

DELUXE EDITION



MONOPOLY

RÈGLES

HISTOIRE

La longue épopée du Monopoly débute aux États-Unis en 1929, alors que sévit la terrible crise économique. Charles Darrow, un chauffagiste de Pennsylvanie, au chômage comme des millions de personnes, s'inspire du rêve de tout américain: spéculation, fortune, prospérité... et invente le Monopoly.

Très vite, l'engouement pour le Monopoly se développe au delà de son cercle familial. Avec l'aide d'un petit imprimeur, Darrow produit six jeux par jour, mais est bientôt dans l'incapacité de faire face à la demande.

En 1934, il prend donc contact avec Parker Brothers, l'un des plus célèbres fabricants de jouets américains. Malheureusement, son jeu est refusé car il contient « 52 erreurs fondamentales ». Darrow ne s'avoue pas vaincu et vend, cette même année, 4'000 Monopoly.

Devant l'ampleur du succès, Parker Brothers reconsidère sa position et acquiert les droits du jeu. Nous sommes en 1935. Depuis cette date, les ventes n'ont cessé de s'accroître. Traduit en 26 langues et diffusé dans 43 pays, Monopoly est le plus célèbre jeu de société au monde.

RÈGLES

LE JEU EN BREF

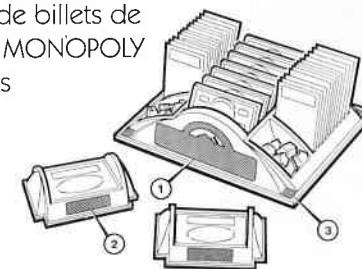
Monopoly est le jeu où l'on achète, loue et vend des propriétés de façon à accroître ses richesses - le joueur le plus riche étant le vainqueur définitif. En partant de la case START, déplacez votre pion sur le plateau de jeu suivant votre résultat au lancer de dés. Quand vous arrivez sur une case qui 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 reçoivent des loyers de la part de leurs adversaires s'arrêtant sur leur terrain. La construction de maisons et hôtels augmente considérablement le loyer que vous pouvez exiger pour vos propriétés ; ainsi, 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 vous plier aux instructions données par les cartes "Chancellerie" et "Chance". Parfois, vous serez envoyé en prison.

BUT DU JEU

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

MATÉRIEL

1 plateau de jeu	16 cartes "Chance"
1 caisse de banquier	16 cartes "Chancellerie"
10 pions	1 paquet de billets de banque MONOPOLY
2 supports pour cartes	32 maisons
1 autocollant	12 hôtels.
4 pieds en caoutchouc pour la caisse du banquier	2 dés
28 "Titres de propriété"	



PRÉPARATION DU JEU

1. Mettez les quatre pieds en caoutchouc à la caisse du banquier.
2. Collez les autocollants sur la caisse du banquier et sur les supports des cartes.
3. Rangez les maisons, hôtels, les cartes "Titres de propriété" et l'argent dans les endroits appropriés.
4. Placez les supports des cartes à leur place sur le plateau de jeu.



5. Séparez les cartes "Chance" et "Chancellerie". Mélangez chaque paquet et mettez-le face cachée, dans son support.

6. Chaque joueur choisit un pion et le met sur la case "START".

7. 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 Fr. 30'000.- répartis de la façon suivante :

2 x Fr. 10'000.-	1 x Fr. 400.-	1 x Fr. 100.-
4 x Fr. 2'000.-	2 x Fr. 200.-	5 x Fr. 20.-
1 x Fr. 1'000.-		








De plus, le banquier s'occupe aussi des titres de propriété, des maisons et hôtels jusqu'à ce qu'ils soient achetés par les joueurs. La Banque verse aussi des salaires et 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.

8. 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

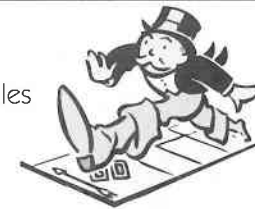
Quand c'est votre tour, lancez les deux dés et avancez d'autant de cases que le nombre de points indiqués sur les dés. La case où vous vous arrêterez déterminera ce que vous avez à faire. Deux pions ou plus peuvent s'arrêter sur la même case en même temps. Suivant la case où vous vous arrêtez, vous pouvez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

-  Acheter une propriété
-  Payer un loyer au propriétaire
-  Payer des taxes
-  Tirer une carte "Chance" ou "Chancellerie"
-  Aller en prison
-  Vous reposer sur le parc gratuit
-  Toucher votre salaire de Fr. 4'000.-



Doubles

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



En passant par la case "START"

Chaque fois que vous passez ou que vous vous arrêtez sur la case "START", vous recevez Fr. 4'000.- de la banque. Il est possible de recevoir deux salaires pendant le même tour si, par exemple, 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"».

