côté.
3. Mélange les cartes Chance et place-les face cachée à l'emplacement marqué d'un ?
4. L'un de vous jouera le rôle du banquier, qui répartit les billets aux joueurs de la manière suivante :  
cinq x 1 Euro    quatre x 2 Euros    trois x 3 Euros  
un x 4 Euros    un x 5 Euros  
Le banquier participe également au jeu. Si c'est toi, veille à bien séparer l'argent du banquier, de tes billets pour jouer.
5. Lancez le dé à tour de rôle et le joueur qui obtient le plus grand score commence le premier.

### ONLY VA ! A ton tour :

- Lance le dé et déplace ton pion du nombre de cases correspondant,
- Suis ensuite les indications propres à la case sur laquelle tu t'arrêtes.

### Sur quel type de case es-tu ?

#### Jouet sans maison

Verse au banquier le montant indiqué sur cette case et place une de tes maisons. A partir de maintenant, il faut bien surveiller ton jouet : les joueurs qui s'arrêtent sur cette case doivent te verser des sous et cela leur donne droit de jouer avec.

#### Jouet avec une maison

Et bien il faut payer ! Verse au propriétaire du jouet, c'est-à-dire au joueur qui a une maison sur cette case, la somme indiquée. Si ce joueur est aussi propriétaire de l'autre jouet de la même couleur, tu lui dois le double de la somme indiquée.

#### Départ

Chaque fois que tu passes par la case Départ, le banquier te verse 2 Euros d'argent de poche. A toi de penser à les réclamer, sinon, ils sont perdus pour cette fois !



#### Lancer le dé à nouveau

Lance le dé à nouveau, déplace ton pion en fonction du résultat obtenu, et suis les instructions correspondant à la case sur laquelle tu t'arrêtes.

#### Nouvelles piles et Jouets cassés

Tu dois acheter de nouvelles piles ou réparer tes jouets. Mets 2 Euros sur la case avec l'inscription : "Petite monnaie de M. Monopoly".



#### Petite monnaie de M. Monopoly

S'il y a des billets sur cette case lorsque tu t'arrêtes dessus, tout est pour toi !

#### Café

Si tu tombes sur cette case en fonction du résultat du dé, arrête-toi et attends ton tour suivant pour te déplacer à nouveau.



#### Aller au café

Si tu t'arrêtes sur cette case, mets 3 Euros sur la case Petite monnaie de M. Monopoly, puis va directement au café. Si tu passes par la case Départ, tu ne reçois pas 2 Euros. A ton tour suivant, lance le dé et déplace ton pion depuis cette case.

#### Cartes Chance (?)

Prends la première carte du paquet, suis les instructions inscrites dessus, puis remets-la sous le paquet.

#### Différentes indications des cartes CHANCE

##### Aller à ... ou Verse

Avance ton pion sur cette case, puis suis les instructions correspondantes.

