

EXPLICATION DES TOUCHES

SON
Utilisez cette touche pour mettre ou couper le son.

SUPPR.
Appuyez sur cette touche pour annuler ou terminer une action.

DÉPART/ENTRER
Appuyez sur cette touche pour mettre le jeu en marche ou pour enregistrer une sélection.
Note : lorsque cette icône clignote à l'écran, appuyez sur cette touche.

AVAN./RECU
Appuyez sur cette touche pour passer d'une option à l'autre ou pour sélectionner un emplacement sur le plateau.

RECU
Appuyez sur cette touche pour lancer le dé.

LANCER
Appuyez sur cette touche pour lancer le dé.

RESET
Appuyez sur cette touche pour lancer le dé.

SON
Appuyez sur cette touche pour commencer une nouvelle partie.

N. PARTIE
Appuyez sur cette touche pendant 1 à 2 secondes pour commencer une nouvelle partie.

ACHAT
Appuyez sur cette touche pour acheter des propriétés, des maisons ou des hôtels.

ÉCHANGE
Appuyez sur cette touche pour réaliser une transaction avec un adversaire.

VENTE
Appuyez sur cette touche pour vendre des maisons ou des hôtels.

MONTRE LES ENCHÈRES
Appuyez sur cette touche pour monter les enchères lors d'une transaction immobilière.

HYPOTHÈQUE
Appuyez sur cette touche pour faire une hypothèque.

LEVÉE D'HYPOTHÈQUE
Appuyez sur cette touche pour lever une hypothèque.

PROPRIÉTÉ
Appuyez sur cette touche afin d'avoir une vue d'ensemble des propriétés et des hypothèques. Les plans de chacun des joueurs apparaissent sur chaque propriété achetée.

PROPRIÉTÉS DISPONIBLES
Appuyez sur cette touche lorsque vous voulez connaître le nombre de maisons et d'hôtels encore disponibles.

BIENS
Appuyez sur cette touche si vous voulez connaître la valeur des propriétés de chacun des joueurs (valeur des propriétés et des immeubles, montant des liquidités). Pour passer d'un joueur à un autre, appuyez sur la touche **DÉPART/ENTRER**.

TRANSACTION
0 ACHAT
1 VENTE
2 ÉCHANGE
3 MONTRE ENCH.
4 HYPOTHÈQUE
5 LEVÉE HYPOT.
6 INFO TITRES
7 PROPRIÉTÉ
8 BIENS
9 PROP. DISP.

INFO TITRES
Appuyez sur cette touche pour connaître les informations concernant les titres. Appuyez sur la touche **DÉPART/ENTRER** pour passer d'une information à l'autre.

BIENS
Appuyez sur cette touche si vous voulez connaître la valeur des propriétés de chacun des joueurs (valeur des propriétés et des immeubles, montant des liquidités). Pour passer d'un joueur à un autre, appuyez sur la touche **DÉPART/ENTRER**.

IMPORTANT : 1) Appuyez sur la touche **AVAN./RECU** pour connaître les différentes options, puis sur la touche **DÉPART/ENTRER** pour enregistrer votre choix. 2) Lorsque vous avez terminé une action, appuyez à nouveau sur cette touche ou la touche **SUPPR.** pour sortir. 3) Le jeu sélectionne par défaut les éléments qui clignotent. 4) Si vous n'appuyez sur aucune touche pendant quelques instants, le jeu se met en veille automatique. Appuyez sur la touche **ENTRER** pour le rallumer.



Le jeu de transaction immobilière

1 joueur / 8 ans et plus

Le jeu de transaction immobilière

1 joueur / 8 ans et plus

La version électronique de MONOPOLY utilise la même règle de jeu que la version classique.

Vous trouverez en page 10-18 de ce livret, la règle de jeu du jeu classique. Avec Monopoly électronique, vous pourrez jouer au plus célèbre des jeux de transaction immobilière, partout et en toutes occasions.

But du jeu

Etre le joueur le plus riche en achetant, louant et vendant des propriétés, tout en conduisant vos adversaires à la faillite.

Préparation au jeu

1. Appuyez sur la touche **DÉPART/ENTRER** pour mettre le jeu en marche. Appuyez sur la touche N. PARTIE pendant quelques instants.
2. Sélectionnez votre pion. Celui qui apparaît par défaut est la voiture. Appuyez sur la touche

DÉPART/ENTRER pour le sélectionner. Si vous voulez un autre pion, utilisez la touche **AVAN./RECU** pour faire défiler les autres pions, puis appuyez sur **DÉPART/ENTRER** pour enregistrer votre choix.

