

◆ Achetez. Vendez. Négociez. Gagnez ! ◆

# MONOPOLY

BRAND

## VOICE BANKING

### RÈGLES DU JEU



ÂGE  
**8+**



## BUT DU JEU

Acheter, vendre, rêver et planifier avec l'aide du banquier, M. Monopoly. Les joueurs parcourent le plateau pour acheter des propriétés et recevoir des loyers. La partie se termine lorsqu'un joueur fait faillite. Le joueur qui a alors le plus d'argent et la valeur la plus élevée en propriétés gagne.

E4816

### CONTENU

Banque vocale en forme de chapeau haut-de-forme (incluant calotte et bord)  
Plateau de jeu  
4 pions  
16 titres de propriété  
1 carte Vous êtes libéré de prison  
4 cartes Résumé des règles  
8 maisons  
12 hôtels  
2 dés

## EN QUOI LE JEU MONOPOLY VOICE BANKING EST-IL DIFFÉRENT ?



### Tout le monde à bord !

Au lieu d'acheter des gares, les joueurs font des trajets en train. M. Monopoly vous enverra au hasard sur une propriété que vous pourrez acheter, mettre aux enchères ou pour laquelle vous devrez payer un loyer (si elle appartient à un autre joueur).



### Échanges forcés

Si un joueur s'arrête sur une case Échange, il peut choisir de payer 100 ₣ pour échanger immédiatement une de ses propriétés sans construction contre celle d'un autre joueur.



### Construction rapide d'hôtels

Avec M. Monopoly comme banquier, les bâtiments se construisent plus vite que jamais ! Oubliez donc les maisons et passez directement aux hôtels. Toutefois, il ne peut y avoir qu'un seul bâtiment (maison ou hôtel) par propriété. Et, puisque construire rapidement demande beaucoup d'efforts, les bâtiments ne peuvent pas être revendus. Construisez judicieusement.



### Carte Vous êtes libéré de prison

Il s'agit de la seule carte Chance ou Caisse de communauté tangible de ce jeu. C'est aussi la façon convoitée la plus d'être libéré de prison M. Monopoly gère toutes les autres cartes, appelées cartes Chance, au moyen de sa banque vocale.



### M. Monopoly s'occupe des enchères

Lorsqu'un joueur ne désire pas acheter une propriété, il doit la vendre aux enchères avec l'aide de M. Monopoly. Tous les joueurs peuvent faire monter les enchères en appuyant sur le bouton correspondant à leur pion. Chaque enchère fait augmenter le prix de 50 ₣. M. Monopoly remettra le titre de propriété au plus offrant et débitera du compte de ce joueur le montant de la vente.



M. Monopoly répètera ce qu'il vient de dire.

M. Monopoly annulera votre dernière commande.

## BANQUE VOCALE

Pour utiliser la banque vocale en cours de jeu, il suffit d'appuyer sur le bouton correspondant à son pion, d'attendre le bip, puis de dire l'une des commandes ci-contre. Elles se retrouvent aussi sur les cartes Résumé des règles.

## COMMANDES POUR LA BANQUE VOCALE

Chaque commande est expliquée en détail un peu plus loin.

### SI VOUS VOULEZ



Acheter une propriété

Vendre une propriété aux enchères

Payer un loyer



Passer par la case DÉPART et recevoir 200 ₣



Piocher une carte Chance



Prendre le train



Sortir de prison



Vérifier votre compte



Échanger une de vos propriétés contre celle d'un autre joueur



Construire une maison



Construire un hôtel



Poser une question à M. Monopoly (une question à laquelle il peut répondre!)

### APPUYEZ SUR VOTRE BOUTON ET DITES

► « J'achète », attendez le son de la cloche, puis dites « [le nom de la propriété] »

► « Enchère », attendez le son de la cloche, puis dites « [le nom de la propriété] »

► « Payer le loyer de », attendez le son de la cloche, puis dites « [le nom de la propriété] »

► « Passer par la case DÉPART »

► « Carte Chance »

► « Tour en train »

► « Sortir de la prison »

► « Solde du compte »

► « J'échange », attendez le son de la cloche, puis dites « [le nom de VOTRE propriété à échanger] ». Dès que M. Monopoly répond « Pour quelle propriété ? », dites « [le nom de la propriété désirée] ».

► « Construire une maison ». Dès que M. Monopoly répond « Sur quelle propriété ? », dites « [le nom de la propriété sur laquelle vous désirez construire] ».

► « Construire un hôtel ». Dès que M. Monopoly répond « Sur quelle propriété ? », dites « [le nom de la propriété sur laquelle vous désirez construire] ».

