PARTIE RAPIDE

Si vous avez l'habitude de jouer à MONOPOLY, vous pouvez maintenant faire des parties plus rapides !

1. Avant le début de la partie, le banquier mélange les cartes de Propriété et en distribue deux à chaque joueur. Les joueurs paient de suite le prix indiqué sur les deux propriétés qu'ils viennent de recevoir. La partie commence alors selon les règles d'une partie normale.
2. Vous ne devez construire que trois Maisons (au lieu de quatre) sur chaque terrain avant de pouvoir acheter un Hôtel. Si on désire revendre un Hôtel, sa valeur est toujours réduite de moitié par rapport au prix d'achat.
3. Lorsque le deuxième joueur fait faillite, la partie se termine. Le banquier se sert de la banque électronique pour additionner les richesses de chacun des joueurs restants, soit :
   - l'argent qu'il reste sur la carte bancaire,
   - les terrains, les Gares et les Compagnies de Service Public au prix indiqué sur le plateau,
   - les propriétés hypothéquées estimées à la moitié de la valeur indiquée sur le plateau,
   - les Maisons estimées au prix d'achat,
   - les Hôtels estimés au prix d'achat, qui comprendra la valeur des trois Maisons données en échange.

Le joueur le plus riche remporte la partie !

MONOPOLY CONTRE LA MONTRE

Vous pouvez également convenir d'une durée déterminée au début de la partie et jouer en temps limité. Le joueur le plus riche à la fin de ce temps imparti gagne la partie !

HASBRO, PARKER, MONOPOLY et tous les autres logos, personnages, les quatre coins du plateau, le nom Monsieur MONOPOLY et tout autre élément distinctif du jeu qui y est associé sont des marques déposées de Hasbro.

©1935, 2012 Hasbro. Tous droits réservés.

Fabriqué par : Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delemont CH
Représenté par : Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK.

Service Consommateurs : Hasbro France S.A.S. 10 rue de Valence 57150 CREUTZWALD FR 03.87.82.76.20
conso@hasbro.fr
Service consommateurs/Consumentenservice:
Hasbro S.A. Belgique, Industrialaan 1 B 1,
1702 Groot-Bijgaarden. Tel.: 02 467 3360.
E-mail: info@hasbro.be

www.hasbro.fr
www.hasbro.be

0212 377121 01 00

498377121010

AGE 8+ | 2-6 JOUEURS

Achetez. Vendez. Négociez. Gagnez !

MONOPOLY

ÉLECTRONIQUE

BRAND

BUT DU JEU
Être le seul joueur qui n'ait pas fait faillite.

CONTENU
1 plateau de jeu, 1 banque électronique, cartes de Propriété, Chance et Caisse de Communauté, 6 cartes bancaires Monopoly, 2 dés, 6 pions, 32 maisons et 12 hôtels.

MISE EN PLACE

Hypothèques.
Voir page 10.

Arrêt sur une case Caisse de Communauté.
Voir page 10.

Arrêt sur une case Chance.
Voir page 10.

Construire sur ses propriétés.
Voir page 9.

Placez votre pion ici pour commencer.

PASSER DEUX FOIS DE SUITE PAR LA CASE DÉPART

Il est possible de recevoir M2M deux fois pendant le même tour. Par exemple, si vous tirez une carte Chance ou Caisse de Communauté juste après être passé par la case Départ, et que cette carte vous indique « Avancez jusqu'à la case Départ ». Vous devrez alors insérer votre carte dans le lecteur et appuyer sur le bouton ⟵ deux fois à la suite.

PRISON

Aller en Prison

Vous serez envoyé en Prison si :

- vous vous arrêtez sur la case « *Allez en Prison* »,
- vous tirez une carte Chance ou Caisse de Communauté qui vous indique d'aller en Prison,
- vous faites trois doubles aux dés à la suite.

Votre tour s'arrête lorsque vous êtes envoyé en Prison. Déplacez-vous jusqu'à la case Prison et ne touchez pas M2M lorsque vous passez par la case Départ pour vous y rendre.

