



MONOPOLY

Édition
Disney · PIXAR



Fabriqué en Irlande

© 2007 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 6D, 1702 Groot-Bijgaarden.
Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera
da Hasbro Schweiz AG, Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar. Tel. 041 766 83 00.
Nous vous recommandons de prendre note de notre adresse pour tout contact ultérieur.

www.hasbro.fr
www.monopoly.fr

090740227101



8+
2-6
JOUEURS

Vers l'infini et au-delà !

Grâce à Monopoly, vous pouvez maintenant
« tout posséder » du monde Disney • Pixar !

Choisissez un pion, c'est parti ! Parcourez le plateau de jeu, achetez, vendez
et percevez les loyers des propriétés de vos films Disney/Pixar préférés !

Placez des Cônes de Travaux et construisez des Granges à Jouets.

Si vous avez le plus gros patrimoine (propriétés + argent) à la fin
de la partie : vous avez gagné !

Si vous n'avez jamais joué au MONOPOLY, allez vite voir les règles
débutants en page 3. Vous trouverez ensuite les règles supplémentaires
et les différences de cette édition en page 2.

RESSEMBLANCES AVEC LE MONOPOLY CLASSIQUE ?

Le but du jeu ainsi que les règles restent les mêmes.

DIFFÉRENCES AVEC LE MONOPOLY CLASSIQUE ?

- Le plateau de jeu et ses cases propriété sont inspirés des films Disney/Pixar. Les valeurs des propriétés sont les mêmes que les cases correspondantes du MONOPOLY classique.
- Les Entreprises de Transport (L'Indestructible, Dinoco l'Hélicoptère, Martin le Dépanneur et R.C) remplacent les gares habituelles.
- Les deux Services Publics (la Compagnie de Distribution d'Électricité et la Compagnie de Distribution des Eaux) ont été remplacés respectivement par la Puissance des Cris d'Enfants et la Puissance des Rires d'Enfants.
- Les cartes Piston Cup remplacent les cartes Chance.
 - Les cartes Bon Appétit remplacent les cartes Caisse de Communauté.
 - La case Prime d'Assurance remplace celle de l'Impôt sur le Revenu et la case Excès de Vitesse remplace la case Taxe de Luxe.
 - Les Cônes de Travaux et les Granges à Jouets remplacent les maisons et les hôtels.
 - Les billets ont un aspect différent mais les montants sont les mêmes.
 - Vous pouvez choisir entre 6 pions édition spéciale Disney • Pixar et devenir :
 - Buzz l'Éclair, Bouh et Jacques « Sulli » Sullivent, Némou, Monsieur Indestructible, Flash McQueen ou Rémy !



CONTENU

- Plateau de jeu • 22 Cartes de propriété • Billets de banque pour Monopoly
- 16 cartes Bon Appétit • 16 cartes Piston Cup • 2 dés • 6 pions sur le thème des films Disney/Pixar • 32 Cônes de Travaux (maisons) • 12 Granges à Jouets (hôtels)

REMARQUE IMPORTANTE :

Les pions des personnages sont en métal : il est possible qu'ils se tordent légèrement à l'usage. Si tel est le cas, remettez-les en place en les pliant délicatement.

— LES RÈGLES CLASSIQUES DE MONOPOLY —

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

PRÉPARATION DU JEU : placez le plateau de jeu sur la table. Séparez les cartes Bon Appétit et Piston Cup, mélangez les deux tas et posez-les au centre du plateau de jeu à l'endroit indiqué. Chaque joueur choisit un pion et le met sur la case « DÉPART ».

Chaque joueur reçoit 1 500 \$, répartis de la façon suivante : 2 x 500 \$, 2 x 100 \$, 2 x 50 \$, 6 x 20 \$, 5 x 10 \$, 5 x 5 \$, 5 x 1\$.

Le reste des billets est conservé par la banque.

