

MONOPOLY



GUIDE DE MISE EN PLACE

Contient : 1 tour électronique, 1 plateau de jeu, 4 pions, 4 cartes bancaires, 4 lecteurs de carte, 1 taxi et sa piste, 28 cartes de propriété, 32 maisons, 12 hôtels et 2 jetons « écologiques ».

Retirez et jetez tous les emballages des éléments de jeu.

ASSEMBLAGE :

C'est très facile : il suffit de suivre les indications ci-dessous en vous aidant des images.

IMPORTANT : avant de monter le jeu, insérez 4 piles LR6 (AA) dans la tour comme indiqué dans le paragraphe INFORMATION SUR LES PILES, situé au recto de cette page.

- 1 Posez le plateau de jeu sur une surface plane en insérant la tour et les lecteurs de carte dans les trous prévus à cet effet. **Remarque :** insérez bien le plateau en observant la forme du trou et celle de la base de la tour.



Alignez bien le bouton de mise en marche de la tour avec le visuel du pion voiture sur le plateau de jeu.

- 2 Fixez la piste et le taxi au plateau.



A Clipsez le taxi sur la piste comme indiqué.

C Clipsez bien les deux parties de la piste ensemble pour qu'elle soit plate et régulière.



2 À 4 JOUEURS AGE 8+

L'AIDE D'UN ADULTE EST

NÉCESSAIRE POUR LE MONTAGE DU JEU

QUELLES SONT LES DIFFÉRENCES AVEC MONOPOLY CLASSIQUE ?

MONOPOLY LIVE contient une tour parlante qui détecte les déplacements de vos pions et vous guide tout au long de la partie. Une caméra spéciale est située dans le haut de la tour et permet d'observer par réflexion les pions, les cartes bancaires, le taxi et les cases OUI/NON.

Plus besoin de lire les règles mais vous pouvez toujours les consulter sur www.monopoly.fr.

METTEZ LA TOUR EN MARCHÉ ET JOUEZ !

Une fois tous les éléments en place, votre plateau de jeu doit ressembler à la photo ci-dessous. Il vous suffit maintenant d'appuyer sur le bouton de mise en marche de la tour et vous êtes prêts à jouer ! Voir le chapitre BOUTONS DE LA TOUR ci-dessous.

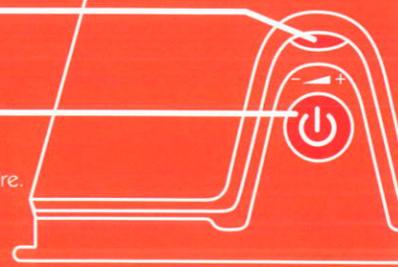


BOUTONS DE LA TOUR

VOLUME DU SON
Tournez le bouton pour augmenter ou baisser le volume.

BOUTON MISE EN MARCHÉ/PAUSE
Appuyez pour mettre en marche.
Appuyez pour mettre sur pause ou reprendre.
Maintenez appuyé pour terminer la partie.
Maintenez appuyé plus longtemps pour éteindre.

MISE EN VEILLE : APRÈS CINQ MINUTES SANS ACTIVITÉ, LA TOUR SE MET AUTOMATIQUÉMENT EN VEILLE.

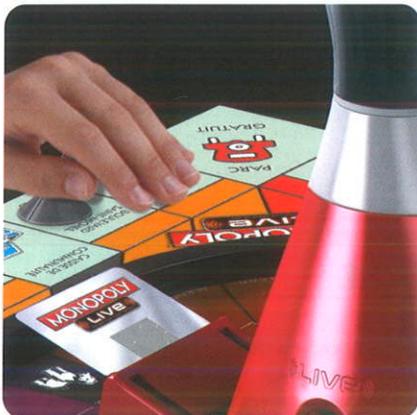


FONCTIONNEMENT

Voici tout ce que vous devez savoir pour communiquer avec la tour, gérer votre argent et prendre le taxi.

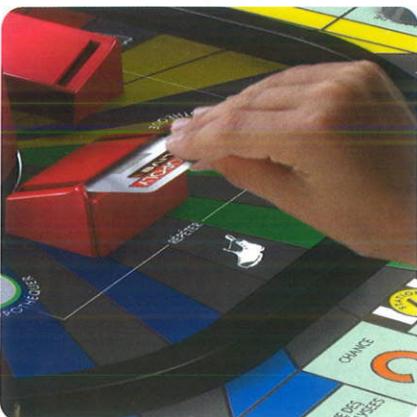
LANCER LES DÉS

Couvrez votre pion avec votre main pour lancer les dés.



UTILISER VOTRE CARTE BANCAIRE

Insérez votre carte bancaire dans le lecteur du plateau pour connaître le solde de votre compte, échanger des propriétés avec un autre joueur, construire des bâtiments ou faire monter les enchères.



CONFIRMER & RÉPÉTER

Couvrez l'icône « OUI » ou « NON » sur le plateau pour confirmer un choix. Couvrez « OUI » et « NON » en même temps pour réentendre la dernière phrase de la tour.



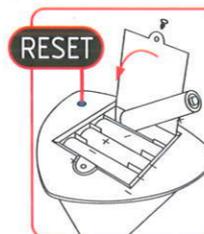
PRENDRE LE TAXI

Lorsque la tour vous demande de prendre un taxi, poussez-le d'un coup sec sur la piste et voyez où il atterrit !



INFORMATION SUR LES PILES

x4 FONCTIONNE AVEC DES PILES
Piles de 1,5V LR6 (AA)
NON INCLUSES | Piles alcalines recommandées. Tournevis cruciforme nécessaire (non inclus) pour remplacer les piles.



REPLACER LES PILES

Assurez-vous que la tour soit bien éteinte. Dévissez la vis du compartiment des piles situé sous la tour et ôtez le couvercle. Insérez 4 piles LR6 (AA) alcalines correctement en respectant les signes + et -. Remplacez le couvercle, revissez la vis et appuyez sur le bouton RESET.

⚠️ PRECAUTIONS A 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 replacer).
7. NE PAS UTILISER D'ACCUMULATEURS RECHARGEABLES. NE PAS RECHARGER LES PILES NON RECHARGEABLES.

IMPORTANT: UTILISATION DES PILES: Retenez les informations suivantes. Les piles doivent être mises en place par un adulte.



Ne jetez pas le produit et ses piles avec vos ordures ménagères. Portez-les dans un centre de recyclage des déchets.

INFORMATIONS IMPORTANTES

Assemblage du plateau : si la tour vous indique que quelque chose ne va pas avec le plateau, vérifiez d'avoir bien suivi les indications de montage et d'assemblage du jeu et que tous les éléments sont bien fixés.

Le système de réflexion : la camera située dans la tour fonctionnera mieux si :

- Vous évitez de bloquer cette réflexion en posant un objet brillant sur le plateau.
- Vous évitez de placer le jeu en plein soleil ou sous une lumière forte.
- Les pions et les icônes du plateau restent bien propres et sans aucune bosse ou égratignure.

Mauvais fonctionnement : si vous constatez un mauvais fonctionnement du jeu, appuyez sur le bouton RESET ou insérez de nouvelles piles.

© 1935, 2011 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.

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.

Service Consommateurs : Hasbro France S.A.S. 10 rue de Valence 57150 CREUTZWALD
03.87.82.76.20 conso@hasbro.fr

www.hasbro.fr



www.monopoly.fr



121019652101 00