Achat de propriétés

Si vous vous arrêtez sur une propriété qui n'appartient pas encore 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, un titre 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 vous joindre à la vente aux enchères.

Etre propriétaire

Le fait d'être propriétaire vous permet de recevoir 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 que vous en avez le monopole.

Arrêt sur une propriété déjà achetée

Si vous vous arrêtez sur une propriété qui a déjà 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 joueur suivant ait lancé les dés. Le montant du loyer est indiqué sur la carte "Titre de propriété" et varie selon le nombre de bâtiments déjà construits. 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 constructions. Toutefois, un propriétaire qui possède tout un groupe ne peut pas recevoir de double loyer si l'une des propriétés est hypothéquée. Sur les terrains où des maisons ou des hôtels ont été construits, le loyer augmentera et sera indiqué sur la carte de propriété.

Aucun loyer ne sera payé pour une propriété hypothéquée.

Arrêt sur les services publics






Si vous vous arrêtez sur un service public ("Usines hydrauliques" ou "Usines électriques"), vous pouvez l'acquérir s'il n'a pas encore été acheté. Comme pour les autres propriétés, payez la somme due 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 80. Mais si le propriétaire a les deux en sa possession, vous devrez payer 200 fois le total des dés. Si vous êtes «envoyé» sur cette case à cause d'une carte "Chance" ou "Chancellerie", 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 vous joindre. 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 "Chancellerie"

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 "Tu es libre de sortir de prison sans payer d'amende", 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 "START", vous recevez Fr. 4'000.- Vous ne passez pas par la case "START" quand vous êtes envoyé en prison.

Arrêt sur les cases "Impôts"

Si vous vous arrêtez sur ce type de cases, payez le montant indiqué à la banque.






Parc gratuit

Si vous vous arrêtez sur cette case, vous vous reposez simplement en attendant le prochain tour. Il n'y a aucune pénalité pour s'arrêter sur cette case : vous pouvez 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 «Va en prison»,
-  vous tirez une carte "Chance" ou "Chancellerie" qui vous indique «Va directement en prison»,
-  vous faites trois doubles à la suite.

Votre tour s'arrête quand vous êtes envoyé en prison. Quand vous êtes envoyé en prison, vous ne recevez pas Fr. 4'000.-.

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

-  payer une amende de Fr. 1'000.- et jouer au prochain tour,
-  acheter une carte «Tu es libre de sortir de prison sans payer d'amende» à un autre joueur, à un prix convenu avec lui,
-  utiliser une carte «Tu es libre de sortir de prison sans payer d'amende» 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 Fr. 1'000.- 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 les mettre sur ces propriétés. Cela augmente le montant que vous faites payer aux locataires. Le prix d'une maison est indiqué sur la carte "Titre 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 pou-

vez 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 l'un des terrains du groupe est hypothéqué. Si vous avez toutes les propriétés d'un groupe (terrains de même couleur) et que seulement une ou deux d'entre elles comportant une construction, vous pouvez demander un double loyer pour la ou les propriétés du groupe sans bâtiments.

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 qu'on achète les maisons, et 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 maison 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, les bâtiments seront vendus aux enchères et accordés au plus offrant. L'enchère commence au prix le plus bas indiqué sur la carte "Titre 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 aux autres joueurs. Ils doivent être vendus à la banque à la moitié de leur valeur indiquée sur "Titre 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 au même temps. Quand nécessaire, les hôtels peuvent être reconvertis en maisons de façon à récupérer de l'argent. Pour cela, vous devez vendre un hôtel à la banque et recevoir en échange quatre maisons ainsi que de l'argent pour l'hôtel (la moitié de sa valeur). 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 de vos propriétés. 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 de la banque la valeur de votre hypothèque 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, 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 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'hypothèques 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 pouvez en rassembler, vous êtes déclaré en faillite et vous êtes éliminé. Si votre dette est envers la banque, elle récupère votre argent et vos cartes "Titre de propriété". Le banquier les vend ensuite une par une aux enchères; chaque propriété revient au plus offrant. Vous devez remettre les cartes «Tu es libre de sortir de prison sans payer d'amende» 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 «Tu es libre de sortir de prison sans payer d'amende». 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 choisir ou plusieurs une même propriété (si elles sont est 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 ces propriétés.

