

8+**2-6
JOUEURS**

MONOPOLY

Schweiz * Suisse

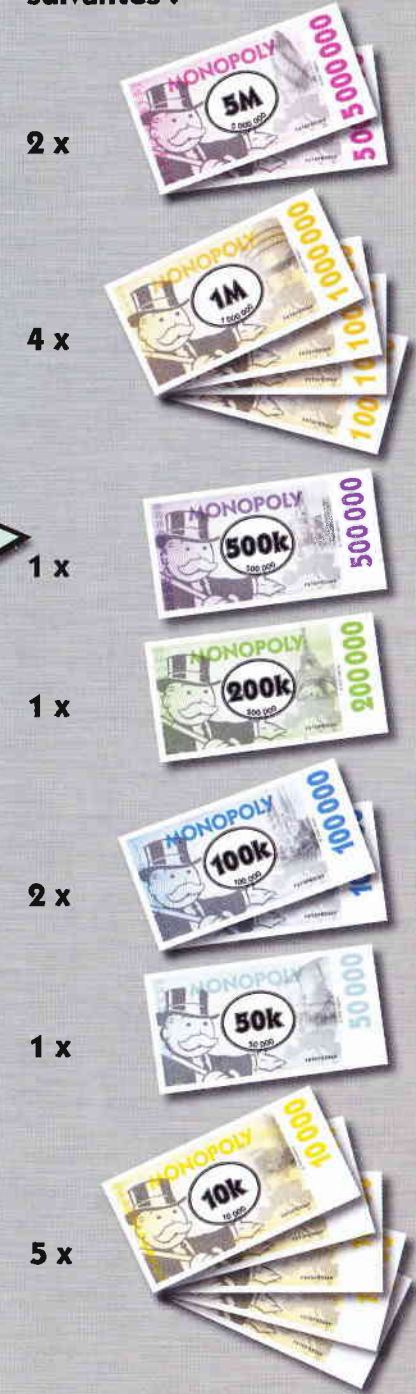
BUT DU JEU

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

CONTENU

- 1 plateau de jeu, 6 pions, 28 cartes de Propriété,
- 16 cartes Chance, 16 cartes Chancellerie,
- 1 paquet de billets de banque pour MONOPOLY,
- 32 Appartements, 12 Hôtels et 2 dés.

Chaque joueur commence la partie avec les sommes suivantes :



Arrêt sur une propriété déjà achetée.
Voir page 6.

Arrêt sur une case Chancellerie.
Voir page 10.

Prison.
Voir page 11.

Passer par la case START et recevoir CHF 2 Mio.
Voir page 10.

Arrêt sur une case Chance.
Voir page 10.

Hypothèques.
Voir page 9.

Construire sur ses propriétés.
Voir pages 7 et 8.



INDEX

LE BANQUIER	5
JOUER A MONOPOLY	5

ETAPES DU JEU

ACHETER UNE PROPRIETE	6
VENTE AUX ENCHERES	6
PAYER UN LOYER	6
SERVICES PUBLICS	7
GARES	7
ACHETER UN APPARTEMENT	7
ACHETER UN HOTEL	8
CRISE DU LOGEMENT	8
BESOIN D'ARGENT	8
VENDRE UNE PROPRIETE	8
HYPOTHEQUES	9
FAILLITE	9
CASES START, CHANCE ET CHANCELLERIE	10
CASES IMPOTS ET TAXE DE LUXE	10
PARC GRATUIT	10
PASSER 2 FOIS DE SUITE PAR LA CASE START	10
PRISON	11
CASE SWISSCOM	11
PARTIE RAPIDE	12
MONOPOLY CONTRE LA MONTRE	12

LE BANQUIER

Un des joueurs est élu banquier. S'il y a plus de 5 joueurs, le banquier peut choisir de n'assumer que ce rôle. Il s'occupe aussi:



Transactions
d'argent



Des cartes
de propriété



Des appartements
et hôtels



Des ventes
aux enchères

JOUER A MONOPOLY

1. Rangez dans la boîte les appartements, hôtels et cartes de propriété.
2. Séparez les cartes Chance et Chancellerie. 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 START.
4. Les joueurs lancent les deux dés. Celui qui fait le plus grand score joue le premier, puis c'est au tour du joueur situé à sa gauche et ainsi de suite.
5. Quand c'est votre tour, lancez les deux dés et avancez d'autant de cases qu'indiqué sur les dés. Deux pions ou plus peuvent s'arrêter simultanément sur la même case. Suivant la case où vous vous arrêtez, vous pouvez:
 - Acheter une propriété (si aucun joueur ne la possède déjà). **Voir page 6.**
 - Demander au banquier de vendre une propriété aux enchères (si vous ne souhaitez pas l'acheter). **Voir page 6.**
 - Payer un loyer (si la propriété sur laquelle vous êtes appartient à un autre joueur). **Voir page 6.**
 - Payer des taxes. **Voir page 10.**
 - Tirer une carte Chance ou Chancellerie. **Voir page 10.**
 - Aller en prison. **Voir page 11.**
 - Envoyer un SMS. **Voir page 11.**
6. Lorsque vous possédez les titres de tous les terrains d'une même couleur, vous pouvez acheter des appartements ou des hôtels pour construire sur ces propriétés.
7. S'il ne vous reste plus d'argent, vous pouvez hypothéquer ou vendre une propriété pour payer vos dettes. Si vous n'arrivez pas à collecter assez d'argent pour payer un loyer, une taxe ou une facture, vous êtes déclaré en faillite et vous êtes éliminé.
8. Aucun joueur ne peut prêter de l'argent ni emprunter à un autre joueur. Cependant, si un joueur l'accepte, vous pouvez le payer avec une de vos propriétés, plutôt qu'avec votre carte bancaire.
9. Si vous faites un double, effectuez les opérations habituelles sur la case où vous vous arrêtez, puis relancez les dés. Si vous faites trois doubles à la suite, rendez-vous immédiatement en prison!
10. Continuez de jouer. Le dernier joueur restant en jeu est le vainqueur.

ETAPES DU JEU

ACHETER UNE PROPRIETE

Il y a 3 types de propriétés:



1. Terrains

2. Gares

3. Services publics

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, le banquier débite votre carte du 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 ouvrira une vente aux enchères (voir **Vente aux Enchères**).

Le fait d'être propriétaire vous permet de percevoir un loyer de la part de tous les locataires qui s'arrêtent sur vos terrains. Lorsque vous possédez tous les terrains d'une même couleur, c'est-à-dire dès que vous en avez le monopole, vous pouvez construire sur ces terrains, et collecter ainsi des loyers plus élevés!

VENTE AUX ENCHERES

Si vous décidez de ne pas acheter une propriété sur laquelle vous venez de vous arrêter, 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.



PAYER UN LOYER

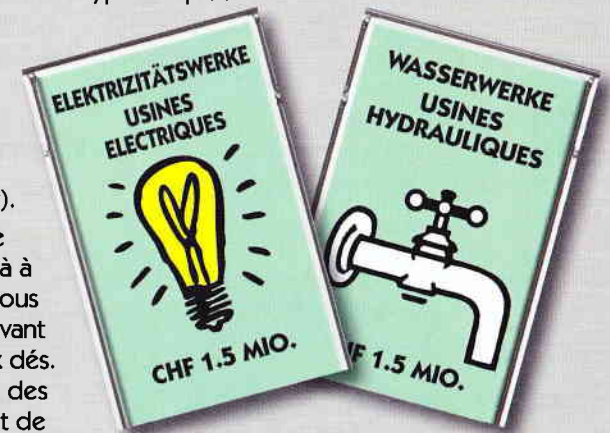
Si vous vous arrêtez sur une propriété qui appartient à un autre joueur, il peut vous réclamer un loyer (sauf si cette propriété est hypothéquée). Le joueur qui est propriétaire de cette case doit vous réclamer le loyer avant que le joueur suivant ne lance les dés. Le montant du loyer est indiqué sur la carte de Propriété et varie selon le nombre de bâtiments qu'elle comporte.