Pendant que vous êtes en Prison, vous continuez à toucher vos loyers, à condition que vos propriétés ne soient pas hypothéquées.

Sortir de Prison

Pour sortir de Prison il faut effectuer une des actions suivantes :

- payer une amende de M500K et jouer au prochain tour.
- Utiliser une carte « *Vous êtes libéré de Prison* ».
- Lancer les dés et faire un double.

Si vous n'avez pas réussi à faire un double après trois tours, payez les M500K puis déplacez votre pion suivant votre lancer de dés.

Simple visite

Si vous n'êtes pas envoyé en Prison mais que vous vous arrêtez sur la case Prison, vous êtes un simple visiteur et ne subissez aucune pénalité.

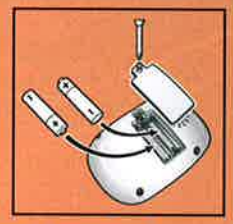
x2 LR03 de 1.5V (3V) **PILES NON INCLUSES** | **FONCTIONNE AVEC DES PILES** Piles alcalines recommandées. Tournevis cruciforme (non inclus) nécessaire pour insérer les piles.

IMPORTANT

LES PILES DOIVENT ÊTRE REMPLACÉES PAR UN ADULTE. VEUILLEZ CONSERVER CES INFORMATIONS POUR POUVOIR VOUS Y RÉFÉRER PLUS TARD.

⚠ PRECAUTIONS A PRENDRE :

1. Les piles doivent être maintenues hors de portée des enfants. Si l'une d'elles est avalée, prévenir un médecin immédiatement.
2. Suivre attentivement les instructions. N'utiliser que les piles conseillées. Insérer les piles correctement en respectant les signes + et – .



3. Ne pas mélanger des piles neuves et usagées, des piles standard (salines) et alcalines.
4. Enlever les piles usagées.
5. Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
6. Ne pas mettre les bornes en court-circuit.
7. Si le produit cause des interférences électriques ou semble en être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques. Remettre en marche si nécessaire.
8. **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.

HYPOTHÈQUES

Hypothéquer une propriété

Avant d'hypothéquer une propriété, vous devez vendre tous les bâtiments s'y trouvant. Retournez ensuite la carte de Propriété, face cachée, et recevez la valeur de l'hypothèque indiquée au dos de cette carte.

Si vous hypothéquez une propriété, vous êtes toujours en sa possession. Aucun joueur ne peut payer l'hypothèque à votre place. Vous ne pouvez percevoir aucun loyer pour une propriété hypothéquée, mais vous continuez à percevoir le loyer des propriétés du même groupe.

Lever une hypothèque

Vous pouvez lever une hypothèque en payant la valeur de l'hypothèque plus 10% d'intérêts (arrondis au 10 000 le plus proche si besoin). Une fois l'hypothèque levée, vous pouvez retourner la carte de Propriété devant vous, face visible. Vous pouvez de nouveau percevoir vos loyers.

Vendre une propriété hypothéquée

Vous pouvez vendre une propriété hypothéquée à un autre joueur à un prix convenu entre vous. L'acheteur peut alors soit lever l'hypothèque immédiatement en payant la valeur de l'hypothèque, soit seulement payer 10% d'intérêt (arrondis au 10 000 le plus proche si besoin) et conserver l'hypothèque. Il pourra payer la valeur de l'hypothèque plus tard au cours du jeu.

Une fois l'hypothèque levée sur une propriété, le propriétaire peut recommencer à acheter des Maisons et des Hôtels.

FAILLITE

Si vous avez une dette envers la Banque ou envers un autre joueur et que vous n'avez pas la possibilité de payer, vous êtes déclaré en faillite et vous êtes éliminé.

Dette envers la Banque

Dans ce cas, rendez vos cartes de Propriété à la Banque, qui les mettra immédiatement et individuellement aux enchères.

Dette envers un autre joueur

Dans ce cas, ce joueur reçoit le solde de votre carte bancaire, vos cartes de Propriété et vos cartes « Vous êtes libéré de Prison ».