LE BANQUIER : un des joueurs est élu banquier. Il sera aussi responsable des ventes aux enchères. Le banquier doit séparer l'argent de la banque du sien. S'il y a plus de 5 joueurs dans la partie, le banquier peut choisir de n'assumer que ce rôle.

LA BANQUE : la banque s'occupe également des cartes de propriété, des Cônes de Travaux et des Granges à Jouets jusqu'à ce qu'ils soient achetés par les joueurs. De plus, la banque verse les salaires ou les primes, prête de l'argent sur les propriétés hypothéquées et encaisse l'argent des taxes, des amendes, des prêts et intérêts. Dans le cadre d'une vente aux enchères, c'est le banquier qui dirige la vente.

La banque ne fait jamais faillite : elle peut mettre en circulation autant d'argent que nécessaire sous forme de reconnaissance de dettes écrites sur papier ordinaire.

UNE PARTIE DE MONOPOLY : en commençant par le banquier, chaque joueur lance les deux dés et le joueur qui fait le plus grand score joue le premier. Celui-ci place son pion sur la case « DÉPART », lance les dés, bouge son pion dans le sens de la flèche et selon le nombre indiqué par les dés. C'est ensuite au tour du joueur situé à sa gauche et ainsi de suite. Les pions restent sur la case où ils sont tombés et repartiront de cette case au tour suivant.

Deux pions ou plus peuvent s'arrêter simultanément sur la même case.



La case où vous vous arrêtez déterminera ce que vous avez à faire. Vous pourrez ainsi acheter une propriété, être obligé de payer un loyer, payer des amendes, tirer une carte Bon Appétit ou une carte Piston Cup, aller en prison, etc.

Si vous faites un double aux dés, effectuez les opérations habituelles sur la case où vous vous arrêtez, puis relancez les dés et bougez votre pion en conséquence. Si vous faites trois doubles de suite, rendez-vous immédiatement sur la case « PRISON » (voir paragraphe PRISON).

CASE DÉPART : chaque fois que vous passez par ou vous arrêtez sur la case « DÉPART », que ce soit grâce au lancer de dé ou en piochant une carte, le banquier vous verse votre salaire de 200 \$.

Ce salaire n'est versé qu'une seule fois par tour du plateau de jeu réalisé.

Cependant, il est possible de percevoir deux salaires pendant le même tour si, par exemple, juste après être passé par la case « DÉPART » en lançant les dés, vous tombez sur une carte Bon Appétit ou sur une case Piston Cup, et que cette carte vous indique d'avancer jusqu'à la case « DÉPART ».

ÊTRE PROPRIÉTAIRE : si vous vous arrêtez sur une propriété qui n'appartient pas déjà à un autre joueur, vous pouvez l'acheter. Si vous décidez de l'acheter, payez à la banque le prix indiqué sur la case. Vous recevrez en échange, comme preuve de cette acquisition, une carte de propriété que vous devrez garder face visible devant vous.

Si vous décidez de ne pas l'acheter, le banquier doit immédiatement ouvrir une vente aux enchères, en commençant à n'importe quel prix fixé par un joueur désireux d'acheter. La propriété revient au plus offrant qui se voit remettre la carte de propriété en échange de son versement à la banque.

Même si vous avez refusé de l'acheter au prix initial, vous pouvez participer à la vente aux enchères.



ARRÊT SUR UNE PROPRIÉTÉ DÉJÀ ACHETÉE : si vous vous arrêtez sur une propriété qui a été achetée par un autre joueur, il peut vous réclamer un loyer. Le montant du loyer est indiqué sur la carte de propriété et varie selon le nombre de bâtiments qu'elle comporte. Aucun loyer ne sera dû pour une propriété hypothéquée. Lorsqu'une propriété est hypothéquée, la carte de propriété doit être placée devant le propriétaire face cachée (voir HYPOTHÈQUES).