► Commencez votre question par « M. Monopoly ». Conseil : Dites d'abord « M. Monopoly », attendez le son de la cloche, puis demandez « Qui gagne ? »



## PRÉPARATION

**1** Déposer les maisons, les hôtels et la carte Vous êtes libéré de prison à la portée de tous.

**2** Placer chaque titre de propriété devant la case correspondante.

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



**4** Chaque joueur prend une carte Résumé des règles.

**5** Placer les dés près du plateau de jeu.

**6** Installer la banque vocale comme suit :

À la première partie, remplacer les piles de démo. Voir les détails sur les piles à la fin de ces règles. Puis, positionner le sélecteur sur « Marche ».



Emboîter la calotte dans le bord du chapeau.

Positionner le sélecteur sur « Marche ».

Placer la banque à cet endroit sur le plateau.



M. Monopoly vous invitera à jouer. Chaque joueur appuie sur le bouton correspondant à son pion pour se joindre à la partie.

M. Monopoly versera 1 500 ₣ à chaque joueur.



## PLACE AU JEU !

### Pour gagner

Parcourez le plateau en achetant autant de propriétés que possible. Comme au MONOPOLY classique, plus vous en possédez, plus vous pourrez recevoir de loyers. Le joueur qui a le plus d'argent et la valeur la plus élevée en propriétés à la fin de la partie gagne.

### Qui commence ?

Chaque joueur lance les dés. Le joueur qui obtient le total le plus élevé commence, puis la partie se poursuit vers la gauche.

### À votre tour

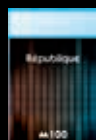
1. Lancez les deux dés.
2. Avancez votre pion du nombre de cases indiqué, dans le sens des aiguilles d'une montre.
3. Où vous êtes-vous arrêté ? Suivez les consignes de cette case en utilisant les commandes pour la banque vocale. Voir la section LES CASES DU PLATEAU.

**Vous avez fait un double ?** Relancez les dés et jouez un autre tour.

**Attention !** Si vous faites un double trois fois de suite, vous devez immédiatement aller en prison, sans jouer votre troisième tour.

4. Passez les dés au joueur à votre gauche. Votre tour est officiellement terminé dès qu'il lance les dés.

## LES CASES DU PLATEAU PROPRIÉTÉS



### Propriétés n'appartenant à personne

Si vous vous arrêtez sur une propriété qui n'appartient à personne, vous devez l'acheter au prix indiqué sur la case ou la mettre aux enchères.

### Vous voulez l'acheter ?

1. Appuyez sur votre bouton sur la banque vocale et dites « **J'achète** ». Attendez le son de la cloche, puis dites « **[le nom de la propriété]** ».
2. M. Monopoly annoncera le montant débité de votre compte pour cet achat.
3. Prenez le titre de la propriété.

### Vous ne souhaitez pas l'acheter ?

Elle doit être mise aux enchères !

1. Appuyez sur votre bouton sur la banque vocale et dites « **Enchères** ». Attendez le son de la cloche, puis dites « **[le nom de la propriété]** ».
2. Tous les joueurs voulant participer se préparent à appuyer sur leur bouton.  
M. Monopoly lance l'enchère à 50 ₣. Le premier joueur à appuyer sur son bouton inscrit une enchère de 50 ₣, s'il en a les moyens. Tous les joueurs peuvent faire augmenter l'enchère à tout moment. Nul besoin de respecter l'ordre de jeu ou d'attendre que M. Monopoly augmente l'enchère ; il ne le fait que si vous le lui demandez.
3. Appuyez sur votre bouton à chaque fois que vous voulez faire monter l'enchère. Chaque enchère fait augmenter le prix de 50 ₣. Par exemple, la Rue de la Paix est mise aux enchères. Le premier joueur à appuyer sur son bouton inscrit une enchère de 50 ₣. Le deuxième joueur à appuyer sur son bouton entrera dans la course avec une enchère de 100 ₣, et ainsi de suite. M. Monopoly attendra environ 3 secondes entre chaque enchère avant de demander si quelqu'un d'autre veut surenchérir.
4. L'enchère est terminée lorsque plus personne ne veut enchérir. Celui qui a fait la meilleure offre l'emporte. M. Monopoly annonce alors le montant débité du compte de ce joueur. Ce dernier prend ensuite le titre de propriété.

Si personne ne veut faire d'enchère, aucun problème. Personne n'a à payer et le titre demeure où il est. M. Monopoly vous offrira une dernière chance d'enchérir, puis dira « Une fois, deux fois... personne n'en veut pour cinquante ? OK, je la garde ! » et fermera ainsi l'enchère.



