



## REGLE OFFICIELLE POUR LA COMPETITION CHAMPIONNAT DE FRANCE DE MONOPOLY

Dans chaque centre de sélection, les joueurs seront départagés par un système éliminatoire. Il s'agit de parties accélérées limitée à 50 minutes. Une première partie de jeu sélectionnera une équipe gagnante par table de 4 ou 6 joueurs (en fonction du nombre d'inscrits par centre).

Ces gagnants et eux seuls feront une nouvelle partie par tables de 4 ou 6 joueurs. Là encore, seul, la première équipe de chaque table sera sélectionnée pour la partie finale, les équipes perdantes sont éliminées directement.

Il restera, pour déterminer l'équipe gagnante de chaque centre de sélection, à effectuer une partie à 4 ou 6 joueurs, avec les derniers gagnants encore en lice. Les inscriptions seront closes une fois 30 équipes (27 + 3 sur liste d'attente) inscrites par centre de sélection. Les organisateurs se réservent le droit de conserver les coordonnées des candidats.

### PRELIMINAIRES

L'arbitre indiquera aux joueurs leur numéro de table.

A chaque table, pour connaître son ordre de départ, chaque joueur junior jette les dés : le plus grand total indiquera le joueur qui débute la partie, le plus petit total le dernier à jouer.

L'ordre du jeu est celui des aiguilles d'une montre et les places sont déterminées par le jet des dés de chaque enfant coéquipier. Les membres d'une même équipe ne peuvent en aucun cas être assis côte à côte.

#### Plan de table

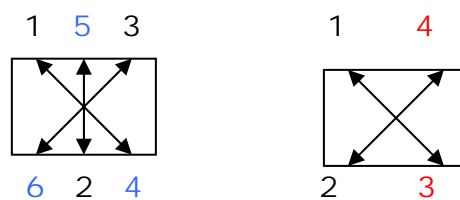


Table de 6 :

1,2,3 sont les juniors, 4,5 et 6 sont les adultes, 1 joue avec 4 etc

Table de 4 :

(à éviter si possible) 3 et 4 sont les adultes etc

Chaque partie limitée dans le temps à 50 minutes est divisée en 2 phases :

- 1<sup>ère</sup> phase : **distribution des titres de propriété (5 minutes)**
- 2<sup>ème</sup> phase : **phase de jeu : 45 minutes.**

L'arbitre annoncera à haute voix les deux phases de jeu.

## I . REGLES GENERALES

**JET DE DES** : Le plateau devra rester immobile sur la table : le jet est « cassé » dès qu'un dé sort du plateau ou se trouve placé sur les cartes « chances » ou « caisse de communauté ».

**LE BANQUIER** : Le banquier est le joueur adulte de l'équipe, ayant obtenu le plus petit total lors du jet de dés déterminant la position de départ ; c'est donc lui qui jouera en dernier.

### ROLE DU BANQUIER :

- Vérifier au début de la partie qu'il y a 12 hôtels et 32 maisons ;
- Battre et faire couper les cartes « chance » et « caisse de communauté » ;
- Distribuer à chaque joueur 1500 €uros répartis de la façon suivante :

2 x 500 €	4 x 100 €	1 x 50€	1 x 20 €
2 x 10€	1 x 5€	5 x 1€	
- Distribuer, après avoir battu et fait couper, deux titres de propriété à chacun des joueurs et percevoir le montant de ces titres (le joueur peut refuser tout ou partie de ces titres, mais sans contrepartie, ces titres rejoignent alors le paquet des propriétés à vendre).

**N.B** : Si les deux cartes distribuées à un même joueur sont deux terrains de même couleur (même monopole), ces deux cartes lui sont retirées et remises dans le paquet de terrains restants, paquet qui est rebattu et deux nouvelles cartes sont distribuées au joueur (pas de redistribution s'il s'agit de deux gares ou de deux compagnies).

- Remplir les feuilles de chaque joueur en fin de partie, ainsi que la fiche de table, et les remettre à l'arbitre.

Crédit : Le banquier ne fait **jamais crédit** et n'accorde aucun prêt autre que celui correspondant à une **hypothèque**.

## II . LE JEU :

Chaque joueur lance des dés à son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Selon la case où atterrit son pion, le joueur a le droit d'acheter des terrains ou d'autres propriétés - ou peut être obligé de payer un loyer, des taxes, de tirer une carte chance ou caisse de communauté, d'aller en prison, etc...