3. Lorsque le jeu vous demande le code de l'adversaire ou des adversaires de votre choix, appuyez sur la touche **DÉPART/ENTRER**.

4. Pour choisir trois des adversaires « informatiques », il suffit d'appuyer sur la touche correspondant au numéro de l'adversaire et d'enregistrer votre choix grâce à la touche **DÉPART/ENTRER**. Recommencez l'opération deux ou trois fois selon le nombre d'adversaires choisis parmi

Numéro 1. Joe le Flambeur, il pense être bien meilleur joueur qu'il ne l'est en réalité!

Numéro 2. Julie Timid, elle est d'un niveau moyen.

Numéro 3. Marie-France Pécule, elle est maintenant bien entraînée.

Numéro 4. Jules Rap, rapide et sûr de lui, son nom reflète à merveille son comportement.

Numéro 5. Mamie Oseille Ne soyez pas dupe de cette vieille dame!

Banquier/banque

Oncle Riche joue le rôle du banquier et du commissaire-priseur. Chaque joueur démarre la partie avec une somme de 150 000 FF. Les transactions se font automatiquement.

Le jeu

C'est toujours vous qui commencez à jouer, en appuyant sur la touche **LANCER**. Votre pion se déplace automatiquement. Selon la case sur laquelle votre pion s'arrête, vous pouvez acheter une propriété, payer un loyer ou des impôts, piocher une carte chance ou caisse de communauté etc. Si vous obtenez un double au lancer de dé, lancez les dés à nouveau. Si vous obtenez trois doubles, pas de chance, vous devez aller en prison !

DÉPART/ENTRER

Chaque fois que vous passez par la case **DÉPART**, vous recevez automatiquement un salaire de 20 000 FF.

ACHAT/VENTE AUX ENCHÈRES DE PROPRIÉTÉS

Lorsque vous vous arrêtez sur une propriété encore disponible, vous avez deux possibilités :

- 1) L'acheter en appuyant sur la touche **ACHAT** puis payer sa valeur indiquée.
- 2) Participer à la vente aux enchères. Pour cela appuyez sur la touche **AVAN./RECU** afin de faire défiler les options et sélectionnez **ENCHÈRE**, puis appuyez sur la touche **ENTRER**. La valeur des enchères commence toujours à 2 000 FF et augmente ensuite de 1000 FF. Pour monter les enchères, appuyez sur la touche 3. Lorsque vous ou l'un de vos adversaires remportez l'enchère, appuyez sur la touche **DÉPART/ ENTRER**. Le pion et le montant payé clignotent alors à l'écran.

PAIEMENT DU LOYER

Lorsque vous vous arrêtez sur une propriété déjà achetée, vous devez payer un loyer en appuyant sur la touche **DÉPART/ENTRER**. Celui-ci est automatiquement déduit du montant de vos liquidités. Lorsque l'on possède la totalité des propriétés d'un même groupe de couleur, le loyer que l'on vous doit double. Lorsque vous bâtissez une maison ou un hôtel sur votre propriété, le loyer augmente en conséquence. Si la propriété est hypothéquée, vous ne devez pas payer de loyer.

CHANCE ET CAISSE DE COMMUNAUTÉ

Lorsque vous vous arrêtez sur cette case, votre carte apparaît à l'écran. Oncle Riche lit son contenu. L'action a lieu soit immédiatement sans votre intervention, soit l'unité de jeu vous demande d'appuyer sur la touche **DÉPART/ENTRER**.

Important : les cartes « *Sortez de prison* » restent sur votre compte jusqu'à ce que vous les utilisiez.

IMPÔTS SUR LE REVENU .Vous avez deux possibilités:

- vous estimez leur valeur à 20 000 F que vous versez;
- versez 10% de la valeur estimée de votre patrimoine (liquide, valeur de vos terrains et bâtiments).

Attention, avant de faire votre choix, car ne pouvez pas changer d'avis, même en appuyant sur la touche **SUPPR**. Il vaut mieux connaître la valeur de vos propriétés en avance. Utilisez la touche **AVAN./RECU** pour faire défiler les différentes options, puis appuyez sur **ENTRER** pour enregistrer votre choix.