Si toutes les propriétés d'un même groupe (terrains de même couleur) appartiennent au même joueur, le loyer est doublé pour chaque propriété de ce groupe où il n'y a pas encore de construction. Toutefois, un propriétaire qui possède tout un groupe ne peut pas recevoir de double loyer si une de ses propriétés est hypothéquée. Le fait d'avoir des Cônes de Travaux et des Granges à Jouets sur votre propriété fait augmenter le montant du loyer que les autres joueurs devront payer.

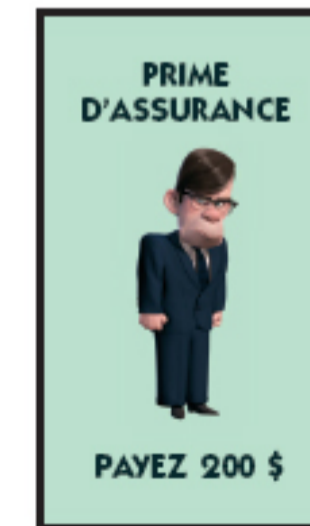
Le joueur qui est propriétaire de la case sur laquelle vous vous arrêtez doit vous réclamer ce loyer avant que le joueur suivant n'ait lancé les dés.



CARTES « BON APPÉTIT » et « PISTON CUP » : s'arrêter sur une de ces cases signifie que vous devez prendre la carte située sur le dessus du paquet correspondant. Suivez les instructions données par la carte puis remettez-la sous le tas.



Les cartes « Vous êtes libéré de Prison » doivent être conservées jusqu'à ce qu'elles soient utilisées puis remises sous le tas. Le joueur qui pioche cette carte peut choisir de la vendre plutôt que de l'utiliser. Le prix est convenu entre les deux joueurs.



CASE « PRIME D'ASSURANCE » : si vous vous arrêtez sur cette case, vous devrez payer 200 \$ de prime d'assurance à la banque.



CASE PRISON : vous serez envoyé en prison si (1) vous vous arrêtez sur la case « Allez en Prison », (2) vous tirez une carte qui vous indique « Allez en Prison », (3) vous faites trois doubles à la suite aux dés.

Votre tour s'arrête quand vous êtes envoyé en prison et vous ne pouvez pas, quelque soit la position de votre pion, recevoir votre salaire de 200 \$. Vous devez aller directement en prison.

Si vous n'êtes pas « envoyé » en prison mais que vous vous arrêtez sur la case « PRISON », vous êtes en « Simple Visite » et ne subissez aucune pénalité. Vous pourrez bouger votre pion normalement au tour suivant. Pour sortir de prison, il faut effectuer l'une des actions suivantes :

(1) Lancer les dés pour essayer de faire un double pendant les trois tours suivants. Si vous faites un double, sortez de prison en utilisant ce lancer de dés pour avancer. Mais même si vous avez lancé un double, vous ne pouvez pas rejouer. (2) Utiliser une carte « Vous êtes libéré de Prison » si vous en avez une. (3) Acheter une carte « Vous êtes libéré de Prison » à un autre joueur. (4) Payer une amende de 50 \$ et jouer au prochain tour.

Après trois tours, vous devez payer 50 \$ pour sortir et jouer à nouveau en lançant les dés. Même si vous êtes en prison, vous pouvez acheter ou vendre des propriétés, des Cônes de Travaux et des Granges à Jouets et percevoir vos loyers.

CASE « PARC GRATUIT » : si vous vous arrêtez sur cette case, vous ne recevez pas d'argent, pas de propriétés ou toute autre chose. Vous devez simplement vous reposer en attendant le prochain tour.

CÔNES DE TRAVAUX : une fois que vous possédez tous les titres de propriété d'un même groupe de couleur, vous pouvez acheter des Cônes de Travaux auprès de la banque pour les placer sur ces propriétés.

Si vous achetez un deuxième Cône de Travaux, vous devez le placer sur un terrain nu ou sur une propriété d'un autre groupe que vous possédez.

Le prix d'un Cône de Travaux est indiqué sur la carte de propriété.

Si vous avez toutes les propriétés d'un groupe (terrains de même couleur) et que seulement une ou deux sont construites, vous pouvez demander un double loyer de terrain nu pour la ou les propriétés du groupe sans bâtiment.