Plusieurs pions peuvent se trouver simultanément sur la même case.

En cas de double, et après s'être conformé à toutes les instructions de la case atteinte par ce jet de dés double, le joueur rejoue. Si un joueur jette un double trois fois de suite, il va **directement** en prison (sans chercher à savoir sur quelle case l'aurait amené ce troisième double) et ne rejoue pas.

Si un jet double (1<sup>er</sup> ou 2<sup>ème</sup>) amène le joueur en prison (case «Allez en Prison » ou tirage d'une carte « chance » ou « caisse de communauté »), celui-ci va en prison mais **ne rejoue pas**..

**Case Départ** : L'arrêt ou le passage sur la case « Départ » donne droit à une rétribution de 200 €.

**Annonce de la Case** : Les joueurs ne doivent pas annoncer à voix haute sur quelle propriété arrive un autre joueur. Sauf s'il s'agit du propriétaire ou de son coéquipier pour réclamer son loyer ou du banquier pour indiquer que le terrain est en vente.

Si le propriétaire a oublié de réclamer son loyer avant le jet de dés du joueur suivant le loyer ne devient plus exigible ; mais un propriétaire peut réclamer le loyer d'un terrain atteint d'un premier adversaire grâce à un jet double après que cet adversaire ait rejoué mais avant le jet d'un joueur suivant.

**Arrêt sur les cases « Chance » et « Caisse de Communauté »** : Le joueur prend la carte supérieure du paquet, la montre au banquier (Finale) ou à tous les joueurs (Eliminatoires), et après avoir suivi les instructions qui y sont données, remet la carte face contre table sous le

paquet. La carte « Sortie de Prison » est toutefois conservée jusqu'à ce qu'elle devienne nécessaire ; après usage, elle est remise sous le paquet.

### III . REGLES PARTICULIERES

**Prison :** Pour sortir de prison, le joueur doit, soit faire un double, soit présenter une carte « Sortie de Prison » avant de jeter les dés ; si le joueur présente la carte « Sortie de Prison » et fait un double, la carte est cependant perdue.

Le joueur doit obligatoirement sortir de prison au 3<sup>ème</sup> tour en payant 50 € à la Banque, s'il n'a ni fait un double, ni présenté la carte « Sortie de Prison ». Ces 50€ représentent une amende imposée au joueur qui n'a pas fait de double ou qui n'a pas présenté la carte « Sortie de Prison » après deux tours passés en prison. En aucun cas, le joueur ne peut sortir de prison au premier ou deuxième tour en payant 50€.

La sortie de prison n'est obligatoire qu'après jet d'un double ou après le troisième tour.

Le propriétaire d'une carte « Sortie de Prison » peut préférer ne pas l'utiliser, mais il devra cependant jouer et sortir en cas de double.

Un joueur qui sort de prison en faisant un double ne rejoue pas une deuxième fois après ce double.

Pendant son séjour en prison, un joueur peut percevoir des loyers, construire sur ses terrains, acheter, vendre ou hypothéquer des propriétés.

**Monopole :** Si un propriétaire possède **tous les titres** de propriété de même couleur, le **loyer est double** pour tout terrain non bâti de ce groupe ( que les autres terrains de ce groupe soient bâtis d'une maison ou non). En revanche, si dans un groupe il se trouve une ou deux propriétés hypothéquées, ce groupe est considéré incomplet (ceci est également valable pour les gares ou les compagnies d'eau et d'électricité).

**Hypothèques :** Ne peuvent être **hypothéqués que les terrains non construits** ; l'hypothèque d'une propriété ne peut se faire qu'à la Banque et à son tour de jouer, avant de jeter les dés (avant le premier jet en cas de double), ou au moment de payer une dette si les liquidités sont insuffisantes.

**On ne peut percevoir de loyer sur une propriété hypothéquée**, ni construire dessus. Pour les autres propriétés du même groupe non hypothéquées, on ne peut plus percevoir de loyer double ; de même pour les gares et compagnies ; le loyer exigible correspond aux terrains non hypothéqués.

**Constructions :** Des constructions ne peuvent être réalisées que sur un monopole et uniformément (différence maximum d'une maison entre chaque terrain de même couleur).

