

MISE EN PLACE

Mélangez les cartes **Caisse de ravitaillement** et posez-les ici face cachée.

Les cases du plateau et titres de propriété correspondants sont remplacés par des lieux de THE WALKING DEAD™. Toutes les terres ont la même valeur que dans le jeu original.

Les maisons et les hôtels sont remplacés par les **murs** et les **tours de garde**.

Cheval, Moto, Camping-car et Camion remplacent les cases Gare.

LE BANQUIER

Un des joueurs est désigné pour tenir le rôle de banquier. Il s'occupe de la banque et dirige les ventes aux enchères.

Il est important que ce joueur sépare les biens de la banque (argent, titres de propriété) des siens pour ne pas les mélanger.

Mélangez les cartes **PILLAGE** et posez-les ici face cachée.

Choisissez un des six pions Collector spécialement conçus pour cette édition THE WALKING DEAD™. Lequel serez-vous parmi le **Seau de morceau de corps**, le **Chapeau de Rick**, le **Katana**, **Lucille**, le **Camping-car** ou le **Téléphone**? Mettez votre pion sur la case **DÉPART**.

LA BANQUE :

- ◆ gère la totalité de l'argent et les titres de propriété qui ne sont pas encore achetés par les joueurs,
- ◆ verse les salaires et les primes,
- ◆ encaisse l'argent des taxes et des amendes,
- ◆ vend les propriétés et dirige les ventes aux enchères,
- ◆ vend les maisons (renommées murs) et les hôtels (renommés tours de garde),
- ◆ prête de l'argent sur des propriétés hypothéquées.

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.

CHAQUE JOUEUR COMMENCE LE JEU AVEC :



VOULEZ-VOUS ESSAYER UNE PARTIE RAPIDE ?

Suivez les quelques étapes ci-dessous pour pimenter le jeu et accélérer la partie (60-90 minutes) :

1. Pendant la mise en place du jeu, le banquier mélange puis distribue trois cartes Titre de propriété à chacun des joueurs. Ces cartes sont données gratuitement. Vous n'avez pas à payer la Banque.
2. Vous pouvez construire 3 murs (maisons) maximum au lieu de 4 dans la partie classique. Une fois que vous avez 3 murs sur un lieu (uniformément sur chaque case d'un même groupe de couleur), vous pouvez les échanger contre une tour de garde (hôtel). Le montant du loyer de la tour de garde reste le même. Les bâtiments (murs et tours de garde) sont toujours vendus à la banque à la moitié de leur valeur d'achat. Les tours de garde sont elles échangées contre 3 murs.
3. Si vous êtes envoyé en prison, lors de votre prochain tour, vous êtes obligé d'effectuer l'une des trois actions suivantes :

- ◆ utiliser une carte "libéré de prison" si vous en avez une (ou bien achetez-en une à un adversaire),
- ◆ faire un double en un seul lancer de dés,
- ◆ payer une amende de 50.

4. **FIN DE LA PARTIE.** Le jeu s'achève lorsqu'un des joueurs fait faillite. Pour connaître le gagnant de la partie, il vous suffit d'ajouter les valeurs :

- ◆ des billets qu'il vous reste dans les mains,
- ◆ des propriétés acquises, à la valeur d'achat (valeur indiquée sur la case du plateau),
- ◆ des propriétés hypothéquées, moitié de la valeur d'achat,
- ◆ des murs, au prix où ils ont été achetés,
- ◆ des tours de garde, au prix où elles ont été achetées additionné au prix des trois murs achetés avant l'échange.

Celui qui obtient la plus forte valeur gagne la partie !

N'INVENTEZ PAS VOS REGLES !

Beaucoup de joueurs aiment à jouer avec « leurs » règles du MONOPOLY. Attention car cela augmente souvent le temps d'une partie. Dans les règles officielles, les joueurs ne doivent pas se prêter d'argent entre eux, ne doivent pas se mettre d'accord pour ne pas payer de loyers, etc. Toutes les taxes et amendes doivent être payées à la banque et ne doivent pas être stockées sur la case parc gratuit ou n'importe où d'autre !

MONOPOLY

◆ Achetez. Vendez. Négociez. Gagnez ! ◆



THE WALKING DEAD

EDITION DE SURVIE

CONTIENT :

1 plateau de jeu, 6 pions, 28 titres de propriété, 16 cartes Pillage, 16 cartes Caisse de Ravitaillement, 1 paquet de billets de banque pour MONOPOLY, 32 maisons (murs), 12 hôtels (tours de garde), 2 dés.