CASES CHANCE ET CAISSE DE COMMUNAUTÉ

Lorsque vous vous arrêtez sur une de ces deux cases, vous devez prendre la carte du dessus du paquet correspondant. Suivez les instructions de la carte, puis placez-la, face cachée, au-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 à un prix convenu entre vous.

Si vous tirez une carte vous indiquant de vous rendre sur une autre case, allez-y en suivant le sens de la flèche. Si vous passez par la case Départ, recevez M2M. Ne touchez pas cette somme si la carte vous demande de vous rendre en Prison ou de revenir en arrière.

PARC GRATUIT

Si vous vous arrêtez sur cette case, vous pouvez vous reposer en attendant le prochain tour ou continuer vos transactions normalement (percevoir des loyers, construire des bâtiments, etc.).

INDEX

COMMENT JOUER :

LE BANQUIER 4
JOUER À MONOPOLY 4
BANQUE ÉLECTRONIQUE 5

ÉTAPES DU JEU :

ACHETER UNE PROPRIÉTÉ 8
VENTES AUX ENCHÈRES 8
PAYER UN LOYER 8
COMPAGNIES DE SERVICE PUBLIC 8
GARES 9
ACHETER UNE MAISON 9
ACHETER UN HÔTEL 9
CRISE DU LOGEMENT 9
BESOIN D'ARGENT 9
VENDRE UNE PROPRIÉTÉ 9
HYPOTHÈQUES 10
FAILLITE 10
CASES CHANCE ET CAISSE DE COMMUNAUTÉ 10
PARC GRATUIT 10
PASSER 2 FOIS DE SUITE PAR LA CASE DÉPART 11
PRISON 11
UTILISATION DES PILES 11
PARTIE RAPIDE 12
MONOPOLY CONTRE LA MONTRE 12

COMMENT JOUER :

LE BANQUIER

Un des joueurs est élu banquier. S'il y a plus de 5 joueurs, le banquier peut choisir de n'assumer que ce rôle. Il s'occupe :

De la banque électronique

Des cartes de Propriété

Des Maisons et des Hôtels

Des ventes aux enchères

JOUER À MONOPOLY

1. Les joueurs lancent les deux dés. Celui qui fait le plus grand score commence, la partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre.
2. À votre tour, lancez les dés et avancez d'autant de cases qu'indiqué sur les dés, dans le sens des aiguilles d'une montre. Deux pions ou plus peuvent s'arrêter simultanément sur la même case. Suivant la case sur laquelle vous vous arrêtez, vous pouvez :
   - acheter une propriété au prix indiqué sur la case du plateau (si aucun joueur ne la possède déjà). ***Voir page 8.***
   - Demander au banquier de vendre une propriété aux enchères (si vous ne souhaitez pas l'acheter au prix annoncé). ***Voir page 8.***
   - Payer un loyer (si la propriété sur laquelle vous êtes appartient à un autre joueur). ***Voir page 8.***
   - Payer des taxes.
   - Tirer une carte Chance ou Caisse de Communauté. ***Voir page 10.***
   - Aller en Prison. ***Voir page 11.***
3. Lorsque vous possédez tous les terrains d'un même groupe de couleur, vous pouvez acheter des Maisons et des Hôtels pour construire sur ces propriétés.
4. S'il ne vous reste plus d'argent, vous pouvez hypothéquer ou vendre une propriété pour payer vos dettes. Si vous n'arrivez pas à collecter assez d'argent pour payer un loyer, une taxe ou une facture, vous êtes déclaré en faillite et vous êtes éliminé.
5. Aucun joueur ne peut prêter de l'argent ni emprunter à un autre joueur. Cependant, si un joueur l'accepte, vous pouvez le payer avec une de vos propriétés plutôt qu'avec votre carte bancaire.
6. Si vous faites un double aux dés, effectuez les opérations habituelles sur la case puis relancez les dés. Si vous faites trois doubles à la suite, rendez-vous immédiatement en Prison !
7. Continuez de jouer. Le dernier joueur restant en jeu est déclaré vainqueur !