PRISON

Vous serez envoyé en prison après l'un des cas suivants :

- lorsque votre pion s'arrête sur la case « *Allez en prison* » ;
- lorsque le message « *Allez en prison* » s'affiche à l'écran, quand vous piochez une carte chance ou caisse de communauté;
- vous obtenez trois doubles à la suite en lançant les dés.

Dans tous les cas, votre pion apparaît derrière des barreaux.

Lorsque vous êtes envoyé en prison, vous ne recevez pas de salaire de 20 000 F et votre tour est terminé, Les joueurs en prison peuvent cependant acheter et vendre des propriétés, collecter des loyers et participer aux ventes aux enchères. Si vous vous arrêtez sur la case prison, vous êtes simplement en visite.

SORTIR DE PRISON

Utilisez la touche **AVAN./RECU** pour faire défiler les options et la touche **DÉPART/ENTRER** pour enregistrer votre choix. Voici les différentes possibilités pour sortir de prison :

- Tenter d'obtenir un double au lancer de dés,
- Payer 5 000 F,
- Utiliser une carte « *Sortir de prison* » si vous en avez une.

PARC GRATUIT

Cette case ne vous rapporte rien, mais vous pouvez continuer vos transactions normalement (percevoir des loyers, construire sur vos propriétés...).

ACHAT ET VENTE DE BÂTIMENTS

Vous ne pouvez construire des maisons que lorsque vous possédez tous les terrains d'un même groupe de couleur. Un hôtel remplace 4 maisons. Utilisez la touche 9 **PROP. DISPO** pour connaître le nombre d'hôtels et de maisons encore disponibles. (Voir **INFO TITRES** pour connaître le montant des prix de vente et des loyers). Appuyez ensuite sur la touche **ACHAT**, puis sur la touche **AVAN./RECU** pour faire défiler les propriétés disponibles. Pour en sélectionner une, il suffit d'appuyer sur la touche **DÉPART/ ENTRER**. Appuyez sur la touche **SUPPR.** lorsque vous avez terminé votre transaction.

MAISONS

La construction sur vos terrains doit être uniforme, c'est-à-dire que vous ne pouvez bâtir une deuxième maison tant que vous n'en avez pas une sur chaque terrain du même groupe. Vous devez suivre le même processus lorsque vous vendez vos maisons à la banque (voir paragraphe **VENTE ET ÉCHANGE DE PROPRIÉTÉS**).

HÔTELS

Lorsque vous êtes propriétaire d'un groupe de 4 maisons sur chaque terrain de même couleur, vous pouvez remplacer chaque groupe par un hôtel, au prix indiqué.

CRISE DU BÂTIMENT

Lorsque la banque n'a plus de maisons ou d'hôtels à vendre, vous devez attendre que l'un des autres joueurs revende les leurs, pour pouvoir les racheter.

HYPOTHÈQUES

Lorsque vous avez besoin d'argent, vous pouvez hypothéquer l'une de vos propriétés. Appuyez sur la touche **HYPOTHÈQUE**, puis la touche **AVAN./RECU** pour déplacer votre pion jusqu'à la propriété concernée. Puis appuyez sur la touche **DÉPART/ENTRER** pour enregistrer votre choix. Répétez ce processus pour hypothéquer d'autres propriétés. La somme que vous obtenez grâce à cette transaction vient alors automatiquement s'ajouter à votre compte. Appuyez sur la touche **SUPPR.** Pour revenir à la partie de jeu. Pour savoir quelles sont les propriétés hypothéquées, appuyez sur la touche **PROPRIÉTÉ**. Sur les cases des propriétés hypothéquées apparaît un trait.

Si les terrains comprennent des bâtiments, vous devez les vendre à la banque à la moitié de leur valeur, avant de pouvoir les hypothéquer.

Pour lever une hypothèque, appuyez sur la touche **LEVÉE HYPOT.** (Le prix de l'hypothèque est augmenté de 10%). Vous pouvez vendre une propriété hypothéquée à un autre joueur, qui vous verse le montant que vous demandez et verse 10% d'intérêt à la banque.

Pour lever l'hypothèque d'une propriété que vous voulez acheter, payez le prix immédiatement ainsi que 10% d'intérêt à la banque. Si vous ne voulez pas lever l'hypothèque tout de suite, versez 10% d'intérêt à la banque. Il vous faudra verser à nouveau 10% lorsque vous déciderez de lever l'hypothèque.