CE QUI RESTE :

- ◆ Le but du jeu et les règles.
- ◆ Les titres de propriété : toutes les valeurs sont les mêmes que sur un jeu de Monopoly classique.
- ◆ Les quatre cases d'angle du plateau sont inchangées, de même que la façon de gagner : le dernier joueur restant en jeu est le vainqueur.

LES DIFFÉRENCES :

- ◆ Le plateau : l'action sur le plateau est la même, mais vous achetez des lieux issus de l'univers de THE WALKING DEAD™.
- ◆ Les gares sont remplacées par des moyens de transport phares de l'univers de THE WALKING DEAD™.

© 1935, 2015 Hasbro. Tous droits réservés. THE WALKING DEAD is TM and © 2015 Robert Kirkman, LLC. Fabriqué, importé et distribué par Winning Moves France - 16, rue de Fontenay 94300 Vincennes. Nous vous recommandons de prendre note de notre adresse pour tout contact ultérieur. Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté. www.monopoly.com www.hasbro.com



ÂGE 13+



COMMENT JOUER ?

COMMENT GAGNER ?

Il faut être le dernier joueur qui n'ait pas fait faillite.

Comment faire : acheter des propriétés et faire payer le plus gros loyer possible aux joueurs qui atterrissent chez vous.

Acheter toutes les propriétés d'un même groupe de couleur pour augmenter les loyers et pouvoir construire des murs et des tours de garde afin d'augmenter le montant de vos revenus.

QUI JOUE EN PREMIER ?

Chaque joueur lance les deux dés blancs. Celui qui fait le plus gros score commence la partie.

QUAND C'EST VOTRE TOUR :

- 1) Lancez les deux dés blancs.
- 2) Bougez votre pion d'autant de cases que le nombre de points indiqué sur les dés et dans le sens des aiguilles d'une montre.
- 3) La case où vous vous arrêtez déterminera ce que vous avez à faire. Voir la rubrique « Types de Cases » ci-dessous.
- 4) Si vous passez par ou vous arrêtez sur la case **DÉPART**, vous recevez €200 de la Banque.
- 5) Si vous faites un **double** aux dés, effectuez les opérations



habituelles sur la case où vous vous arrêtez puis relancez les dés. (étapes 1 à 4).

Attention ! Si vous faites trois doubles de suite, rendez-vous immédiatement en **prison**.

6) Lorsque vous avez terminé votre tour, **donnez les dés au joueur situé sur votre gauche.**



AU SECOURS ! J'AI BESOIN D'ARGENT !

S'il ne vous reste plus d'argent et que vous devez vous acquitter d'une dette auprès de la banque ou auprès d'un autre joueur, vous pouvez **vendre des bâtiments** (mur ou tour de garde) et/ou **hypothéquer une propriété**. Si vous devez toujours de l'argent, vous êtes déclaré en **FAILLITE** et vous êtes éliminé !

- ◆ Vous devez alors rembourser ce que vous pouvez avec les billets qu'il vous reste.
- ◆ Si vous êtes mis en faillite par un autre joueur, vous devez lui donner toutes vos propriétés hypothéquées et les cartes. Vous êtes libéré de prison que vous possédez. Ce joueur doit immédiatement payer 10% d'intérêts sur chaque propriété hypothéquée qu'il récupère puis choisir de conserver les hypothèques sur ces propriétés, ou tout régler tout de suite.
- ◆ Si votre dette est envers la banque, elle récupère et met aux enchères toutes vos propriétés. Celles-ci sont vendues non hypothéquées. Vous devez remettre les cartes. Vous êtes libéré de prison en-dessous du paquet correspondant.

N'ATTENDEZ PAS VOTRE TOUR !

C'est une règle souvent oubliée : vous pouvez réaliser les opérations décrites ci-après même si ce n'est pas à vous de jouer ! Et même en prison !

1) PERCEVOIR UN LOYER

Si un joueur s'arrête sur une de vos propriétés non hypothéquées, vous pouvez lui réclamer un loyer selon le montant indiqué sur le titre de propriété – voir le chapitre *Propriété appartenant déjà à un autre joueur*.

2) VENTE AUX ENCHÈRES

Le banquier met une propriété aux enchères quand :

- ◆ un joueur s'arrête sur une propriété qui n'appartient encore à personne et qu'il décide de ne pas l'acheter au prix indiqué sur la case du plateau de jeu,
- ◆ un joueur fait **faillite** et retourne toutes ses propriétés hypothéquées à la banque. Ces propriétés sont vendues aux enchères non hypothéquées,
- ◆ il y a une **crise du bâtiment** et que deux joueurs ou plus souhaitent acheter le(s) même(s) bâtiment(s) (murs et tours de garde).