### Collectionnez des groupes de couleur !

Lorsque vous possédez toutes les propriétés d'un même groupe de couleur :

- le montant du loyer augmente !
- vous pouvez y construire des maisons et des hôtels pour ainsi augmenter leur loyer ! Voir BÂTIMENTS.

Petite astuce : lorsque vous possédez un groupe de couleur, construisez rapidement. Une propriété avec bâtiment ne peut plus faire partie d'un échange forcé.

### Propriétés achetées

Lorsque vous vous arrêtez sur la propriété d'un autre joueur, ce dernier doit vous demander de payer un loyer. S'il le fait, vous devez payer le montant indiqué sur le titre de propriété. Toutefois, s'il oublie de le faire avant que le joueur suivant lance les dés, vous n'avez rien à payer !

### Pour payer :

1. Appuyez sur votre bouton sur la banque vocale et dites « **Payer le loyer de** ». Attendez le son de la cloche, puis dites « **[le nom de la propriété]** ».
2. M. Monopoly annoncera le montant du loyer qui a été transféré de votre compte à celui du propriétaire.

## Principaux conseils d'utilisation de la banque vocale



1. Lorsque vous appuyez sur votre bouton pour dire une commande, vous entendrez un bip. Cela signifie que M. Monopoly est à l'écoute. Attendez d'entendre ce bip avant de donner une commande.

Certaines commandes doivent être données en deux parties. Vous devez alors attendre le son de la cloche avant de dire la seconde partie de votre commande. Par exemple, si vous voulez acheter une propriété, appuyez d'abord sur votre bouton et attendez le bip. Dites ensuite « Achat », attendez le son de la cloche, puis annoncez le nom de la propriété.

2. Il n'est pas nécessaire de maintenir le bouton enfoncé lorsque vous parlez à M. Monopoly.
3. Laissez votre carte Résumé des règles vous guider.
4. Parlez de façon claire et naturelle, sans crier.
5. Utilisez les noms de propriété tels qu'ils apparaissent sur le plateau. Cela permettra à M. Monopoly de bien vous comprendre et d'être le meilleur banquier possible.
6. Utilisez le bouton Annuler pour effacer une commande. Notez que M. Monopoly ne peut annuler qu'une seule commande.
7. Utilisez le bouton Répéter pour que M. Monopoly répète ce qu'il vient de dire.
8. Si vous donnez une commande qui ne peut être effectuée, comme acheter la propriété d'un autre joueur ou payer quelque chose alors que vous n'en avez pas les moyens, M. Monopoly vous en avisera. Parfois, il poursuivra avec une autre question. S'il ne le fait pas, appuyez sur votre bouton et essayez une autre commande.



## CASES D'ACTION



### Départ

Chaque fois que vous vous arrêtez sur ou passez par la case DÉPART, vous recevez 200 ₣ de la banque.

1. Appuyez sur votre bouton et dites « **Passer par la case DÉPART** ».
2. M. Monopoly versera 200 ₣ sur votre compte.



### Parc gratuit

Il n'y a rien à faire ici, reposez-vous un peu !

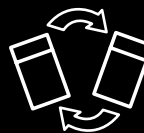
### Simple visite

Si vous vous y arrêtez, placez votre pion dans la section En visite. Dites bonjour à vos amis en prison !



### Échange

Lorsque vous vous arrêtez sur cette case, vous pouvez choisir de payer 100 ₣ pour échanger immédiatement une de vos propriétés contre celle d'un autre joueur. Vous ne pouvez pas choisir une propriété appartenant à un groupe en développement, c.-à-d. à un groupe de couleur avec au moins un bâtiment. Vous pouvez cependant échanger une propriété d'un groupe de couleur complet sans bâtiment.



1. Appuyez sur votre bouton sur la banque vocale et dites « **Échanger** ». Attendez le son de la cloche, puis dites « **[le nom de VOTRE propriété à échanger]** »
2. M. Monopoly demandera alors pour quelle propriété vous voulez l'échanger. Répondez par le nom de la propriété, « Faubourg Saint-Honoré », par exemple. Si vous tentez d'échanger une propriété qui ne vous appartient pas ou d'en obtenir une qui n'est pas vacante, M. Monopoly vous demandera d'en choisir une autre.
3. Échangez maintenant les titres de propriété. M. Monopoly enregistrera l'échange.

### Carte Chance

1. Appuyez sur votre bouton sur la banque vocale et dites « **Carte Chance** ».
2. M. Monopoly vous donnera la consigne de votre carte. Au besoin, il vous versera de l'argent ou en débitera de votre compte.