GARES

Les Gares sont achetées et vendues aux enchères de la même manière que les propriétés.

Si vous vous arrêtez sur une Gare qui appartient à un autre joueur, vous devez payer le loyer indiqué sur la carte de Propriété. Ce montant variera suivant le nombre de Gares détenues par ce joueur.

ACHETER UNE MAISON

Vous devez posséder tous les terrains d'une même couleur pour pouvoir acheter des Maisons. Le prix des Maisons est indiqué sur la carte Propriété.

Vous pouvez acheter des Maisons (ou des Hôtels) quand c'est votre tour de jouer ou entre le tour des autres joueurs. Vous devez construire uniformément : vous ne pouvez pas construire une deuxième Maison sur un terrain tant que vous n'avez pas construit une Maison sur chaque terrain de ce groupe. Vous pouvez acheter autant de bâtiments que vos finances vous le permettent ! Aucune Maison ne peut être construite si une des propriétés du même groupe de couleur est hypothéquée.

Placez vos Maisons ou vos Hôtels sur la case de la propriété correspondante sur le plateau de jeu.

ACHETER UN HÔTEL

Pour pouvoir acheter un Hôtel, vous devez avoir quatre Maisons sur chaque terrain d'un groupe de propriétés de même couleur. Echangez les quatre Maisons contre un Hôtel puis payez au banquier le prix indiqué sur la carte de Propriété correspondante. Vous ne pouvez construire qu'un Hôtel par propriété.

CRISE DU LOGEMENT

S'il ne reste plus de bâtiments 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, le banquier doit les vendre aux enchères et les accorder au plus offrant.

BESOIN D'ARGENT

Si vous avez besoin d'argent, vous pouvez en collecter en :

- vendant des Maisons ou des Hôtels,
- hypothéquant des propriétés,
- vendant des propriétés, des Compagnies de Service Public ou des Gares à un autre joueur à un prix convenu entre vous (même si la propriété est hypothéquée).

VENDRE UNE PROPRIÉTÉ

Vous pouvez vendre une propriété, une Compagnie de Service Public ou une Gare à un autre joueur, à un prix convenu entre vous. Toutefois, aucun terrain ne peut être vendu à un autre joueur s'il y a des bâtiments sur un des terrains du même groupe de couleur. Vous devez d'abord vendre à la banque tous les bâtiments situés sur ce terrain.

Les Maisons et les Hôtels seront vendus à la banque à la moitié de la valeur indiquée sur la carte de Propriété. Ils peuvent être vendus lorsque c'est votre tour ou entre le tour des autres joueurs.

Vendre des Maisons

Les Maisons doivent être vendues uniformément, de la même façon qu'elles ont été achetées.

Vendre des hôtels

Votre carte sera alors créditée de la moitié du prix de l'Hôtel, augmenté de la moitié du prix des quatre Maisons qui ont été données lors de l'acquisition de l'Hôtel.

Les Hôtels peuvent aussi être échangés auprès de la Banque contre des Maisons, de façon à récupérer de l'argent. Pour cela, vous devez échanger votre Hôtel contre quatre Maisons et votre carte sera créditée de la moitié de la valeur de l'Hôtel.

ÉTAPES DU JEU

ACHETER UNE PROPRIÉTÉ

Il existe 3 types de propriété :

1. Terrains 2. Gares 3. Compagnies de Service Public

Si vous vous arrêtez sur une propriété qui n'appartient à personne, vous pouvez l'acheter. Si vous décidez de l'acheter, vous devez payer le prix indiqué sur la case à la banque. Vous recevrez en échange, comme preuve de cette acquisition, la carte de propriété correspondante que vous devrez garder, face visible, en face de vous. Si vous décidez de ne pas l'acheter, le banquier ouvrira une vente aux enchères. Voir le chapitre ***Ventes aux enchères*** ci-dessous.

Le fait d'être propriétaire vous permet de percevoir un loyer de la part de tous les joueurs qui s'arrêtent sur vos propriétés. Lorsque vous possédez tous les terrains d'un même groupe de couleur (c'est-à-dire un monopole), vous pouvez construire des Maisons et des Hôtels sur ces terrains, et ainsi collecter des loyers plus élevés !