Le paiement d'une vente aux enchères ne peut se faire qu'en billets de banque. L'enchère commence à n'importe quel prix fixé par un joueur désireux de l'acheter et avec un minimum de €1. 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.

3) CONSTRUIRE

Vous devez posséder tous les lieux d'un même groupe de couleur pour pouvoir acheter des **murs** (maisons) auprès de la banque.

- a) Le prix d'un mur est indiqué sur le **titre de propriété**.
- b) Vous devez construire **uniformément**. Vous ne pouvez pas construire de deuxième mur sur un lieu tant que vous n'avez pas construit un mur sur chaque lieu du même groupe de couleur.
- c) Vous pouvez construire **4 murs** au maximum sur un même lieu.
- d) Une fois que vous avez 4 murs sur un lieu, vous pouvez les échanger contre une **tour de garde** (hôtel). Pour cela vous devez payer le montant indiqué sur le titre de propriété. Vous ne pouvez construire qu'une seule tour de garde par lieu et vous ne pouvez pas construire de mur sur un lieu disposant déjà d'une tour de garde.



Important : vous ne pouvez construire ni mur, ni tour de garde si une des propriétés du même groupe de couleur est **hypothéquée**.

Crise du bâtiment ?

S'il ne reste plus de mur ou de tour de garde 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 murs et de tours de garde, et que deux joueurs ou plus souhaitent les acheter, alors ils seront vendus aux enchères et accordés au plus offrant.

4) VENDRE UN BÂTIMENT

Les bâtiments (murs et tours de garde) seront vendus à la banque à la moitié de leur valeur, indiquée sur le titre de propriété. Les murs doivent être vendus uniformément, de la même façon qu'ils ont été achetés. Les tours de garde sont elles échangées contre 4 murs.

5) HYPOTHÉQUER UNE PROPRIÉTÉ

Si vous n'avez plus assez d'argent pour acquitter une dette, vous pouvez hypothéquer n'importe laquelle de vos propriétés. Vous devez d'abord vendre tous les bâtiments des propriétés appartenant au même groupe de couleur à la banque.



Pour **hypothéquer** une propriété, vous devez ensuite retourner le titre de propriété sur la table et recevoir la valeur de l'hypothèque indiquée (au dos de la carte) de la part de la banque. Vous pouvez **lever** une hypothèque en payant la **valeur de l'hypothèque plus 10%** d'intérêts. Vous pouvez alors retourner le titre de propriété face visible. Vous ne pouvez pas percevoir de loyer d'une propriété hypothéquée.

6) PASSEZ DES ACCORDS AVEC VOS ADVERSAIRES !

Vous pouvez conclure des marchés avec vos adversaires et ainsi **acheter** ou **vendre** des propriétés sans bâtiments. Vous devez vendre tous les bâtiments construits sur les lieux d'un même groupe de couleur avant d'en vendre un ou plusieurs.

Les propriétés peuvent être achetées avec des billets ou être échangées contre d'autres propriétés ou contre des cartes. Vous êtes libéré de Prison. Ce sont les joueurs qui concluent le marché qui décident du montant de la transaction.

Vous pouvez vendre une propriété **hypothéquée** à un autre joueur à prix convenu entre vous.



L'acheteur peut alors, soit lever immédiatement l'hypothèque en **payant** à la banque la valeur de l'hypothèque, soit garder l'hypothèque et **payer les 10% d'intérêts**. Il pourra alors choisir de payer la valeur de l'hypothèque plus tard au cours du jeu et dans ce cas il devra **payer de nouveau** les 10% d'intérêts.

Rappel : le but du jeu n'est pas seulement de devenir riche ! Pour gagner, il faut mettre tous les autres joueurs en **FAILLITE** !

TYPES DE CASES

1) PROPRIÉTÉ N'APPARTENANT À PERSONNE

Il existe trois types de propriétés :



Vous pouvez **acheter** la propriété (ou lieu) sur laquelle vous vous arrêtez en payant à la banque le **prix indiqué** sur la case du plateau de jeu.

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.

Lorsque vous achetez des propriétés, vous devez penser à acheter, si possible, les autres propriétés du même groupe de couleur. Par exemple : si vous achetez un lieu vert, vous devez essayer d'acheter les 2 autres lieux verts au cours de la partie. Posséder un groupe de couleur augmente le montant du loyer que les autres joueurs ont à payer quand ils atterrissent sur une de ces propriétés et vous permet également de construire des murs et des tours de garde pour encore augmenter vos revenus.



