

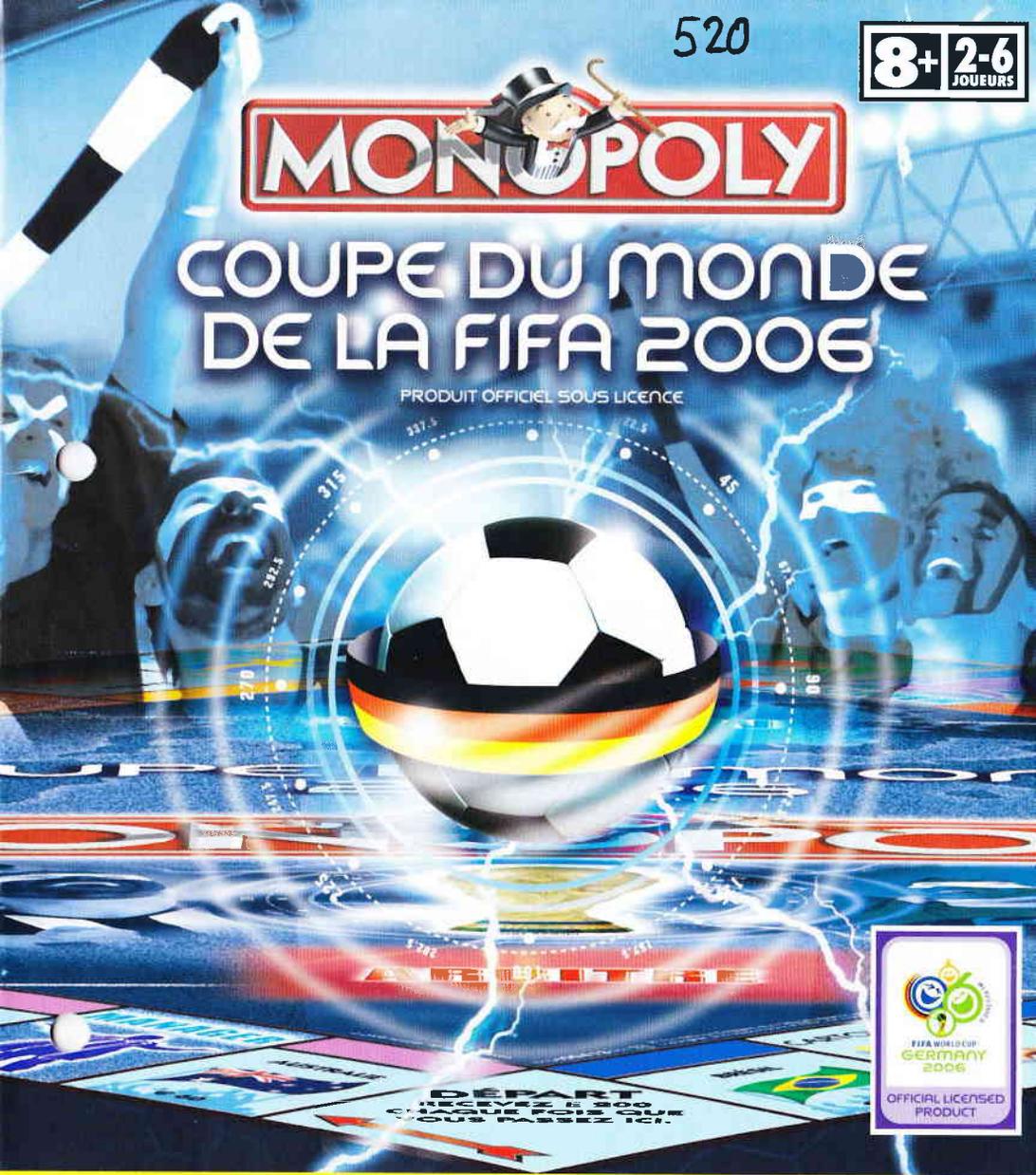
520

8+ 2-6 JOUEURS

MONOPOLY

COUPE DU MONDE DE LA FIFA 2006

PRODUIT OFFICIEL SOUS LICENCE



BUT DU JEU

Être le seul joueur à ne pas avoir fait faillite.

CONTENU

1 plateau de jeu, 6 pions en métal, 28 cartes Titre de propriété, 16 cartes Manager, 16 cartes Arbitre, 1 liasse de billets de banque Coupe du Monde de la FIFA Monopoly, 32 gradins noirs, 12 stades rouges, 2 dés.