VENTE ET ECHANGE DE PROPRIÉTÉS

Les propriétés hypothéquées ainsi que les gares et les services publics, hormis les bâtiments, peuvent être échangées contre d'autres biens ou à un prix convenu avec l'acheteur. Aucune propriété ne peut être échangée si elle comporte des bâtiments sur l'un des terrains de même couleur. Les bâtiments doivent d'abord être vendus à la banque, à la moitié de leur valeur initiale.

Les hôtels d'un ensemble de terrains de même couleur peuvent être vendus à raison d'une maison à la fois, à l'inverse de la façon dont l'achat a été fait (un hôtel a la valeur de 5 maisons).

TRANSACTIONS

Voici comment les transactions fonctionnent selon *Oncle Riche*. « *Une transaction a eu lieu* » lorsque vous entendez cela, cela signifie que deux des adversaires informatiques ont effectué une transaction. Pour savoir de quoi il s'agit, il suffit de regarder les pions qui clignotent sur les propriétés concernées ainsi que le montant affiché. Pour revenir à la partie de jeu, appuyez sur la touche **DÉPART/ENTRER**.

Lorsque vous voulez effectuer une transaction, appuyez sur la touche **ÉCHANGE** pendant votre tour ou lorsque le mot *ACTION* clignote. Utilisez la touche **AVAN./RECU** pour sélectionner le pion de l'adversaire avec lequel vous souhaitez négocier et sur la touche **DÉPART/ENTRER** pour enregistrer votre choix. Utilisez à nouveau la touche **AVAN./RECU** pour vous déplacer dans le menu et sur la touche **DÉPART/ENTRER** pour enregistrer votre choix. L'option que vous avez prise clignote à l'écran. Utilisez la touche **AVAN./RECU** pour vous déplacer dans le menu et sur le plateau de jeu, en fonction de votre choix. La touche **SUPPR.** vous permet de revenir à l'écran précédent. Lorsque le mot **DÉPART** clignote, appuyez sur la touche **ENTRER**.

Les transactions sont constituées de l'une des actions suivantes :

- **PROPRIÉTÉ** : lorsque vous voulez sélectionner une ou plusieurs propriétés (aussi bien les vôtres que celles des autres joueurs),

sélectionnez cette option. Appuyez sur la touche **ENTRER** après chaque sélection. Lorsque vous avez enregistré tous vos choix, appuyez sur la touche **ÉCHANGE**.

- **AJOUTER ARGENT**: lorsque vous souhaitez introduire des liquidités, sélectionnez cette option, Choisissez **PAYEZ** lorsque vous devez verser une somme et **RECEVEZ** lorsque l'on vous doit de l'argent, puis utilisez les touches numérotées pour indiquer le montant.

- **AJOUTEZ CARTE** : sélectionnez cette option, lorsque vous souhaitez remettre ou collecter une carte « Sortez de prison ».

- **CONTRE-OFFRE** : si vous n'êtes pas d'accord avec la proposition que votre adversaire a faite, vous pouvez faire une contre-offre.

- **MARCHÉ CONCLU (OFFRE COMPLÈTE)** : lorsque vous avez choisi les termes de votre proposition, sélectionnez l'option **MARCHE CONCLU** et appuyez sur la touche **DÉPART/ENTRER**.

- **MARCHÉ CONCLU/NON CONCLU**: lorsque la transaction est proposée, vous ou votre adversaire devez décider si la négociation est acceptée ou non :

1) **ACCEPTÉ** : sélectionnez cette option lorsque vous souhaitez valider votre choix vous-même. Il en est de même lorsque c'est votre adversaire qui approuve.

2) **MARCHÉ NON CONCLU** : le marché n'est pas conclu. Sélectionnez cette option pour refuser une transaction. Il en est de même lorsque c'est votre adversaire qui n'est pas d'accord.

Lorsque votre adversaire n'est pas d'accord avec votre transaction, appuyez sur la touche **ÉCHANGE** et recommencez en répétant l'une des options proposées. Peut-être devez-vous rendre la transaction plus attractive en ajoutant une autre propriété ou un peu d'argent.

FAILLITE

Vous faites faillite lorsque vous devez plus d'argent à un autre joueur ou à la banque, que vous n'en avez. Les biens du joueur en faillite sont vendus, les liquidités obtenues sont remises aux éventuels crédateurs.