VENTE AUX ENCHÈRES

Si vous décidez de ne pas acheter une propriété sur laquelle vous venez de vous arrêter, le banquier doit immédiatement ouvrir une vente aux enchères, en commençant au montant que le premier joueur intéressé propose. Chaque joueur peut participer à la vente aux enchères, incluant le banquier et le joueur qui a refusé d'acheter cette même propriété au prix indiqué sur la case.

PAYER UN LOYER

Si vous vous arrêtez sur une propriété qui appartient à un autre joueur, il peut vous réclamer un loyer (sauf si cette propriété est hypothéquée). Le joueur qui est propriétaire de la case doit vous réclamer un loyer avant que le joueur suivant ne lance les dés. Le montant du loyer est indiqué sur la carte de Propriété et varie selon le nombre de bâtiments qu'elle comporte.

Si tous les terrains d'un même groupe de couleur appartiennent au même joueur, le loyer est doublé pour chaque propriété de ce groupe où il n'y a pas encore de construction. Vous ne pouvez pas toucher de loyer pour une propriété hypothéquée mais continuez à toucher un double loyer pour les autres propriétés, non hypothéquées, de ce même groupe de couleur.

COMPAGNIES DE SERVICE PUBLIC

Les Compagnies de Service Public sont achetées et vendues aux enchères de la même manière que les propriétés.

Si vous vous arrêtez sur une case Compagnie de Service Public qui appartient à un autre joueur, ce joueur peut vous demander de lui payer un loyer suivant le nombre de points obtenus aux dés :

- si le propriétaire a seulement une Compagnie de Service Public, le loyer est de 4 fois le total de vos dés, multiplié par 10 000.
- Si le propriétaire possède les deux Compagnies de Service Public, le loyer est de 10 fois le total de vos dés, multiplié par 10 000.

BANQUE ÉLECTRONIQUE

L'écran de la banque électronique affiche 5 chiffres maximum. Par exemple, 100 000 sera indiqué par 100K et 1 000 000 sera indiqué 1M. Lorsque vous entrerez des sommes dans la banque faites donc attention à bien respecter le format indiqué sur les cartes Propriété, Chance et Caisse de Communauté.

GUIDE RAPIDE : voir en page suivante pour plus de détails.

Million

Lorsque vous passez par la case Départ : insérez votre carte bancaire dans la fente et appuyez sur ce bouton : M2M seront automatiquement crédités sur votre compte !

Millier

Annuler : si vous vous trompez en entrant le montant de la transaction dans la banque électronique, appuyez sur ce bouton, pendant que votre carte est encore dans la fente. Entrez ensuite le bon montant. Pour faire une nouvelle partie, retirez la carte de la banque électronique puis maintenez cette touche appuyée jusqu'à ce que vous entendiez un bip. Tous les comptes sont effacés et tous les joueurs retrouvent un compte de départ de M15M.

Ajouter une virgule/Régler le son : pour régler le son, enlevez la carte de la banque et maintenez appuyé ce bouton. Relâchez le bouton lorsque vous obtenez le volume de son souhaité.

Payer un autre joueur

Recevoir de l'argent

Payer la banque

Piles

Pour la mise en place et le retrait des piles, ***voir page 11.***

Débuter une partie

Appuyez sur n'importe quelle touche ou insérez une carte dans la fente de la banque électronique. Chaque joueur commence la partie avec M15M sur son compte. Lorsque la carte d'un joueur est insérée dans la banque, le numéro de carte s'affiche d'abord à l'écran, suivi du solde de son compte.

RECEVOIR DE L'ARGENT

Recevoir de l'argent de la banque :
La banque vous donne de l'argent si vous vendez des Maisons ou des Hôtels, hypothéquez une propriété ou passez sur la case Départ (voir ci-dessous). Certaines cartes Chance et Caisse de Communauté vous permettent également de recevoir de l'argent de la part de la banque.