Si tous les terrains d'une 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.

SERVICES PUBLICS

Les services publics sont achetés et vendus aux enchères de la même manière que les propriétés (voir **Acheter une propriété** et **Vente aux enchères**).

Si vous vous arrêtez sur une case service public qui 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 est de 4 fois le total de vos dés, multiplié par 10'000. Mais si le propriétaire a les deux en sa possession, vous devez payer 10 fois le total des dés, multiplié par 10'000.



GARES

Les gares sont achetées et vendues aux enchères de la même manière que les propriétés (voir **Acheter une propriété** et **Vente aux enchères**).

Si la gare sur lequel vous vous arrêtez 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 détenus par ce joueur.

ACHETER UN APPARTEMENT

Vous devez posséder tous les terrains d'une même couleur pour pouvoir acheter des appartements. Le prix d'un appartement est indiqué sur la carte de Propriété.

Vous pouvez acheter des appartements (ou des hôtels) quand c'est votre tour de jouer ou entre les tours des autres joueurs. Vous devez construire uniformément. Vous ne pouvez pas construire un deuxième appartement sur un terrain tant que vous n'en avez pas construit un sur chaque terrain de ce groupe.

Vous pouvez acheter autant de bâtiments que vous le désirez, tant que vos finances vous le permettent! Aucun appartement ne peut être construit sur une propriété si une des propriétés du groupe est hypothéquée.

Lorsque vous achetez plusieurs appartements pour un même terrain, posez-les les uns sur les autres pour construire un immeuble.



ACHETER UN HOTEL

Pour pouvoir acheter un hôtel, vous devez avoir quatre appartements sur chaque terrain d'un groupe de terrains de même couleur. Echangez les quatre appartements contre un hôtel, puis le banquier débite votre carte du prix indiqué sur la carte de Propriété. Vous ne pouvez construire qu'un hôtel par propriété.

CRISE DU LOGEMENT

S'il ne reste plus d'appartements 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 d'appartements ou d'hôtels, et que deux joueurs ou plus souhaitent les acheter, alors ils seront vendus aux enchères et accordés au plus offrant. L'enchère commence au prix le plus bas indiqué sur la carte de Propriété.

BESOIN D'ARGENT

Si vous avez besoin d'argent, vous pouvez en collecter en:

- Vendant des logements
- Hypothéquant des propriétés
- Vendant des propriétés, des services publics ou gares à un autre joueur, à un prix convenu entre vous (même si la propriété est hypothéquée).

VENDRE UNE PROPRIETE

Vous pouvez vendre un terrain à un autre joueur, à un prix convenu entre vous.

Toutefois, aucun terrain ne peut être vendu à un autre joueur s'il y a déjà des bâtiments sur un des terrains du même groupe. Si vous voulez tout de même vendre ces terrains, alors vous devez d'abord vendre à la banque tous les bâtiments situés sur ces terrains.

Les bâtiments (appartements & hôtels) seront vendus à la banque à la moitié de leur valeur, indiquée sur la carte de Propriété. Ils peuvent être vendus quand c'est votre tour de jouer, ou entre les tours des autres joueurs. Les appartements et les hôtels ne peuvent être vendus à d'autres joueurs.

Vendre un appartement

Les appartements doivent être vendus uniformément, de la même façon qu'ils ont été achetés (voir **Acheter un appartement** ci-dessus).

Vendre un hôtel

Le banquier créditera votre carte de la moitié du prix de l'hôtel, plus la moitié du prix des quatre appartements qui fut donné à la banque pour l'acquisition de l'hôtel.