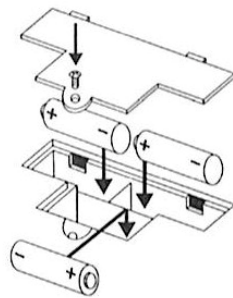
Attention : si vous achetez une propriété hypothéquée appartenant à un joueur en faillite, vous devez immédiatement verser à la banque des intérêts dont le montant s'élève à 10% de la valeur de la propriété, ce qui peut vous amener à faire faillite.

Le gagnant

Le but du jeu est d'amener les autres joueurs à faire faillite.

Entretien

- Manipuler le jeu avec précaution.
- Ne pas ranger le jeu dans un endroit humide ou poussiéreux.
- Ne pas ouvrir le jeu. En cas de problème, enlever et changer la pile, ou appuyez sur RESET à l'aide d'un stylo à bille. Remarque : cela efface le meilleur score de la mémoire.
- En appuyant sur les touches **ENTRER** et **N. PARTIE** en même temps l'écran est recouvert d'illustrations. Pour fixer l'écran, appuyez sur **N. PARTIE** quelques instants, puis sur **RESET**.
- Pour changer la pile, enlever d'abord le couvercle à l'aide d'un tournevis comme indiqué ci-dessous. Insérez une pile alcaline LR6 1,5 volts, en veillant à bien respecter les signes + et - comme indiqué à l'intérieur du compartiment à pile. Remplacez ensuite le couvercle.



IMPORTANT: UTILISATION DES PILES

Retenez les informations suivantes.

Les piles doivent être mises en place par un adulte.

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.
7. NE PAS UTILISER D'ACCUMULATEURS RECHARGEABLES. NE PAS TENTER DE RECHARGER D'AUTRES PILES QUE LES ACCUMULATEURS RECHARGEABLES.

Dans un environnement électrostatique à +/-8kv/+/- 4kv, il se peut que l'unité de jeu fonctionne mal. Dans ce cas, appuyer sur **RESET** pour redémarrer le jeu.

Mode veille

Si vous n'appuyez sur aucune touche pendant une minute, le jeu se met automatiquement en veille et l'écran s'éteint. Pour remettre l'unité de jeu en marche, appuyez sur la touche **ENTRER**. Pour commencer une nouvelle partie, appuyez pendant deux secondes sur la touche **N. PARTIE**.

LE JEU EN BREF

Monopoly est le jeu où l'on achète, loue et vend des propriétés de façon à accroître ses richesses - le joueur le plus riche étant le vainqueur. En partant de la case départ, déplacez votre pion sur le plateau de jeu suivant votre résultat au lancer de dés. Quand vous arrivez sur une case qui n'appartient encore à personne, vous pouvez l'acheter à la banque. Si vous décidez de ne pas l'acheter, la propriété sera proposée aux autres joueurs dans une vente aux enchères et reviendra au plus offrant. Les joueurs qui sont propriétaires perçoivent des loyers de la part des adversaires s'arrêtant sur leur terrain. La construction de maisons et hôtels augmente considérablement le loyer que vous pouvez percevoir pour vos propriétés; aussi, il est conseillé de construire dans un maximum de sites. Si vous avez besoin davantage d'argent, la banque peut vous en prêter par le biais d'hypothèques sur vos propriétés. Vous devez toujours suivre les instructions données par les cartes caisse de communauté et chance. Parfois, vous serez envoyé en prison.

BUT DU JEU

Etre le seul joueur qui n'ait pas fait faillite.

REGLE DE JEU RAPIDE

Monopoly se joue aussi de manière rapide. Reportez-vous au paragraphe "Règle pour une partie plus rapide" (p.17).

PRÉPARATION

1. Rangez dans la boîte les maisons, hôtels, cartes de propriété et les billets de banque (en fonction de leur valeur).
2. Séparez les cartes chance et caisse de communauté. Mélangez-les et posez-les à l'endroit indiqué sur le plateau de jeu.
3. Chaque joueur choisit un pion et le met sur la case départ.
4. Le banquier et la banque. Un des joueurs est élu banquier. S'il y a plus de 5 joueurs, le banquier peut choisir de n'assumer que ce rôle.

