

Les Maisons sont rendues à la Banque et le prix indiqué sur le Titre de propriété payé.

Remarque : on ne peut construire qu'un Hôtel par terrain.

VENTE DE PROPRIÉTÉS

Les terrains nus, les Gares et les Compagnies de Service Public peuvent être vendus entre les joueurs à un prix convenu entre l'acheteur et le vendeur. Cependant, un joueur ne peut pas vendre un terrain à un autre joueur s'il y a une construction sur un terrain de même couleur. Pour pouvoir le faire, il doit d'abord revendre l'ensemble des Maisons et Hôtels de ce groupe à la Banque. Une propriété hypothéquée ne peut pas être vendue à la Banque, mais uniquement à un autre joueur. Les joueurs peuvent revendre leurs Maisons ou Hôtels à la Banque à n'importe quel moment de la partie. La Banque payera la moitié du prix payé pour l'acquisition initiale des Maisons. Pour un Hôtel, la Banque payera la moitié du prix d'achat de cet Hôtel plus la moitié du prix d'achat des 4 Maisons qui lui ont été rendues pour la construction de cet Hôtel.

HYPOTHÈQUES

Un joueur qui a besoin d'argent peut hypothéquer ses propriétés auprès de la Banque. La valeur d'hypothèque de chaque propriété est indiquée au dos de chaque Titre de propriété. Le taux d'intérêt sur les hypothèques est de 10%. Les intérêts doivent être payés, en plus de la somme empruntée, à la levée de l'hypothèque. Lorsqu'une propriété hypothéquée est vendue, le nouveau propriétaire a le droit de lever cette hypothèque en payant le tarif indiqué, augmenté des 10% d'intérêts.

S'il décide de ne pas lever l'hypothèque, il doit néanmoins payer les intérêts. S'il décide de lever l'hypothèque plus tard, il devra repayer les 10%

d'intérêts. Pour montrer qu'une propriété est hypothéquée, retourner la carte Titre de propriété à l'envers afin que le côté rouge soit visible.

Avant d'hypothéquer un terrain, le joueur doit revendre à la Banque toutes les constructions s'y trouvant ou celles des autres propriétés de la même couleur.

FAILLITE

Si vous devez à la Banque ou à un autre joueur plus d'argent que ce que vous rapportent vos biens, vous êtes déclaré en faillite et êtes éliminé du jeu. Si votre dette est envers la Banque, celle-ci empêche tout votre argent et tous vos Titres de propriété. Le Banquier met alors en vente aux enchères chaque propriété et la vend au plus offrant. Vous devez rendre les clés 'Sortie de prison' en les posant sur le côté du plateau de jeu. Si c'est l'un des autres joueurs qui vous met en faillite, vos Maisons et Hôtels sont vendus à la Banque pour la moitié de leur prix d'origine et ce joueur reçoit l'argent, les Titres de propriété et les clés 'Sortie de prison' que vous possédez. Si vous possédez des propriétés hypothéquées, elles reviennent également à ce joueur qui devra payer les 10% immédiatement puis choisir de maintenir l'hypothèque ou de la lever tout de suite en la remboursant.

LE GAGNANT

Le dernier joueur restant en jeu est le gagnant.

REMARQUES SUR LE JEU

Si vous devez payer un loyer supérieur à ce qu'il vous reste, vous pouvez payer une partie en argent et une partie en Titres de propriété. Quand vous possédez des propriétés, vous devez faire attention de ne pas oublier d'en percevoir les loyers.

Vous ne pouvez emprunter de l'argent à la Banque qu'en hypothéquant des propriétés.



www.hasbro.fr

© 2005 Hasbro. 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.



060500219101

Le célèbre jeu de transactions immobilières !

Version de poche

Contenu : 1 plateau de jeu autocollant, 1 support pour le plateau de jeu, 1 feuille de carton contenant les Titres de propriété et les listes instructions CHANCE et CAISSE DE COMMUNAUTÉ, 6 pions, 6 clés, billets MONOPOLY, 3 dés, 32 Maisons, et 12 Hôtels.