Les hôtels peuvent aussi être échangés auprès de la banque contre des appartements, de façon à récupérer de l'argent. Pour cela, vous devez échanger votre hôtel contre quatre appartements et le banquier crédite votre carte de la moitié de la valeur de l'hôtel.



HYPOTHEQUES



Hypothéquer une propriété

Pour cela, vendez d'abord les bâtiments de cette propriété à la banque. Puis retournez la carte de Propriété face cachée, et recevez de la part de la banque la valeur de l'hypothèque indiquée au dos de cette carte.

Si vous hypothéquez une propriété, vous êtes toujours en sa possession. Aucun joueur ne peut payer l'hypothèque à votre place. Vous ne pouvez percevoir aucun loyer pour une propriété hypothéquée, mais vous continuez à percevoir le loyer des propriétés du même groupe.

Lever une hypothèque

Vous pouvez lever une hypothèque en payant la valeur de l'hypothèque plus 10% d'intérêts (arrondis au millier supérieur si besoin; Par exemple: si le montant est de CHF 825'000, arrondissez à CHF 830'000). Le banquier débite votre carte de la somme due, et vous retournez la carte de Propriété, face visible.

Vendre une propriété hypothéquée

Vous pouvez vendre une propriété hypothéquée à un autre joueur à un 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. Dans ce cas, il paie d'abord à la banque 10% d'intérêts (arrondis au millier supérieur si besoin) sur la valeur de l'hypothèque et il paiera la valeur de l'hypothèque plus tard au cours du jeu.

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 avez une dette envers la banque ou envers un joueur et que vous ne pouvez pas la rembourser, vous êtes déclaré en faillite et vous êtes éliminé.

Dette envers la banque

Dans ce cas, rendez vos cartes de Propriété à la banque, qui les vendra une par une aux enchères, au plus offrant. Vous devez remettre les cartes "Tu es libéré(e) de prison sans caution" en dessous de leurs paquets respectifs.

Dettes envers un autre joueur

Dans ce cas, ce joueur reçoit la totalité de votre argent, vos cartes de Propriété et vos cartes "Tu es libéré(e) de prison sans caution".

CASES START, CHANCE ET CHANCELLERIE

Case START

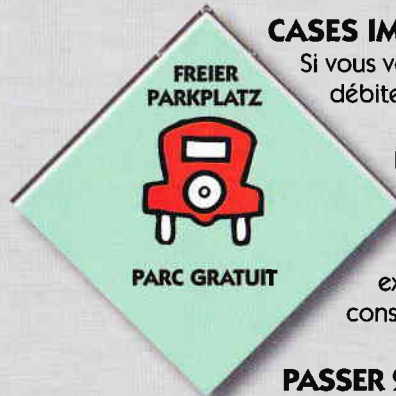
Si une carte vous demande de vous rendre sur une autre case, déplacez-vous jusqu'à cette case. Si ce déplacement vous fait passer par la case START, vous recevez CHF 2 Mio. Vous ne passez pas par la case START quand vous êtes envoyé en prison ou lorsqu'une carte vous demande de reculer.

Si, à l'issue d'un déplacement, vous vous arrêtez sur la case START, vous recevez CHF 2 Mio. de la banque.

Cases Chance et Chancellerie

Lorsque vous vous arrêtez sur une des cases Chance ou Chancellerie, vous devez prendre la carte du dessus du paquet correspondant.

Suivez les instructions de la carte, puis placez-la, face cachée, au-dessous de la pile. Si vous tirez une carte "Tu es libéré(e) de prison sans caution", vous pouvez la garder jusqu'à ce que vous décidiez de l'utiliser, ou de la vendre à un autre joueur.



CASES IMPOTS ET TAXE DE LUXE

Si vous vous arrêtez sur l'une de ces cases, le banquier débite votre carte du montant indiqué.

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...).

PASSER 2 FOIS DE SUITE PAR LA CASE START

Il est possible de recevoir CHF 2 Mio. deux fois pendant le même tour. Par exemple, si vous tirez une carte Chance ou Chancellerie juste après être passé par la case START, et que cette carte vous indique 'Avancez jusqu'à la case START'. Vous recevez alors deux fois le capital de départ.