Note : Les pions de ce jeu sont en métal et peuvent se tordre légèrement. Si c'est le cas, redonnez-leur doucement leur forme d'origine.

Bâtissez sur vos propriétés.
Voir page 7.

Prenez une carte Manager.
Voir page 10.

Hypothéquez une propriété.
Voir page 9.

Payez un loyer sur les propriétés des autres joueurs.
Voir page 6.



Prenez une carte Arbitre.
Voir page 10.

Recevez € 200 si vous passez par la case Départ.
Voir page 10.

Allez en prison.
Voir page 11.

Chaque joueur commence la partie avec :

2 x



4 x



1 x



1 x



2 x



1 x



5 x



Maintenant vous allez commencer à jouer au jeu de société le plus célèbre du monde, de la Coupe du Monde de la FIFA ! Vous pouvez acheter 22 finalistes de la coupe du monde, sur lesquels vous pouvez bâtir des gradins et des stades, ainsi que des sponsors et des sites de compétitions. Les pays, de la Coupe du Monde de la FIFA, apparaissent selon l'ordre de classement FIFA. Les pays les mieux classés sont sur les propriétés les plus chères. Entrez dans l'esprit de ce jeu, prenez votre pion et en avant ! Faites simplement attention à ne pas être exclusé !

INDEX

LE BANQUIER	5
DÉROULEMENT DU JEU	5

LES POINTS ESSENTIELS

ACHAT DE PROPRIÉTÉ	6
ENCHÈRES	6
PAIEMENT D'UN LOYER	6
SPONSORS (COMPAGNIES)	7
SITES DE COMPÉTITION (GARES)	7
CONSTRUIRE DES GRADINS (MAISONS)	7
CONSTRUIRE DES STADES (HOTELS)	7
CRISE DU BÂTIMENT	8
MANQUE DE LIQUIDITÉ	8
VENDRE UNE PROPRIÉTÉ	8
HYPOTHÉQUER UNE PROPRIÉTÉ	9
FAILLITE	9
CARTES ARBITRE ET MANAGER (CHANCE ET CAISSE DE COMMUNAUTÉ)	10
PARC GRATUIT	10
2 ARRÊTS SUR LA CASE DÉPART DURANT LE MÊME TOUR	10
PRISON	11
PARTIE RAPIDE	12
MONOPOLY CHRONOMÉTRÉ	12

LE BANQUIER

Choisissez un joueur qui sera le banquier. S'il y a plus de 5 joueurs, le banquier peut choisir de n'assurer que ce rôle. Le banquier se charge des éléments suivants :



Les billets de banque



Les titres de propriété



Les gradins et les stades



Les enchères

DÉROULEMENT DU JEU

- Lancez les dés, celui qui obtient le plus haut total commence la partie qui se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Quand arrive votre tour, lancez les dés et déplacez votre pion, dans le sens des aiguilles d'une montre, du nombre de cases indiqué. Deux pions, ou plus, peuvent occuper la même case simultanément. Selon la case où vous vous arrêtez, vous pouvez :
 - Acheter la propriété, si elle n'appartient à personne. **Voir page 6.**
 - Demander au banquier de mettre la propriété aux enchères, si vous ne voulez pas l'acheter. **Voir page 6.**
 - Payer un loyer, si la propriété appartient à un autre joueur. **Voir page 6.**
 - Payer des taxes.
 - Piocher une carte Manager ou Arbitre. **Voir page 10.**
 - Aller en prison. **Voir page 11.**
- Quand vous êtes propriétaire d'un groupe de couleur, bâtissez des gradins ou des stades sur les sites de cette couleur.
- Si vous êtes à court d'argent, hypothéquez ou vendez vos propriétés pour rembourser vos créanciers. Si vous ne parvenez pas à récupérer suffisamment d'argent pour payer un loyer, une taxe ou une note, vous êtes mis en faillite et êtes éliminé de la partie.
- Aucun joueur ne peut emprunter ou prêter de l'argent à un joueur. Par contre, un joueur peut accepter tout titre de propriété à la place de l'argent qui lui est dû.
- Si vous obtenez un double aux dés, jouez votre tour normalement puis relancez les dés et jouez un nouveau tour. Si vous obtenez trois doubles de suite, allez en prison.
- Continuez à jouer jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul joueur en jeu. Il est déclaré vainqueur !