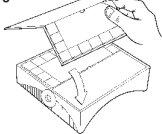
RÉSUMÉ DU JEU

MONOPOLY est le célèbre jeu où l'on achète, loue ou vend des propriétés de façon à générer du profit et à s'enrichir. Le joueur le plus riche sera le gagnant. En commençant à la case DÉPART, les joueurs déplacent leurs pions sur le plateau en fonction du résultat des dés. Lorsque votre pion tombe sur une propriété à vendre, vous pouvez l'acheter à la Banque. Si vous décidez de ne pas l'acheter, elle est mise aux enchères et vendue au plus offrant. Lorsqu'un joueur s'arrête sur la propriété d'un adversaire, il doit lui verser un loyer. La construction de Maisons et d'Hôtels augmente considérablement la valeur des loyers ; aussi faut-il construire autant que possible sur ses terrains. Pour obtenir plus d'argent, vous pouvez hypothéquer vos propriétés à la Banque. Vous devez toujours suivre les instructions indiquées sur les cases CHANCE ou CAISSE DE COMMUNAUTÉ lorsque vous tombez dessus. Parfois vous serez envoyé en Prison.

PRÉPARATION

Découlez les deux parties du plateau de jeu et fixez-les sur le support en plastique, en vous assurant de bien reconstituer le logo Monopoly au milieu (Voir figure 1). Détachez les cartes Titres de Propriété et les listes d'instructions Chance et Caisse de Communauté de leur support. Détachez les pions et les clés de leur support, utilisez des ciseaux à bouts ronds si nécessaire. Posez les clés, Maisons et Hôtels à côté du plateau de jeu. Triez les liasses de billets et posez-les en piles selon leur valeur à côté du plateau de jeu. Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case Départ.

Figure 1



LA BANQUE

Désignez un banquier qui sera également joueur. Le banquier remet à chaque joueur une somme de € 1.500, répartie comme suit :

2 x € 500 4 x € 100 1 x € 50 1 x € 20
2 x € 10 1 x € 5 1 x € 1

Tout le reste de l'argent est conservé par la Banque. La Banque ne fait jamais faillite mais peut émettre de l'argent supplémentaire en écrivant sur du papier ordinaire les reconnaissances de dettes de chacun.

DÉROULEMENT DU JEU

A tour de rôle, les joueurs lancent 2 dés. Celui qui obtient le plus grand nombre commence à jouer.

DÉPLACEMENT DES PIONS

Le premier joueur lance les 2 dés et avance son pion dans le sens des aiguilles d'une montre.

En fonction de la case sur laquelle il tombe, le joueur peut effectuer l'une des opérations suivantes :

- acheter une Propriété,
- payer un loyer à celui à qui appartient la propriété,
- payer des taxes,
- suivre les instructions des cases Chance ou Caisse de Communauté,
- aller en prison,
- se reposer sur l'emplacement du Parc Gratuit,
- toucher un salaire de € 200,
- aller en prison pour simple visite.

LES DOUBLES

Si vous obtenez un double avec les dés, effectuez votre opération normalement puis rejouez. Déplacez-vous à nouveau et effectuez une nouvelle opération. Si par hasard, vous faites 3 doubles de suite, vous devez aller immédiatement en Prison. Votre tour s'achève ici.

LA CASE DÉPART

Chaque fois que vous passez ou vous arrêtez sur la case Départ, la Banque vous verse un salaire de € 200.

ARRÊT SUR UNE PROPRIÉTÉ À VENDRE

Lorsque vous vous arrêtez sur une propriété qui n'appartient à personne, vous pouvez l'acheter à la Banque au prix indiqué sur la carte Titre de propriété. Si vous décidez de l'acheter, payez la Banque pour cette propriété et recevez la carte Titre de propriété en échange comme preuve.

Si vous décidez de ne pas l'acheter, la Banque doit aussitôt la vendre aux enchères. Le joueur le plus offrant paye la Banque et reçoit la carte Titre de propriété comme preuve de son achat.

ARRÊT SUR UNE PROPRIÉTÉ PRIVÉE

Lorsque vous vous arrêtez sur la propriété d'un adversaire, vous devez lui payer un loyer dont la valeur est indiquée sur le Titre de propriété. C'est un atout de posséder tous les Titres des terrains d'une même couleur. Pour les terrains qui ne sont pas encore construits, pas de Maisons ni d'Hôtels, le propriétaire peut alors demander un double loyer à celui qui s'y arrête.

Par contre, un propriétaire possédant tous les sites d'une même couleur ne peut pas demander de double loyer si l'un des terrains est hypothéqué.