**Maisons :** Quand la Banque n'a plus de maisons à vendre (au départ 32 maisons), les joueurs désirant construire doivent attendre qu'un joueur ait revendu ses maisons à la Banque.

**Hôtels :** Un hôtel (qui correspond à 4 maisons réelles plus 1 maison fictive) peut être construit sans qu'il soit nécessaire que le nombre de maisons correspondant soit disponible à la Banque. Ainsi, pour acheter directement trois hôtels, il suffit que la Banque dispose de ces trois hôtels (au départ 12 hôtels à la Banque), même si elle ne dispose pas de 12 maisons ; ou pour transformer trois fois trois maisons en trois hôtels, même si elle ne dispose pas des trois maisons théoriquement nécessaires. Un seul hôtel peut être construit sur chaque terrain.

**Démolitions :** Les maisons et hôtels ne peuvent être **revendus qu'à la Banque** et à la **moitié du prix** d'achat. **La démolition d'un monopole doit être faite uniformément** ; la revente d'un hôtel à la Banque ne peut être faite que globalement (revente obligatoire de l'hôtel sans possibilité de conserver une ou plusieurs maisons).

### **Liquidités :**

Si un joueur désire récupérer de l'argent liquide, il peut utiliser l'un des trois moyens suivants :

- revente de ses constructions à la Banque (à la moitié du prix d'achat) ;
- hypothèque de ses terrains nus de toute construction ;
- mise aux **enchères publiques de ses terrains nus** (non hypothéqués).

Tous les joueurs (y compris le créancier) peuvent participer à ces enchères, mais aucun **terrain ne peut être revendu à un prix inférieur à sa valeur vénale** (valeur du terrain nu).

Le joueur peut utiliser un, deux ou trois de ces moyens dans l'ordre de sa préférence.

Il ne peut le faire que :

- soit à son tour de jouer, et avant de lancer les dés (1<sup>er</sup> jet en cas de double) ;
- soit au moment où il doit payer une créance (à la Banque où à un autre joueur) si ses liquidités sont alors insuffisantes.

### **Faillite :**

Toutes les créances doivent être réglées exclusivement en argent liquide. Si les moyens ci-dessus sont insuffisants pour que le joueur débiteur réunisse la somme nécessaire pour régler sa dette, le joueur revend alors tout ou partie de ses terrains hypothéqués à la Banque, jusqu'à ce que la somme réunie soit suffisante pour régler sa dette.

Pour chaque terrain **hypothéqué revendu** à la Banque, celle-ci **reverse** au joueur une somme égale à la valeur de l'hypothèque moins 10%. La revente de terrains hypothéqués à la Banque ne se fait qu'en dernier recours ; auparavant le joueur débiteur doit avoir respectivement :

- remis à son créancier tout son argent liquide ;
- revendu à la Banque la totalité de ses constructions ;
- mis aux enchères publiques la totalité de ses terrains nus (non hypothéqués) ;
- hypothéqué tous ses terrains.

Ce n'est qu'à ce moment-là et si la somme réunie est insuffisante, que le débiteur revend à la Banque ses terrains restants ; ceux-ci sont donc nus, hypothéqués à un prix au moins égal à la valeur vénale (ces terrains sont normalement remis dans le circuit et vendus au joueur qui s'arrête sur la case correspondante comme durant la phase d'achats).

Si la somme réunie est suffisante pour régler sa dette, le joueur reste en jeu, même s'il ne possède plus rien, tant qu'il ne doit rien à personne.

Si la somme réunie est insuffisante pour que le débiteur règle sa dette, le joueur remet tout son argent à ses créanciers et est déclaré en faillite ; son pion est alors sorti du jeu.

Le joueur déclaré en faillite après le jet d'un double ne rejoue pas.

N.B : La Banque ne rachète pas la carte « Sortie de Prison », un joueur en faillite remet cette carte en bas du paquet correspondant.

## **IV. DEROULEMENT DE LA PARTIE**

### **DEROULEMENT DE LA PHASE D'ATTRIBUTION DES TITRES DE PROPRIETE**

Le banquier distribue, après avoir battu et fait couper, deux titres de propriété à chacun des joueurs et perçoit le montant de ces titres (le joueur peut refuser tout ou partie de ces titres, mais sans contrepartie, ces titres rejoignent alors le paquet des propriétés à vendre).