Vous pouvez acheter ou vendre, à n'importe quel moment, autant de Cônes de Travaux que vous le désirez tant que vos finances vous le permettent. Vous ne pouvez pas poser de deuxième Cône de Travaux sur un terrain tant que vous n'avez pas placé de Cône de Travaux sur chaque terrain de ce groupe et ainsi de suite, jusqu'à ce que chaque terrain de ce groupe possède quatre Cônes de Travaux.

Comme vous devez construire uniformément, vous devez également vendre uniformément (voir VENTE DE PROPRIÉTÉS).

GRANGES À JOUETS : vous devez avoir quatre Cônes de Travaux sur chaque terrain d'un groupe de couleur avant de pouvoir acheter une Grange à Jouets auprès de la banque et la placer sur la propriété de votre choix. Le joueur doit retourner à la banque les quatre Cônes de Travaux de la propriété choisie et payez le prix indiqué sur la carte de propriété. On ne peut construire qu'une Grange à Jouets par propriété.

CRISE DU BÂTIMENT : s'il ne reste plus de Cônes de Travaux et de Granges à Jouets à vendre, vous devez attendre que les autres joueurs en retournent à la banque pour pouvoir construire de nouveau. S'il ne reste qu'un nombre limité de Cônes de Travaux ou de Granges à Jouets, et que deux ou plusieurs joueurs souhaitent les acheter, alors ils seront vendus aux enchères et accordés au plus offrant par la banque.

VENTE DE PROPRIÉTÉS : les terrains nus, les Entreprises de Transport, la Puissance des Cris d'Enfants et la Puissance des Rires d'Enfants (mais pas les Cônes de Travaux et les Granges à Jouets) peuvent être vendus à tout autre joueur à un prix convenu. Toutefois, aucun terrain ne peut être vendu à un autre joueur s'il y a des Cônes de Travaux ou des Granges à Jouets sur un des terrains du même groupe. Si vous voulez vendre un terrain appartenant à un groupe, vous devez d'abord vendre tous les Cônes de Travaux et les Granges à Jouets situés sur ce site à la banque.

Les Cônes de Travaux et les Granges à Jouets doivent être vendus à la banque à la moitié de la valeur indiquée sur la carte de propriété.

Les Cônes de Travaux d'un même groupe de couleur doivent être vendus un par un, dans l'ordre inverse dans lequel ils ont été placés.

Toutes les Granges à Jouets d'un même groupe de couleur peuvent être vendues en une seule fois ou en vendant un Cône de Travaux à la fois, (sachant qu'une Grange à Jouets vaut quatre Cônes de Travaux), dans l'ordre inverse dans lequel ils ont été placés.

HYPOTHÈQUES : s'il ne vous reste plus d'argent et que vous devez vous acquitter d'une dette, vous pouvez hypothéquer une propriété à tout moment. Pour cela, vendez tout d'abord les Cônes de Travaux et les Granges à Jouets des propriétés du même groupe de couleur à la banque à la moitié de leur valeur. Pour hypothéquer une propriété, tournez la carte de propriété face cachée et recevez la valeur de l'hypothèque de la banque (la valeur est indiquée au dos de la carte).



Vous ne pouvez percevoir aucun loyer pour une propriété hypothéquée, pour la Puissance des Cris d'Enfants ou la Puissance des Rires d'Enfants mais vous continuez à percevoir le loyer des autres propriétés non hypothéquées du même groupe.

Quand vous voulez lever l'hypothèque d'une propriété, vous devez payer la valeur de l'hypothèque plus 10% d'intérêts à la banque. Quand il n'y a plus d'hypothèque sur aucun des terrains d'un même groupe, le propriétaire peut recommencer à acheter des Cônes de Travaux au prix normal.