LES POINTS ESSENTIELS

ACHAT DE PROPRIÉTÉ

Il existe trois types de propriétés :



1. Pays finalistes de la Coupe du Monde de la FIFA

2. Sponsors de la Coupe du Monde de la FIFA

3. Sites de compétition

Si vous arrivez sur une propriété n'appartenant à personne, vous pouvez choisir de l'acquérir. Dans ce cas, payez simplement son prix indiqué sur la case au banquier qui vous remettra le titre de propriété prouvant votre achat. Posez-le face visible devant vous. Si vous décidez de ne pas l'acheter, une enchère a lieu (voir Enchères). Le fait de posséder une propriété vous permet de collecter un loyer auprès de tout joueur qui s'arrête sur celle-ci. Quand vous contrôlez tous les pays d'une même couleur, vous possédez un monopole, vous pouvez alors y construire des gradins et des stades et récolter ainsi de plus gros loyers !

ENCHÈRES

Si vous décidez de ne pas acheter une propriété sur laquelle vous vous arrêtez, le banquier met immédiatement le titre de propriété aux enchères. Le prix de départ est le premier prix proposé par un joueur. C'est le joueur offrant la plus grosse somme qui remporte le titre de propriété. Même si vous avez décliné l'option d'achat immédiat, vous pouvez vous joindre aux enchères.



PAIEMENT D'UN LOYER

Si vous terminez votre mouvement sur un pays appartenant à un autre joueur, vous devez lui payer un loyer, sauf si le site est hypothéqué. Le joueur propriétaire doit vous demander le paiement du loyer avant que le joueur suivant ne lance les dés. Le montant dû est indiqué sur le titre de propriété et varie en fonction des constructions se trouvant sur le site. Si vous possédez un monopole, soit tous les pays d'une même couleur, le loyer est doublé sur tout site de ce groupe sans construction, sans gradin ou stade. Vous ne collectez ce double loyer que sur les sites non hypothéqués.

SPONSORS (Compagnies)

Les sponsors de la Coupe du Monde de la FIFA sont achetés et mis aux enchères de la même manière que les propriétés.

Si vous arrivez sur une case Sponsor, payez un loyer calculé à partir du score aux dés qui vous a mené là. Si le propriétaire ne possède qu'un seul Sponsor, le montant du loyer est de quatre fois le résultat des dés. S'il possède les deux Sponsors, le montant du loyer est de dix fois les dés.



SITES DE COMPÉTITION (Gares)

Les Sites de compétition sont achetés et mis aux enchères de la même manière que les propriétés, mais vous ne pouvez y construire.



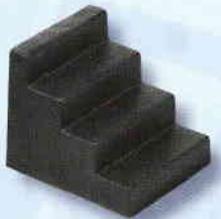
Si vous arrivez sur une case Site de compétition, payez le loyer indiqué sur le titre de propriété du propriétaire. Ce montant augmente en fonction du nombre de titres de propriété Site de compétition que possède ce joueur.

CONSTRUIRE DES GRADINS (Maisons)

Quand vous possédez tous les pays d'une même couleur, vous pouvez acheter des gradins pour les placer sur les cases de ces propriétés. Le prix des gradins est indiqué sur la carte Titre de propriété.

Vous pouvez acheter des gradins ou des stades à votre tour ou entre les tours d'autres joueurs, mais vous devez construire de manière équilibrée. Vous ne pouvez pas construire un second gradin sur un pays tant que tous les autres pays de ce groupe de couleur n'ont pas au moins un gradin.

Vous pouvez acheter autant de gradins et stades que vous le désirez, tant que vous pouvez les payer. Les gradins ne peuvent pas être construits sur un pays si un autre pays de la même couleur est hypothéqué.



CONSTRUIRE DES STADES (Hôtels)

Pour construire un stade, vous devez tout d'abord posséder quatre gradins sur chaque pays de la même couleur. Échangez ensuite les quatre gradins du pays concerné contre un stade, et payez au banquier le prix indiqué sur le titre de propriété. On ne peut construire qu'un stade par site.

CRISE DU BÂTIMENT

Si le banquier n'a plus de gradins, vous devrez attendre que d'autres joueurs en rendent à la banque pour pouvoir en acheter.