ARRÊT SUR LES COMPAGNIES

DE SERVICE PUBLIC

Vous pouvez acheter l'une des Compagnies de Service Public lorsque vous vous arrêtez dessus et qu'elle n'a pas déjà été achetée. Comme pour les autres propriétés, il faut payer le prix indiqué sur cette case. Si le Titre de propriété appartient déjà à quelqu'un, ce dernier peut vous demander de payer un loyer suivant le nombre de points obtenus aux dés. Si le propriétaire ne possède qu'une seule Compagnie de Service Public, le loyer correspond alors à 4 fois le chiffre de vos dés. Si les 2 Compagnies de Service Public appartiennent au même joueur, vous devrez alors payer 10 fois le chiffre de vos dés. Si vous décidez de ne pas acheter, le Banquier met cette Compagnie de Service Public aux enchères et la vend au plus offrant. Vous pouvez également participer à la vente aux enchères.

ARRÊT SUR LES GARES

Si vous êtes le premier à vous arrêter sur une Gare, vous pouvez l'acheter. Sinon, elle est vendue aux enchères par la Banque ; vous pouvez également participer aux enchères.

Si la Gare appartient déjà à quelqu'un, vous devez payer le montant indiqué sur le Titre de propriété. Le montant payé variera en fonction du nombre de gares que possède le propriétaire.

ARRÊT SUR UNE CASE CHANCE OU

CAISSE DE COMMUNAUTÉ

Lorsqu'un joueur parvient sur l'une de ces cases, il doit lancer 3 dés. Si vous obtenez 12 par exemple, vous devez suivre l'instruction n°12 de la liste Chance ou Caisse de Communauté.

Vous devez effectuer l'opération demandée immédiatement sauf dans le cas où vous obtenez une clé Sortie de Prison. Prenez alors une clé et gardez-la jusqu'à ce que vous en ayez besoin. Lorsque l'on vous demande de payer une amende, donnez l'argent à la Banque.

PARC GRATUIT

Si vous tombez sur cette case, reposez-vous ici jusqu'à votre prochain tour. Vous pouvez toujours entreprendre des transactions.

PRISON

Vous êtes envoyé en Prison :

- si vous vous arrêtez sur la case 'Allez en prison', *ou*
- suite à une instruction 'Chance' ou 'Caisse de Communauté', *ou*
- si vous obtenez un double 3 fois de suite.

L'arrivée en prison met fin à votre tour. Vous ne touchez pas votre salaire de € 200, quelle que soit votre place sur le plateau.

Pendant votre séjour en prison, vous percevez les loyers de vos propriétés, si elles ne sont pas hypothéquées bien sûr.

Vous sortez de Prison si :

- vous faites un double durant l'un des 3 tours qui suit votre arrivée en prison, *ou*
- vous utilisez une clé Sortie de prison, si vous en avez une, *ou*
- vous payez une amende de € 50, *ou*
- vous achetez une clé Sortie de prison à l'un des autres joueurs, à un prix convenu entre vous.

Si vous n'obtenez pas de double au bout des 3 tours, payez € 50 et avancez du nombre indiqué par les dés. Si vous n'êtes pas envoyé en Prison mais que vous vous arrêtez simplement sur cette case, votre séjour est considéré comme une 'Simple Visite' et vous ne devez pas payer d'amende. Lors de votre prochain tour, avancez comme d'ordinaire.

LES MAISONS

Vous devez posséder un groupe complet de propriétés de même couleur avant de pouvoir commencer à acheter des Maisons à la Banque. Si vous achetez une Maison, vous pouvez la placer sur n'importe laquelle des propriétés de ce groupe. La Maison suivante devra être placée sur l'un des 2 autres terrains nus de ce groupe ou d'un autre groupe d'une même couleur.

Le prix à payer pour chaque maison est indiqué sur le Titre de propriété du terrain. Vous pouvez à tout moment au cours d'un de vos tours, acheter ou construire autant de Maisons que vos moyens financiers vous le permettent, avec un maximum de 4 par propriété. Vous devez cependant construire de façon homogène. Vous ne pouvez pas construire plus d'une maison par terrain tant que vous n'avez pas construit au moins une Maison sur chaque terrain de ce groupe. Vous pouvez alors commencer à construire une seconde rangée de Maisons, et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque terrain du groupe possède 4 Maisons. La vente de ses Maisons doit également être faite uniformément. Il n'est pas possible de construire des Maisons si l'un des terrains de cette couleur est hypothéqué.

HÔTELS

Vous devez avoir quatre Maisons sur chacune des propriétés d'un groupe de couleur avant de pouvoir acheter un Hôtel. Les Hôtels sont achetés de la même façon que les Maisons et coûtent quatre Maisons.