Si vous hypothéquez une propriété, vous êtes cependant toujours en sa possession et aucun joueur ne peut l'acquérir sans votre accord, même en payant l'hypothèque à la banque. Vous pouvez toutefois choisir de vendre une propriété hypothéquée à un autre joueur à un prix convenu entre vous. L'acquéreur peut alors décider de faire lever l'hypothèque immédiatement en payant la valeur de l'hypothèque plus les 10% d'intérêts à la banque. Si l'acquéreur ne lève pas l'hypothèque immédiatement, il devra payer 10% d'intérêts à la banque de suite et de nouveau 10% en plus de la valeur de la propriété lorsqu'il décidera de la lever.

FAILLITE : si vous devez plus d'argent à la banque ou à un joueur que vous ne pouvez en rassembler, vous êtes déclaré en faillite et vous êtes éliminé.

Si votre dette est envers un autre joueur, vos Cônes de Travaux et vos Granges à Jouets sont vendus à la banque à la moitié de leur valeur initiale et ce joueur récupère l'argent de ces ventes. Si vous avez des propriétés hypothéquées, ce joueur les récupère et il doit immédiatement payer 10% puis choisir de conserver les hypothèques sur ces propriétés ou tout régler tout de suite.

Si vous êtes mis en faillite par la banque, celle-ci récupère votre argent et vos cartes de propriété. Le banquier les vend (mais pas les bâtiments) ensuite une par une aux enchères; chaque propriété revenant au plus offrant.

REMARQUES SUR LE JEU : seule la banque peut prêter de l'argent à un joueur et ce, seulement par le biais des hypothèques. Aucun joueur ne peut prêter de l'argent ni en emprunter à un autre joueur.



RÈGLES POUR UNE PARTIE RAPIDE (60 à 90 minutes)

Une partie rapide est une vraie partie de Monopoly, à cinq différences près :

1. Durant la préparation de la partie, le banquier mélange les cartes de propriété et distribue trois cartes à chaque joueur. Elles sont GRATUITES, aucun paiement à la banque n'est nécessaire.
2. Vous devez placer 3 Cônes de Travaux (au lieu de quatre) sur chaque terrain avant de pouvoir acheter une Grange à Jouets. Le loyer perçu pour une Grange à Jouets reste le même. Si on désire revendre une Grange à Jouets, sa valeur est toujours réduite de moitié par rapport au prix d'achat, ce qui représente un Cône de Travaux de moins que dans une partie normale.
3. Si vous allez en prison, vous pouvez sortir au prochain tour soit : (1) en utilisant une carte « Vous êtes libéré de Prison » si vous en avez pioché (ou acheté) une ou (2) en faisant un double aux dés ou enfin (3) en payant une amende de 50 \$. Contrairement à la règle d'une partie normale, vous pouvez essayer de faire un double aux dés et, si vous échouez, payer l'amende de 50 \$ dans le même tour.
4. L'amende à payer, si vous vous arrêtez sur la case « PRIME D'ASSURANCE » est réduite à 100 \$.
5. FIN DE LA PARTIE : la partie se termine quand un joueur fait faillite. Chaque joueur restant évalue alors ses richesses selon : (1) la somme des billets qu'il a en main, (2) ses propriétés évaluées aux prix indiqués sur le plateau de jeu, (3) ses propriétés hypothéquées estimées à la moitié de la valeur indiquée sur le plateau de jeu, (4) ses Cônes de Travaux estimés au prix d'achat, (5) ses Granges à Jouets évalués au prix d'achat, qui comprend la valeur des 3 Cônes de Travaux donnés en échange.

Le joueur le plus riche gagne la partie !

UNE AUTRE FAÇON DE JOUER

PARTIE AVEC TEMPS LIMITÉ : vous pouvez décider de jouer en temps limité. C'est alors le joueur le plus riche à la fin du temps déterminé au début de la partie qui sera le gagnant. Avant de commencer, le banquier mélange les cartes de propriété et distribue deux cartes à chaque joueur. Les joueurs paient de suite le prix indiqué sur les deux propriétés qu'ils viennent de recevoir.