Pour recevoir de l'argent de la banque, insérez votre carte dans la fente. Votre solde s'affiche à l'écran. Entrez le montant que vous devez recevoir (ex : M50K) et appuyez sur le bouton +. Cet argent est ainsi crédité sur votre compte. Vous pouvez retirer votre carte.

Recevoir de l'argent en passant par la case Départ :
Lorsque vous passez par ou vous vous arrêtez sur la case Départ, insérez votre carte et appuyez sur le bouton ←. M2M sont automatiquement crédités sur votre compte.

Recevoir de l'argent de la part d'un autre joueur :
Un autre joueur vous doit de l'argent s'il doit vous payer un loyer (s'il s'arrête sur une de vos propriétés) ou si vous lui vendez une propriété (en cas de conclusion d'un marché ou si vous êtes en faillite).

Pour recevoir de l'argent d'un autre joueur, insérez votre carte dans la fente du lecteur, entrez le montant de la transaction et appuyez sur le bouton . La somme demandée est automatiquement créditée sur votre compte. Retirez votre carte et insérez ensuite celle du joueur qui vous doit de l'argent, puis pressez le bouton +. Le montant dû est automatiquement débité sur son compte.

Recevoir de l'argent de plusieurs joueurs :
Si plus d'un joueur vous doit de l'argent (ex : carte Chance indiquant votre anniversaire), insérez la carte du premier joueur **devant de l'argent**, tapez le montant dû (ex : M1M) et appuyez sur la touche . Insérez ensuite la carte du second joueur **devant de l'argent**, tapez le montant dû et appuyez sur la touche . Procédez ainsi avec tous les joueurs qui vous doivent de l'argent. Insérez enfin votre carte dans la fente et appuyez sur la touche +. Le paiement de chaque joueur s'affiche, un par un, jusqu'à ce que le montant total soit crédité sur votre compte.

PAYER

Payer la banque :
Vous payez la banque pour acheter des propriétés, construire des Maisons et des Hôtels, payer des taxes, lever une hypothèque et sortir de Prison. Certaines cartes Chance et Caisse de Communauté peuvent également vous demander de payer un certain montant à la banque.

Pour payer la banque, insérez votre carte, entrez le montant demandé (ex : M2M) et appuyez sur la touche −. Le montant est débité automatiquement de votre compte.

Payer un autre joueur :
Vous payez un autre joueur si vous lui devez un loyer (si vous vous arrêtez sur une de ses propriétés) ou si vous lui achetez une propriété (au cours d'un marché ou s'il a fait faillite).

Pour payer un autre joueur, insérez votre carte, entrez le montant dû et appuyez sur la touche . Retirez votre carte, insérez la carte du joueur à qui vous devez de l'argent puis appuyez sur le bouton +. Les opérations se font automatiquement sur les deux comptes.

Arrêt de la banque électronique :
La banque électronique se met automatiquement en veille après un moment sans activité. Insérez une carte et appuyez sur n'importe quel bouton pour la réactiver. Les soldes des joueurs sont toujours stockés dans le lecteur. Vous pouvez donc arrêter une partie en cours pour la reprendre plus tard : votre argent restera sur votre compte ! Lorsque vous avez terminé votre partie, il suffit de retirer la carte de la fente et de laisser le lecteur se mettre en veille.

Commencer une nouvelle partie :
Pour lancer une nouvelle partie, retirer la carte de la fente et maintenez le bouton « C » enfoncé jusqu'à entendre un bip. Tous les comptes sont alors remis à la somme de départ de M15M.

Conseils du banquier :

1. Suivez toujours le sens de la flèche sur la carte lorsque vous l'insérez dans la banque.
2. Si le lecteur n'émet aucun bip lorsque vous insérez une carte, vérifiez que vous l'avez insérée dans le bon sens.
3. Si vous avez entré le mauvais montant, appuyez sur la touche « **C** » pour annuler puis entrez le bon montant. Vous ne pouvez corriger une erreur que si la carte est encore insérée dans la banque.
4. Vous pouvez saisir en une fois un montant maximum de M20M et un montant minimum de M10K.