Si deux joueurs ou plus, veulent acheter plus de bâtiments qu'il n'en reste, le banquier les vend aux enchères, individuellement au plus offrant. Les enchères commencent au prix le plus bas indiqué sur les titres de propriété concernés.

MANQUE DE LIQUIDITÉ

Si vous n'avez plus d'argent, vous pouvez récupérer du liquide en :

- Vendant des bâtiments
- Hypothéquant des propriétés
- Vendant des propriétés, des Sites de compétition ou des Sponsors à tout joueur proposant une somme convenue (même si la propriété est hypothéquée).

VENDRE UNE PROPRIÉTÉ

Vous pouvez vendre un pays non développé (sans gradin ou stade), des Sites de compétition ou des Sponsors à un autre joueur, pour un prix convenu. Vous ne pouvez pas vendre un pays s'il y a la moindre construction sur l'un des pays du même groupe de couleur. Vous devez commencer par vendre tous les bâtiments de ce groupe de couleur au banquier.

Les gradins et les stades sont vendus au banquier à la moitié de leur valeur d'origine, indiquée sur le titre de propriété. Vous pouvez vendre durant votre tour, ou entre les tours de deux joueurs.

Vente des gradins

Vous devez vendre les gradins de manière équilibrée, de la même façon que vous les avez construits.

Vente des stades

Le banquier vous verse la moitié du prix du stade plus la moitié du prix de quatre gradins pour ce pays.

Les stades peuvent également être divisés en gradins pour récupérer de l'argent. Pour cela, vendez le stade pour la moitié de sa valeur, et recevez 4 gradins en plus.

HYPOTHÉQUER UNE PROPRIÉTÉ



Hypothéquer une propriété

Commencez par vendre tous les bâtiments s'y trouvant, puis retournez le titre de propriété et recevez le montant indiqué sur le dos de la carte.

Vous gardez toutes vos propriétés hypothéquées et aucun autre joueur ne peut payer pour lever votre hypothèque. Aucun loyer n'est reçu pour une propriété hypothéquée, mais il est toujours payé pour les autres sites non hypothéqués du même groupe de couleur.

Levée d'hypothèque

Pour lever l'hypothèque, vous devez payer le montant de l'hypothèque plus 10% d'intérêts. Une fois le paiement effectué, remplacez le titre de propriété, face visible.

Vendre des propriétés hypothéquées

Vous pouvez vendre des propriétés hypothéquées aux autres joueurs à un prix convenu entre vous. L'acheteur peut ensuite lever immédiatement l'hypothèque en payant le prix de l'hypothèque ou payer les 10% d'intérêts mais laisser l'hypothèque. Il pourra dans ce cas, lever l'hypothèque plus tard, aux conditions habituelles.

Quand tous les pays d'un même groupe de couleur sont sans hypothèque, le propriétaire peut de nouveau acheter des gradins et stades au prix habituel.

FAILLITE

Si vous devez plus d'argent que vous n'arrivez à en obtenir de vos propriétés, vous êtes mis en faillite et êtes éliminé du jeu.

Être endetté envers la banque

Tous vos titres de propriété vont au banquier qui mettra chaque titre aux enchères. Rendez les cartes "Vous êtes libéré de prison" au-dessous des pioches adéquates.

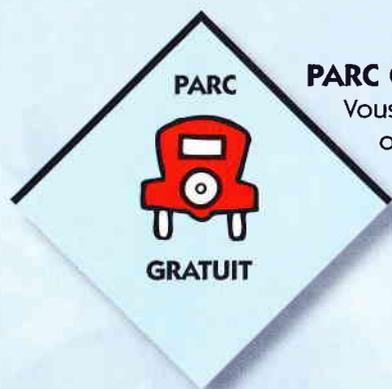
Être endetté envers un joueur

Le joueur concerné reçoit tout l'argent restant, les titres de propriété restant et les cartes "Vous êtes libéré de prison" que possédait le joueur ruiné.

CARTES ARBITRE ET MANAGER (Chance et Caisse de communauté)

Quand vous arrivez dans l'une de ces cases, prenez la carte au sommet de la pioche adéquate. Suivez les instructions de la carte avant de la mettre, face cachée, sous la pioche. Si vous piochez une carte "Vous êtes libéré de prison", vous pouvez la garder jusqu'au moment où vous désirez l'utiliser, ou la vendre à un autre joueur, pour un prix déterminé par les deux parties.