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

Seule la banque peut prêter de l'argent à un joueur et ce, seulement par le biais des hypothèques.

Aucun joueur ne peut prêter ni emprunter de l'argent à un autre joueur.

Le vainqueur

Le dernier joueur restant en jeu est le vainqueur.

RÈGLES POUR UNE PARTIE PLUS COURTE

1. Durant la **PRÉPARATION** de la partie, le banquier mélange les cartes "Titre de propriété". Le joueur à la gauche du banquier coupe alors les cartes et le banquier distribue deux cartes "Titre de propriétés" à chaque joueur (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 le jeu standard. Si l'on désire revendre un hôtel, sa valeur est réduite de moitié par rapport au prix d'achat, ce qui signifie une maison de moins en comparaison avec une partie normale.

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 :

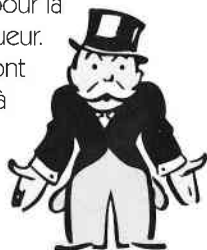
- 1 la somme des billets de banque qu'il a en main,
- 2 ses terrains, services publics et gares au prix indiqué sur le plateau de jeu,
- 3 ses propriétés hypothéquées estimées à la moitié de la valeur indiquée sur le plateau de jeu,
- 4 ses maisons estimées au prix d'achat,
- 5 ses hôtels estimés au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



RÉALITÉ OU FICTION ?

La popularité du Monopoly a entraîné la création de nombreuses règles « officieuses », dont certaines sont exposées ci-dessous.

A vous de choisir les règles qui vous conviennent le mieux. Mais souvenez-vous que lors des compétitions de Monopoly, seules les règles officielles sont admises!

1. Est-ce que je peux gagner de l'argent en m'arrêtant sur le parc gratuit ?

Non. Si vous vous arrêtez sur le parc gratuit, vous ne pouvez recevoir aucune récompense. Toutefois, une règle courante dans les règles inventées par les joueurs, est de placer l'argent des taxes sur le parc gratuit et le joueur qui s'arrête sur cette case ramasse l'argent.

2. Dois-je attendre mon tour pour acheter des maisons et des hôtels ?

Non. Vous pouvez effectuer des transactions quand c'est votre tour ou entre les tours de deux joueurs.

3. Puis-je recevoir un loyer quand une propriété d'un groupe est hypothéquée ?



On ne peut pas toucher de double loyer si l'une des propriétés est hypothéquée.



Si vous possédez les 4 gares et que l'une de ces gares au moins est hypothéquée, vous ne recevez que le loyer correspondant au nombre de gares non hypothéquées.

4. Les joueurs ont-ils le droit de faire des affaires entre eux ?

Oui. On peut vendre à un autre joueur des propriétés sur lesquelles on n'a pas encore construit, des gares et des services publics, à un prix convenu mutuellement.

5. Puis-je emprunter de l'argent à un autre joueur ?

Non. Vous ne pouvez emprunter de l'argent qu'à la banque.

6. Pourquoi n'y a-t-il que 32 maisons ?

Pour maintenir un équilibre dans le jeu. Il n'y a toujours eu que 32 maisons et 12 hôtels au Monopoly. S'il était possible de construire sur toutes les propriétés, il serait difficile d'amener les autres joueurs à la faillite.

7. Que se passe-t-il s'il y a une pénurie de bâtiments ?

Quand deux joueurs ou plus se disputent des maisons et des hôtels, la banque organise une vente aux enchères, et les bâtiments reviennent au plus offrant.

8. Que se passe-t-il si la banque n'a plus d'argent ?

La banque ne fait jamais faillite. Pour continuer la partie, utilisez des morceaux de papier qui serviront de reconnaissance de dettes en attendant que la banque récupère de l'argent.

9. Que se passe-t-il si je m'arrête sur la case "START" ?

Vous touchez votre salaire de Fr. 4'000.-. Cependant, une règle courante dans les règles inventées par les joueurs est de doubler ce salaire (Fr. 8'000.-).