### Trajets en train

Vous devez prendre le train. Le hasard déterminera vers quelle propriété vous vous déplacerez.

1. Appuyez sur votre bouton sur l'unité bancaire et dites « **Tour en train** ».
2. M. Monopoly annoncera votre destination. Déplacez votre pion sur la case correspondante et exécutez la consigne qui y est reliée. Si vous passez par la case DÉPART, ne recevez pas 200 ₣.



### Allez en prison

Vous devez immédiatement placer votre pion sur la case En prison. Ne passez pas par la case DÉPART, ne recevez pas 200 ₣. Vous n'avez pas à aviser M. Monopoly que vous êtes en prison. Votre tour est terminé. Vous pouvez toutefois recevoir des loyers, participer aux enchères et acheter des maisons et des hôtels. De plus, les autres joueurs peuvent toujours vous forcer à échanger des propriétés.

### Comment sortir de prison ?

Trois options s'offrent à vous :

1. **Payez 50 ₣** au début de votre prochain tour. Pour payer, appuyez sur votre bouton sur la banque vocale puis dites « **Sortir de la prison** ». M. Monopoly débitera 50 ₣ de votre compte. Lancez ensuite les dés et avancez.
2. Au début de votre prochain tour, utilisez la carte Vous êtes libéré de prison si vous la possédez. Appuyez sur votre bouton sur la banque vocale puis dites « **Sortir de la prison** ». Lancez ensuite les dés et avancez.
3. **Faites un double** à votre prochain tour. Si vous réussissez, vous êtes libre ! Relancez les dés et avancez. Vous avez jusqu'à 3 tours pour tenter de faire un double. Si vous n'y arrivez pas, vous devez payer 50 ₣. Appuyez sur votre bouton sur la banque vocale puis dites « **Sortir de la prison** ». M. Monopoly débitera 50 ₣ de votre compte. Lancez ensuite les dés et avancez.

## BÂTIMENTS

### Construire des maisons et des hôtels

Dès que vous possédez toutes les propriétés d'un même groupe de couleur, vous pouvez construire des maisons et des hôtels (nul besoin d'attendre son tour).



### Il ne peut y avoir qu'un seul bâtiment (maison ou hôtel) par propriété.

Vous pouvez construire une maison sur une propriété appartenant à un groupe de couleur complet. M. Monopoly débite alors le prix d'une maison de votre compte. Placez ensuite une maison sur cette propriété. Si plus tard vous décidez de construire un hôtel, retirez la maison et remplacez-la par un hôtel. Il n'est pas nécessaire de construire une maison avant de construire un hôtel. Vous pouvez donc acheter directement un hôtel. M. Monopoly débitera alors le prix d'une maison et celui d'un hôtel de votre compte. Vous pourrez ensuite placer l'hôtel sur la propriété.

Les maisons et hôtels peuvent pas être revendus. C'est déjà assez difficile de construire ! Alors tous les bâtiments construits restent en place, à moins de devoir utiliser une propriété pour payer une dette.

### Crise du bâtiment ?

S'il ne reste plus de bâtiments à vendre, M. Monopoly vous en informera. Vous devrez alors attendre qu'un joueur perde les siens en remboursant une dette.

### Pour construire un bâtiment :



1. Appuyez sur votre bouton sur la banque vocale et dites « **Construire une maison** » ou « **Construire un hôtel** », selon votre choix.
2. M. Monopoly vous demandera sur quelle propriété vous voulez construire. Répondez par le nom de la propriété, « **Faubourg Saint-Honoré** », par exemple.
3. Déposez le bâtiment acheté sur la propriété.



## ÉCHANGES

Les échanges de propriétés ne sont autorisés que lorsqu'un joueur s'arrête sur une case Échange. Voir « ÉCHANGE » dans la section LES CASES DU PLATEAU.

### À court d'argent ?

Vous devez payer quelque chose, mais n'avez pas suffisamment d'argent ? Vous devez alors utiliser tout votre argent et l'une de vos propriétés. Si vous n'avez pas les fonds suffisants pour payer, M. Monopoly vous demandera quelle propriété vous voulez utiliser pour payer le reste de votre dette. Peu importe la valeur de la propriété choisie, cette dernière sera jumelée au solde de votre compte, quel qu'il soit, pour payer la totalité de votre dette. Si la propriété utilisée possède un bâtiment, il doit être rendu à la banque. Tout autre bâtiment du même groupe de couleur doit aussi être rendu à la banque.

Par exemple : vous avez 150  en banque et possédez la Rue Lecourbe avec un hôtel et le Boulevard de Belleville sans bâtiment. Vous terminez votre déplacement sur Vaugirard qui possède un hôtel, et on vous demande de payer un loyer de 400 .