Le banquier donne à chaque joueur 150 000 francs répartis de la façon suivante:

2x50000F 2x1000F

4x10000F 1x500F

1x5000F 5x100F

1x2000F

Le banquier s'occupe aussi des cartes de propriété, des maisons et hôtels jusqu'à ce qu'ils soient achetés par les joueurs. De plus la banque verse des salaires ou des primes, prête de l'argent sur les propriétés hypothéquées et encaisse l'argent des taxes, des amendes, des prêts et intérêts. Dans le cas 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 reconnaissances de dettes écrites sur du papier ordinaire.

5. Les joueurs lancent les deux dés. Le joueur qui fait le plus grand score joue le premier, puis c'est au tour du joueur situé à sa gauche et ainsi de suite.

UNE PARTIE DE MONOPOLY

Quand c'est votre tour, lancez les deux dés et avancez d'autant de cases que le nombre de points indiqués sur les dés. La case où vous vous arrêtez déterminera ce que vous avez à faire. Deux pions ou plus peuvent s'arrêter sur la même case en même temps. Suivant la case où vous vous arrêtez, vous pouvez:

- acheter une propriété,
- payer un loyer au propriétaire,
- payer des taxes,
- tirer une carte chance et caisse de communauté,
- aller en prison,
- vous reposer sur le parc gratuit,
- toucher votre salaire de 20 000 francs.

Doubles

Si vous faites un double, effectuez les opérations habituelles sur la case où vous vous arrêtez, puis relancez les dés. Si vous faites ainsi trois doubles à la suite, rendez-vous immédiatement en prison.

En passant par la case "départ"

Chaque fois que vous passez ou vous vous arrêtez sur la case départ, vous recevez 20 000 francs de la banque. Il est possible de percevoir deux salaires pendant le même tour si, par exemple, 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».

Achat de propriétés

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

Etre propriétaire

Le fait d'être propriétaire vous permet de percevoir un loyer de la part de tous les locataires qui s'arrêtent sur vos terrains. Vous pouvez construire sur n'importe quelle propriété à partir du

moment où vous possédez tous les terrains de la même couleur que celle-ci, c'est-à-dire dès que vous en avez le monopole.

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 joueur qui est propriétaire de cette case doit vous réclamer le loyer avant que le deuxième joueur après vous ait lancé les dés. Le montant du loyer est indiqué sur la carte de propriété et varie selon le nombre de bâtiments qu'elle comporte. 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 ce double loyer si une des propriétés est hypothéquée. Sur les terrains où des maisons et des hôtels ont été construits, le loyer à payer est indiqué sur la carte de propriété correspondante. Aucun loyer ne sera dû pour une propriété hypothéquée.

Arrêt sur les services publics

Si vous vous arrêtez sur un service public, vous pouvez l'acquérir s'il n'a pas encore été acheté. Comme pour les autres propriétés, payez la somme dûe à la banque. S'il appartient déjà 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 un des deux services publics, le loyer sera le total de vos dés multiplié par 400. Mais si le propriétaire a les deux en sa possession, vous devez payer 1000 fois le total des dés. Si vous êtes envoyé sur cette case à cause d'une carte chance ou caisse de communauté, vous devez relancer les dés pour déterminer le montant à payer.

Arrêt sur une gare

Si vous êtes le premier à vous arrêter sur une gare, vous avez la possibilité de l'acheter. Sinon, elle sera mise en vente par le banquier dans une vente aux enchères à laquelle vous pourrez participer. Si la gare appartient déjà à un autre joueur, vous devez payer le montant indiqué sur la carte de propriété. Ce montant variera suivant le nombre de gares détenues par ce joueur.

Arrêt sur une case chance ou caisse de communauté

S'arrêter sur une de ces cases signifie que vous devez prendre la carte située au-dessus du paquet correspondant. Ces cartes peuvent vous demander de

- déplacer votre pion,
- payer une certaine somme - taxes par exemple,
- recevoir de l'argent,
- aller en prison,
- sortir de prison sans payer.

Vous devez suivre les instructions de la carte et agir aussitôt après avoir remis la carte sous le paquet. 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.

Remarque : une carte peut vous demander de vous rendre à une autre case. Si vous passez par la case départ, recevez 20 000 francs. Vous ne passez pas par la case départ quand vous êtes envoyé en prison.

