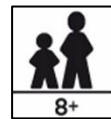


Règles du jeu



2-8 personnes

Achetez, Vendez, Négociez, Gagnez !

UNISTRAPOLY

Objectif du jeu :

Être le joueur le plus riche, quand les autres sont en faillite !



**« Les règles
changent mais le
jeu reste le même ! »**

LE PLATEAU



MISE EN PLACE !

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 et les hôtels
- Prête de l'argent sur des propriétés hypothéquées.

La Banque ne fait jamais faillite : elle peut mettre en circulation autant d'argent que nécessaire.

Distribution de l'argent: chaque joueur commence le jeu avec 1500 ECTS.

JOUEZ !

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 maisons et des hôtels pour ENCORE augmenter le montant de vos revenus !

Commencez à jouer...

Les joueurs commencent dans l'ordre d'arrivée dans la partie.

Quand c'est votre tour...



- 1- Lancer les dés
- 2- Le pion avance d'autant de cases qu'indiqué par les dés.
- 3- La case où vous vous arrêterez 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 ECTS 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- Votre tour se termine ensuite.

TYPES DE CASES

Propriété n'appartenant à personne

3 types de propriétés :

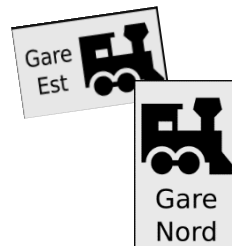
- Terrains

Le loyer pour un terrain **nu** (sans bâtiments) est indiqué sur le titre de propriété correspondant. Ce loyer est **doublé** si le propriétaire possède tous les terrains (non hypothéqués) d'un même groupe de couleur.

Si des maisons ou des hôtels sont construits sur ce terrain, le loyer sera **beaucoup plus élevé** – comme indiqué sur le titre de propriété.

- Gare

Le loyer dépend du **nombre de gares** que vous possédez.



Nombre de gares	1	2	3	4
Loyer	X ECTS	X ECTS	X ECTS	X ECTS

A FAIRE

- Compagnies de services publics

Vous pouvez **acheter** la propriété 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



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 terrain vert, vous devez essayer d'acheter les 2 autres terrains verts au cours de la partie. Cela permet de **doubler** le loyer ET de **construire** des maisons et hôtels pour encore **augmenter vos revenus !**



Propriété appartenant déjà à un 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 qu'elle comporte. Pas de loyer à payer si la propriété est hypothéquée (le titre de propriété est retourné).



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, il ne peut plus vous réclamer d'argent !

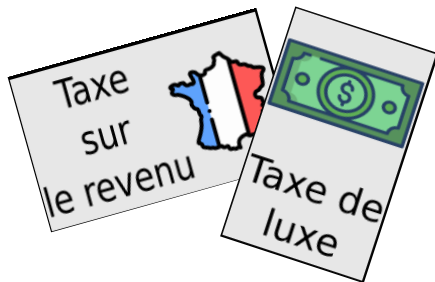
Chance ou Caisse de communauté

La carte située sur le dessus du paquet correspondant vous est attribuée, suivre les instructions de la carte puis terminer votre tour.



Si vous tirez une carte *Vous êtes Libéré de Prison*, vous pouvez la garder jusqu'à ce que vous décidiez de l'utiliser.

Taxe sur le revenu – Taxe de luxe



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

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 ECTS 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 êtes envoyé en prison si :

- vous tirez une carte chance ou caisse de communauté qui vous indique d'aller en prison.
- vous faites trois doubles à la suite aux dés.
- Vous tombez sur la case « aller en prison »



Comment sortir de prison ?

Vous avez trois possibilités :

- **Utiliser une carte** *Vous êtes libéré de Prison* si vous en possédez une. Une fois utilisée, ELLE SERA REMISE DANS L TAS
- **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.

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 ...).



Propriété que vous possédez

Rien de spécial ! Mais vous ne gagnez pas d'argent non plus... Si vous êtes sur une de vos propriétés et que vous possédez toute sa famille, vous pouvez **construire** ou **détruire** des maisons.

AÏE !! 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** et/ou **hypothéquer une propriété**. Si vous devez toujours de l'argent, vous êtes déclaré en **FAILLITE** et **vous êtes éliminé !**

- Votre argent est alors donné au joueur concerné.
- 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.

- Si votre dette est envers la Banque, elle récupère. Celles-ci sont vendues non hypothéquées.
Vous devez remettre les cartes *Vous êtes Libéré de Prison* en-dessous du paquet correspondant.

AÏE !! J'AI BESOIN D'ARGENT !!

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 !

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.

Construire

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

1. Le prix d'une maison est indiqué sur le **titre de propriété**.
2. 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 du même groupe de couleur.
3. Vous pouvez construire **4 maisons** au maximum sur un même terrain.

4. Une fois que vous avez 4 maisons sur un terrain, vous pouvez les échanger contre un **hôtel**. Pour cela vous devez payer le montant indiqué sur le titre de propriété. Vous ne pouvez construire qu'un seul hôtel par terrain et vous ne pouvez pas construire de maison sur un terrain disposant déjà d'un hôtel.

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



Crise du bâtiment ?...

S'il ne reste plus de maison ou d'hôtel 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 maisons ou d'hôtels, et que deux joueurs ou plus souhaitent les acheter, alors ils seront vendus aux **enchères** et accordés au plus offrant.

Vendre un bâtiment...

Les bâtiments (maisons et hôtels) seront vendus à la banque à la moitié de leur valeur, indiquée sur le titre de propriété. Les maisons doivent être vendues uniformément, de la même façon qu'elles ont été achetées. Les hôtels sont eux échangés contre 4 maisons.

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 ? Et ce, de manière uniforme.

Après avoir **hypothéqué** une propriété, le titre de propriété est modifié et vous la valeur de l'hypothèque indiquée (sur la carte) de la part de la banque. Vous pouvez lever une hypothèque en payant la valeur de l'hypothèque plus 10% d'intérêts. Le titre est alors remis sous sa forme originale. Vous ne pouvez pas percevoir de loyer d'une propriété hypothéquée



Le but du jeu n'est pas seulement de devenir riche ! Pour
gagner, il faut mettre tous les autres joueurs en

FAILLITE !