2) PROPRIÉTÉ APPARTENANT DÉJÀ À UN AUTRE JOUEUR

Si vous vous arrêtez sur une propriété qui appartient à un autre joueur, il peut vous demander de **payer un loyer**. Le montant du loyer est indiqué sur le titre de propriété et varie selon le nombre de bâtiments (murs et tours de garde) qu'elle comporte. Vous n'avez pas à payer de loyer si la propriété est hypothéquée. (le titre de propriété est retourné). **Important :** le joueur qui est propriétaire de la case sur laquelle vous vous arrêtez doit vous réclamer le loyer avant que le joueur suivant ne lance les dés à son tour. S'il oublie de vous demander, vous n'êtes plus obligé de payer !

Lieu

Le loyer pour un lieu **nu** (sans bâtiments) est indiqué sur le titre de propriété correspondant. Ce loyer est **doublé** si le propriétaire possède tous les lieux (non hypothéqués) d'un même groupe de couleur. Si des murs ou des tours de garde sont **construits** sur ce terrain, le loyer sera beaucoup plus élevé – comme indiqué sur le titre de propriété.

Transport (Cheval, Moto, Camping-car, Camion)

Le loyer dépend du nombre de transports que vous possédez.

| Nb de transports | 1 | 2 | 3 | 4 |
|------------------|-----|-----|------|------|
| Loyer | €25 | €50 | €100 | €200 |



Pile ou Eau

Pour connaître le montant du loyer, lancez les dés et multipliez le résultat par **4**. Si vous possédez les deux cases Pile et Eau, multipliez le résultat par **10** !

3) PILLAGE ou CAISSE DE RAVITAILLEMENT

Vous devez prendre la carte située sur le dessus du paquet correspondant, suivre les instructions de la carte et la remettre face cachée en-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.



4) "PROTECTION" / HORDE DE ZOMBIES

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



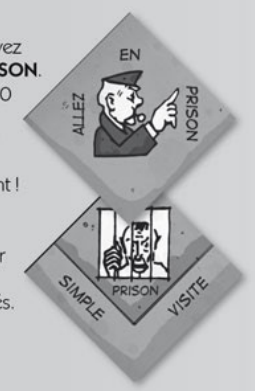
5) ALLEZ EN PRISON

Si vous vous arrêtez sur cette case, vous devez bouger votre pion sur la case **ALLEZ EN PRISON**.

Important : vous ne **touchez pas** les €200 si vous allez sur la case ALLEZ EN PRISON en passant par la case DÉPART. Si vous êtes envoyé en prison, votre tour est terminé : vous devez donner les dés au joueur suivant !

Vous êtes envoyé en prison si :

- ◆ vous tirez une carte Pillage ou Caisse de Ravitaillement qui vous indique d'aller en prison.
- ◆ vous faites trois doubles à la suite aux dés.



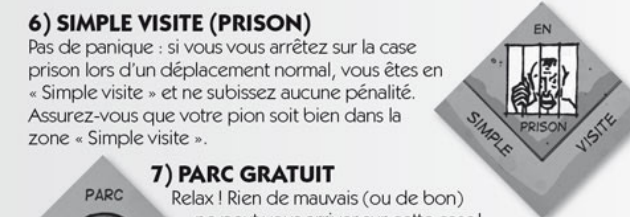
Q : Comment sortir de prison ?

R : Vous avez trois possibilités :

- a) **Payer** une amende de €50 au début du tour suivant. Vous pouvez alors lancer les dés et bouger votre pion normalement.
- b) **Utiliser une carte** *Vous êtes libéré de prison* si vous en possédez une. Vous pouvez également en acheter une à un autre joueur. Une fois utilisée, remettez la carte en-dessous de la pile correspondante, lancez les dés et bougez votre pion.
- c) **Attendre 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 le lancer de dés pour avancer. Si, après les trois tours, vous n'avez pas fait de double, payez €50 à la banque et bougez votre pion suivant votre lancer de dés.

6) SIMPLE VISITE (PRISON)

Pas de panique : si vous vous arrêtez sur la case prison lors d'un déplacement normal, vous êtes en « Simple visite » et ne subissez aucune pénalité. Assurez-vous que votre pion soit bien dans la zone « Simple visite ».



7) PARC GRATUIT

Relax ! Rien de mauvais (ou de bon) ne peut vous arriver sur cette case ! Vous pouvez vous reposer en attendant le prochain tour et continuer vos transactions normalement (percevoir des loyers, construire sur vos propriétés...).



8) PROPRIÉTÉ QUE VOUS POSSÉDEZ

Rien de spécial ! Mais vous ne gagnez pas d'argent non plus...