**Rappel :** Si les deux cartes distribuées à un même joueur sont deux terrains de même couleur (même monopole), ces deux cartes lui sont retirées et remises dans le paquet de terrains restants, paquet qui est rebattu et deux nouvelles cartes sont distribuées au joueur (pas de redistribution s'il s'agit de deux gares ou de deux compagnies).

### **DEROULEMENT DE LA PHASE DE JEU**

Une fois terminée la phase d'attribution (5 mns), débute la phase de jeu d'une durée de 45 minutes. Au bout de 40 minutes, le banquier annoncera « dernier tour » le tour en cours se termine et un nouveau tour complet est joué se terminant par le banquier (s'il est l'un des joueurs).

Durant toute la partie les joueurs peuvent s'échanger les titres de propriété. Les échanges sont entièrement libres aux exceptions suivantes près :

- on ne peut ni vendre, ni échanger des propriétés construites ;
- les cartes de propriété ne peuvent être l'objet de négociations que contre d'autres cartes ou contre de l'argent liquide ; toutes autres transactions qui impliqueraient d'autres concessions futures telles que la gratuité de certains loyers ou le droit de devoir de l'argent sont strictement interdites.

Le Banquier n'a pas à intervenir en tant que banquier dans cette phase d'échanges, sauf pour toucher les 10% d'intérêts et éventuellement le montant de la levée d'hypothèque en cas de changement de propriétaire d'un terrain hypothéqué.

**Les joueurs PEUVENT également SE RACHETER DES TITRES DE PROPRIETES NON CONSTRUITES et participer aux ENCHERES PUBLIQUES** (auxquelles participent tous les joueurs, la propriété allant au plus offrant).

Seuls les terrains nus peuvent être mis aux enchères ; **AUCUN TERRAIN NE PEUT ETRE VENDU ENTRE JOUEURS DURANT CES ENCHERES A UN PRIX INFERIEUR A SA VALEUR VENALE.** Si aucun joueur ne désire acquérir un terrain à ce prix minimum, il n'est pas vendu.

Les enchères commencent alors et s'élèvent par paliers de **1€** minimum ; c'est le vendeur qui joue le rôle de commissaire-priseur ; la vente aux enchères de chaque terrain est limitée à une minute. Le Banquier n'a pas à intervenir en tant que banquier dans cette mise aux enchères entre joueurs.

**N.B :** La carte « Sortie de Prison » peut également être mise aux enchères publiques entre joueurs, la mise à prix étant au choix du vendeur.

**N.B :** Compagnie des Eaux et de l'Electricité : pour ces deux titres la mise à prix **1 €**

### **FIN DU JEU**

Après 50mns de jeu, sur intervention à haute voix de l'arbitre, la partie est interrompue à l'issue de la 2<sup>ème</sup> phase si plusieurs joueurs sont en course.

Chacun évalue alors ses biens par addition de :

- son argent liquide ;
- le prix des terrains nus
- le prix des propriétés hypothéquées (50% de la valeur) ;
- le prix des maisons et des hôtels (100% du prix d'achat).

**N.B :** la carte « sortie de prison » n'a aucune valeur.

Le gagnant est celui dont la fortune est la plus grande.

Les résultats inscrits (montant de tous les biens pour chaque joueur) sur la feuille de partie de la table afin d'éviter toutes contestations quant à l'évaluation des biens.

Chaque joueur doit signer en dessous de son montant.

Dès que cette feuille de partie est remplie par le Banquier, vérifiée par les joueurs et signée, plus aucune contestation n'est possible. Cette feuille est remise à l'arbitre, le gagnant se tient à la disposition de l'arbitre pour la ronde suivante, les autres joueurs sont éliminés.

(Dans la mesure du possible, une personne qui a déjà été Banquier au cours d'une partie, ne le sera plus pour les autres parties).

### **FICHE DE JEU**

Le Banquier doit remplir la fiche individuelle de chaque joueur, ainsi que la fiche de table à la fin de la partie. Les joueurs vérifient l'exactitude des renseignements donnés par le banquier sur la fiche et la signent. Le Banquier remet cette fiche de table remplie et signée à l'arbitre.

**Dès cette remise faite à l'arbitre, les contestations de la part des joueurs ne sont plus possibles.**

En cas de désaccord au cours de la partie, le Juge arbitre sera consulté, chacune des parties en « conflit » sera entendue, après quoi le Juge arbitre tranchera et sa décision ne pourra en aucun cas être contestée.