1. Lorsque vous tenterez de payer le loyer, M. Monopoly vous avisera d'abord que vous n'avez pas les fonds suffisants, puis vous demandera quelle propriété vous voulez donner pour couvrir votre dette.
2. Répondez en donnant le nom de la propriété choisie. Dans ce cas, vous pourriez dire « **Boulevard de Belleville** ».
3. M. Monopoly attribuera le Boulevard de Belleville au joueur à qui vous devez de l'argent. Remettez-lui ensuite le titre de propriété.
4. M. Monopoly transférera également vos 150  sur le compte de ce joueur. Votre solde sera alors de 0 .
5. Maintenant que votre groupe de couleur est incomplet, vous devez remettre l'hôtel sur Rue Lecourbe à la banque.

Si vous n'avez pas assez d'argent pour payer et que vous ne possédez qu'une seule propriété, M. Monopoly acquittera votre dette et vous ferez faillite. La partie sera alors terminée.

## FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin dès qu'un joueur fait faillite, c.-à-d. lorsqu'il n'a plus d'argent ni aucune propriété. M. Monopoly met alors immédiatement fin au jeu et annonce le gagnant.

## INFO SUPPLÉMENTAIRE SUR LA BANQUE VOCALE

- Pour faire une pause en pleine partie, il suffit de mettre le jeu de côté. Le jeu se met en veille après chaque réponse de M. Monopoly et s'active chaque fois qu'un joueur appuie sur son bouton. Au moment de reprendre la partie, la banque se souviendra du solde de chaque joueur. Assurez-vous de ne pas oublier la position de votre pion, les titres de propriété que vous possédez et à qui revient le tour.
- Pour réinitialiser le jeu et commencer une nouvelle partie, il suffit mettre le sélecteur sur la position d'arrêt, puis de le remettre sur « Marche ».

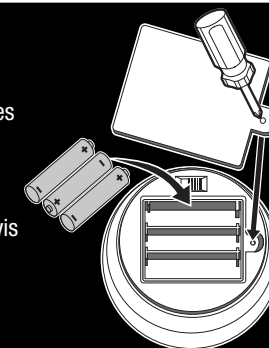


 **x3** 1.5V AA LR6  
**PILES ALCALINES NÉCESSAIRES**  
PILES DE DÉMONSTRATION INCLUSES.

### REPLACER LES PILES

Remplacer les piles de démo par des piles alcalines.

Utiliser un tournevis cruciforme (non inclus).



### IMPORTANT : INFORMATION PILES



## PRÉCAUTIONS À PRENDRE :

1. Suivre attentivement les instructions. N'utiliser que les piles conseillées. Insérer les piles correctement en respectant les signes + et -.
2. Ne pas mélanger des piles neuves et usagées, des piles standard (salines) et alcalines.
3. Enlever les piles usagées.
4. Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
5. Ne pas mettre les bornes en court-circuit.
6. Si le produit cause des interférences électriques ou semble en être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques. Remettre en marche si nécessaire (éteindre et rallumer ou enlever les piles et les remplacer).
7. **ACCUMULATEURS** : Ne jamais mélanger des accumulateurs (rechargeables) avec tout autre type de piles. Retirer les accumulateurs avant de les recharger. Le rechargement des accumulateurs doit être effectué par un adulte. **NE PAS RECHARGER LES PILES NON RECHARGEABLES.**



Ce produit et ses piles doivent être jetés séparément auprès de votre centre local de recyclage des déchets. Ne les jetez pas avec vos déchets ménagers.



◆ Achetez. Vendez. Négociez. Gagnez ! ◆



Les noms et logos HASBRO GAMING et MONOPOLY, la conception exclusive du plateau de jeu, les quatre cases de coin du plateau, le nom et le personnage M. MONOPOLY, chacun des éléments distinctifs du plateau de jeu et les accessoires du jeu sont des marques de commerce de Hasbro pour son jeu de transactions de propriétés et les accessoires afférents.

Conservez ces informations pour pouvoir vous y référer plus tard. Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.

©1935, 2018 Hasbro. Tous droits réservés. Fabriqué par : Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.  
Représenté par: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Service Consommateurs : Hasbro France SAV,  
10 rue de Valence, 57150 Creutzwald, France. Tél.: +33 387 827 620. Email: conso@hasbro.fr

[www.hasbro.fr](http://www.hasbro.fr)

[www.hasbro.be](http://www.hasbro.be)



0419E4816FR2

[Monopoly.com](http://Monopoly.com)