PRISON

Aller en prison

Vous serez envoyé en prison si:

- Vous vous arrêtez sur la case 'Va en prison',
- Vous tirez une carte Chance ou Chancellerie qui vous indique 'Va en prison',
- Vous faites trois doubles à la suite.

Votre tour s'arrête quand vous êtes envoyé en prison. Déplacez-vous jusqu'à la case Prison et ne touchez pas CHF 2 Mio. lorsque vous passez par la case START pour vous y rendre.

Pendant que vous êtes en prison, vous pouvez toucher vos loyers, à condition que vos propriétés ne soient pas hypothéquées.

Sortir de prison

Pour sortir de prison il faut effectuer l'une des actions suivantes:

- Payer une amende de CHF 500'000 et jouer au prochain tour,
- Utiliser une carte "Tu es libéré(e) de prison sans caution" si vous en possédez une,
- Acheter une carte "Tu es libéré(e) de prison sans caution".
- 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, le banquier débite votre carte de CHF 500'000, puis vous déplacez votre pion suivant votre lancer de dés.

Simple visite

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.

CASES SWISSCOM

Vous vous arrêtez sur l'une des deux cases Swisscom.

Deux possibilités s'offrent à vous:

- Vous envoyez *MONOPOLYF* par SMS* au numéro 266 et recevez immédiatement un SMS comportant une question ou une action à réaliser, ou
 - Vous tirez une carte Chance ou Chancellerie.
- * 20 cts par SMS, gratuit pour tous les abonnés Swisscom. Les abonnés Swisscom reçoivent de temps à autre des offres promotionnelles par SMS.

Les cases Swisscom sont uniques et se trouvent exclusivement dans cette édition. Ces cases garantissent des actions exceptionnelles et innovantes, mises au goût du jour plusieurs fois par an. Si vous souhaitez ne jouer qu'avec les cases Chance et Chancellerie classiques, vous pouvez recouvrir les deux cases Swisscom à l'aide des autocollants Chance et Chancellerie fournis.



Cette caractéristique supplémentaire exclusive est limitée dans le temps. Si ce service ne devait plus être d'actualité dans quelques années, il vous suffirait d'apposer sur les deux cases les autocollants Chance et Chancellerie fournis.

PARTIE RAPIDE

Si vous avez l'habitude de jouer à MONOPOLY, vous pouvez maintenant faire des parties plus rapides! Une partie de jeu rapide est une vraie partie de MONOPOLY, à trois différences près:

1. Durant la préparation de la partie, le banquier mélange les cartes de Propriété et distribue deux cartes à chaque joueur (y compris lui-même s'il prend part au jeu). Les joueurs paient 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 rapide, vous ne devez construire que trois appartements (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 on désire revendre un hôtel, sa valeur est toujours réduite de moitié par rapport au prix d'achat.
3. Lorsque le deuxième joueur a fait faillite, la partie se termine. Le banquier additionne les richesses de chacun des joueurs restant, soit:
 - L'argent qu'il lui reste.
 - Ses terrains, services publics, et gares aux prix indiqué sur le plateau de jeu.
 - Ses propriétés hypothéquées estimées à la moitié de la valeur indiquée sur le plateau de jeu.
 - Ses appartements estimés au prix d'achat.
 - Ses hôtels estimés au prix d'achat, qui comprend la valeur des 3 appartements donnés en échange.

Le joueur le plus riche gagne la partie!

MONOPOLY CONTRE LA MONTRE

Vous pouvez aussi convenir d'une durée déterminée au début de la partie et jouer en temps limité. Le joueur le plus riche dans ce temps défini gagne la partie!



© 2007 Hasbro. Tous droits réservés.
Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG,
Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar. Tél. 041 766 83 00.

www.hasbro.ch



070701603101 