Arrêt sur les cases "Impôts" et "Taxe de luxe"

Si vous vous arrêtez sur l'une de ces cases, payez le montant indiqué à la banque,

Parc gratuit

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

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 "Allez en prison",
- vous faites trois doubles à la suite.

Votre tour s'arrête quand vous êtes envoyé en prison. Pour sortir de prison il faut effectuer l'une des actions suivantes :

- payer une amende de 5 000 francs et jouer au prochain tour,
- acheter une carte "Vous êtes libéré de prison" à un autre joueur, à un prix convenu entre vous,
- utiliser une carte "Vous êtes libéré de prison" si vous en possédez une,

- attendre en prison pendant trois tours, en lançant les dés à chaque tour pour essayer de faire un double. Si vous faites un double, sortez de prison en utilisant ce lancer de dés pour avancer.

Si après les trois tours, vous n'avez pas fait de double, payez 5 000 francs et déplacez votre pion suivant votre lancer de dés. Pendant que vous êtes en prison, vous pouvez toucher vos loyers. 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.

Maisons

Une fois que vous possédez les titres de tous les terrains d'une même couleur, vous pouvez acheter des maisons pour construire sur ces propriétés. Cela augmente le montant que vous faites payer aux locataires. Le prix d'une maison est indiqué sur la carte de propriété.

Vous pouvez acheter quand c'est votre tour de jouer ou entre les tours des autres joueurs. Vous devez construire uniformément. Vous ne pouvez pas construire de deuxième maison sur un terrain tant que vous n'avez pas construit une maison sur chaque terrain de ce groupe, et ainsi de suite, jusqu'à ce que chaque terrain de ce groupe possède quatre maisons. La vente des maisons doit elle aussi se faire uniformément. Vous pouvez acheter ou vendre à n'importe quel moment, autant de bâtiments que vous le désirez, tant que vos finances vous le permettent. Aucune maison ne peut être construite sur une propriété si une des propriétés du groupe est hypothéquée. 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.

Hôtels

Vous devez avoir quatre maisons sur chaque site d'un groupe avant de pouvoir acheter un hôtel. On achète les hôtels de la même façon que l'on achète les maisons. Ils coûtent quatre maisons qui sont retournées à la banque, plus le prix indiqué sur la carte de propriété.

On ne peut construire qu'un hôtel par propriété.

Crise du bâtiment

S'il ne reste plus de maisons à vendre, vous devez attendre que les autres joueurs en retournent à la banque pour pouvoir en acheter. De même, quand vous vendez des hôtels, vous ne pouvez pas les remplacer par des maisons dans le cas où il n'en resterait plus.

S'il ne reste qu'un nombre limité de maisons ou hôtels, et que deux joueurs ou plus souhaitent les acheter, alors les bâtiments seront vendus aux enchères et accordés au plus offrant. L'enchère commence au prix le plus bas indiqué sur la carte de propriété.

Vente de propriétés

Vous pouvez vendre des propriétés à tout 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 construits sur un des terrains du même groupe. Si vous voulez vendre un terrain appartenant à un groupe, vous devez d'abord vendre tous les bâtiments situés sur ces sites à la banque. Les maisons doivent être vendues uniformément, de la même façon qu'elles ont été achetées (voir la rubrique «maisons» ci-dessus). Les maisons et les hôtels ne peuvent être vendus à d'autres joueurs. Ils doivent être vendus à la banque à la moitié de leur valeur, indiquée sur la carte de propriété. Ils peuvent être vendus à n'importe quel moment.

Pour les hôtels, la banque paiera la moitié du prix de l'hôtel, plus la moitié du prix des quatre maisons qui furent données à la banque pour l'acquisition de l'hôtel. Tous les hôtels d'un même groupe doivent être vendus en même temps.

Si vous n'avez besoin que d'un peu de liquidité, les hôtels peuvent 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 recevoir la moitié de la valeur de l'hôtel en liquide. Une propriété hypothéquée ne peut pas être vendue à la banque, mais seulement à d'autres joueurs.