Si une carte vous indique de vous déplacer jusqu'à une autre case, déplacez-vous autour du plateau dans le sens des aiguilles d'une montre. Si, en vous déplaçant ainsi, vous passez par la case Départ, vous recevez € 200. Vous ne passez pas par la case Départ si vous êtes envoyé en prison ou si vous reculez (comme sur la carte Retournez en Australie).



PARC GRATUIT

Vous pouvez vous reposer en attendant le tour suivant ou vous pouvez continuer vos transactions habituelles : recevoir des loyers, construire sur des sites que vous possédez, etc.

2 ARRÊTS SUR LA CASE DÉPART DURANT LE MÊME TOUR

Vous pouvez collecter deux fois € 200.

Par exemple si vous vous arrêtez sur une case Manager ou Arbitre se trouvant juste après la case départ et que la carte piochée vous indique d'aller jusqu'à la case Départ.



LA PRISON Allez en prison

Vous serez envoyé en prison si vous tombez sur la case "Allez en prison".

- Vous arrivez sur la case "Allez en prison".
- Vous piochez une carte Manager ou Arbitre qui vous dit "Allez en prison".
- Vous obtenez un double aux dés trois fois de suite.

Lorsque vous êtes envoyé en prison, votre tour se termine. Placez votre pion sur la case prison et ne recevez pas € 200, quelle que soit votre case de départ.

De la prison, vous percevez les loyers pour vos propriétés non hypothéquées.

Sortir de prison

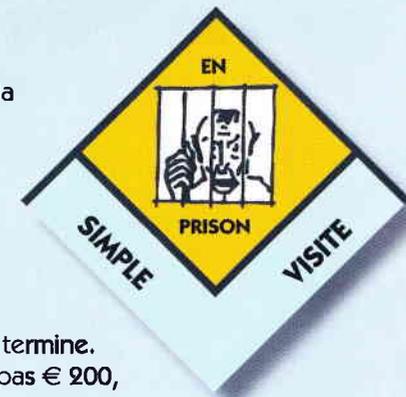
Vous pouvez sortir de prison :

- En payant une amende de € 50, puis en jouant normalement à votre prochain tour.
- En utilisant une carte "Vous êtes libéré de prison".
- En obtenant un double lors de votre lancer de dés.

Si vous n'avez pas obtenu de double après trois tours, payez € 50 au banquier et déplacez-vous selon votre 3ème lancer.

"Simple visite" de la prison

Si vous n'êtes pas envoyé en prison, mais arrivez simplement sur la case prison, vous êtes en "simple visite" et ne subissez aucune pénalité.



PARTIE RAPIDE

Si vous connaissez bien le Monopoly et désirez jouer une partie plus courte, voici quelques options :

1. Pour commencer, le banquier mélange les titres de propriété et en distribue deux à chaque joueur. Les joueurs payent immédiatement au banquier le prix des propriétés qu'ils reçoivent. Le jeu continue ensuite normalement.
2. Trois gradins seulement sont nécessaires avant la construction d'un stade (au lieu de quatre). Quand vous vendez un stade, c'est à la moitié de sa valeur d'achat.
3. Dès qu'un joueur fait faillite, la partie s'arrête. Chaque joueur fait alors le total de son capital :
 - Billets de banque
 - Pays, Sites de compétition et Sponsors possédés, à leur valeur indiquée sur le plateau de jeu
 - Propriétés hypothéquées, à la moitié de la valeur indiquée sur le plateau de jeu
 - Gradins, à leur valeur d'achat
 - Stades, à leur valeur d'achat plus le prix de trois gradins

Le joueur le plus riche est déclaré vainqueur !

MONOPOLY CHRONOMÈTRE

Vous pouvez, d'un commun accord, déterminer une durée précise pour la partie. Quand le temps est écoulé, le joueur ayant le plus d'argent gagne la partie !



© 2006 Hasbro. Tous droits réservés.
Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service
Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD -
Tél.: 06.25.33.48.85 - 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, Alte Bremgartenstrasse 2,
CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.



© The Official Emblem, the Official Mascot of the 2006 FIFA World Cup Germany™ and the FIFA World Cup Trophy are copyrights and trademarks of FIFA. All rights reserved. Manufactured under licence by wissen.de.