Hypothèques

S'il ne vous reste plus d'argent et que vous devez vous acquitter d'une dette, vous pouvez hypothéquer une propriété. Pour cela, vendez tout d'abord les bâtiments de cette propriété à la banque. Pour hypothéquer une propriété, tournez la carte de propriété face cachée, et recevez la valeur de votre hypothèque de la banque, valeur qui est indiquée sur le dos de la carte. Quand vous voulez lever l'hypothèque, vous devez payer cette valeur additionnée de 10% d'intérêts. Si vous hypothéquez une propriété, vous êtes toujours en sa possession. Aucun joueur ne peut l'acquérir sans votre accord, même en payant l'hypothèque à la banque. Vous ne pouvez percevoir aucun loyer pour une propriété hypothéquée, mais vous continuez à percevoir le loyer des propriétés du même groupe. Vous pouvez cependant 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. Quand il n'y a plus d'hypothèque sur aucun des terrains d'un groupe, le propriétaire peut recommencer à construire sur ces terrains.

Faillite

Si vous devez plus d'argent à la banque ou à un joueur que vous ne puissiez rassembler, vous êtes déclaré en faillite et vous êtes éliminé.

Si votre dette est envers la banque, elle récupère votre argent et vos cartes de propriété. Le banquier les vend ensuite une par une aux enchères; chaque propriété revient au plus offrant. Vous devez remettre les cartes «Vous êtes libéré de prison» en-dessous de leurs paquets respectifs. Si vous êtes mis en faillite par un autre joueur, vos maisons et hôtels sont vendus à la banque à la moitié de leur valeur initiale, et ce joueur récupère votre argent, vos cartes de propriété, et vos cartes «Vous êtes libéré de prison». Si vous avez des propriétés hypothéquées, il doit immédiatement payer 10% puis choisir de conserver les hypothèques sur ces propriétés, ou tout régler tout de suite.

Remarques sur le jeu

Si vous devez un loyer plus important que ce que vous pouvez payer en liquide, vous pouvez régler une partie de votre dette cash et une autre partie en propriétés dépourvues de bâtiments. Le créancier peut alors accepter une ou plusieurs propriétés (y compris si elles sont hypothéquées) à une valeur supérieure à leur valeur réelle pour réunir un groupe complet, ou pour empêcher un autre joueur d'obtenir le contrôle de cette propriété.

Si vous possédez des propriétés, c'est à vous de vérifier que les autres joueurs vous règlent les loyers qui vous sont dûs.

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 emprunter à un autre joueur.

Le vainqueur

Le dernier joueur restant en jeu est le vainqueur.

RÈGLE POUR UNE PARTIE PLUS RAPIDE

1. Durant la **PRÉPARATION** de la partie, le banquier mélange les cartes de propriétés. Le joueur à la gauche du banquier coupe alors les cartes et le banquier distribue deux cartes de propriétés à chaque joueur (y compris lui-même s'il prend part au jeu). Les joueurs payent 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. Dans cette «partie courte», vous ne devez construire que trois maisons (au lieu de quatre) sur chaque terrain avant de pouvoir acheter un hôtel. Le loyer perçu pour un hôtel reste le même que dans la règle standard. Si l'on désire revendre un hôtel, sa valeur est réduite de moitié par rapport au prix d'achat, plus la moitié de la valeur de chacune des trois maisons.

3. **FIN DE LA PARTIE.** Le premier joueur ayant fait faillite se retire du jeu et la partie se termine quand un deuxième joueur fait faillite. Le joueur en faillite transmet tous ses biens à son créancier (banque ou joueur).

Chaque joueur restant évalue alors sa richesse selon :

1. la somme des billets de banque qu'il a en main,
2. ses terrains, services publics et gares au prix indiqué sur le plateau de jeu,
3. ses propriétés hypothéquées estimées à la moitié de la valeur indiquée sur le plateau de jeu,
4. ses maisons estimées au prix d'achat,
5. ses hôtels estimés au prix d'achat, qui comprend la valeur des 3 maisons données en échange.

Le vainqueur est le joueur le plus riche.

PARTIE LIMITÉE DANS LE TEMPS Avant de commencer la partie, convenez d'une heure limite pour la fin du jeu. Le joueur le plus riche à l'heure convenue est le vainqueur. Au début de la partie, les cartes de propriété sont mélangées et coupées, et le banquier donne deux cartes à chaque joueur. Les joueurs payent aussitôt à la banque le prix de ces propriétés et le jeu continue normalement.

© 1999 Hasbro Inc. Tous droits réservés. Brevet international en cours. Distribué en France par Groupe Hasbro France S.A., Savoie Technolac, 73378 Le Bourget-du-Lac Cedex. Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., Boulevard International 55/4, 1070 Bruxelles. Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2,

CH-8965 Berikon. 019940762101