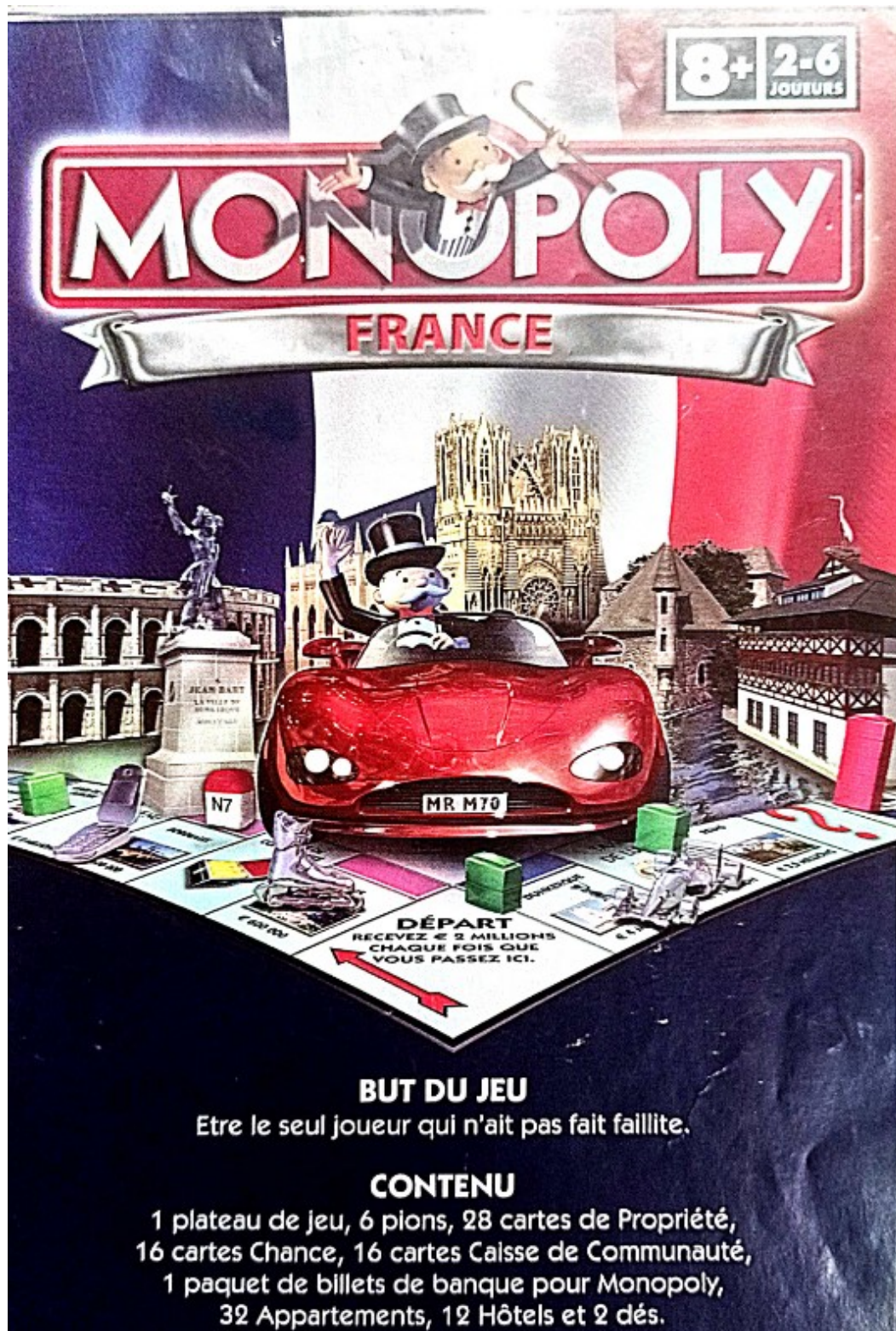


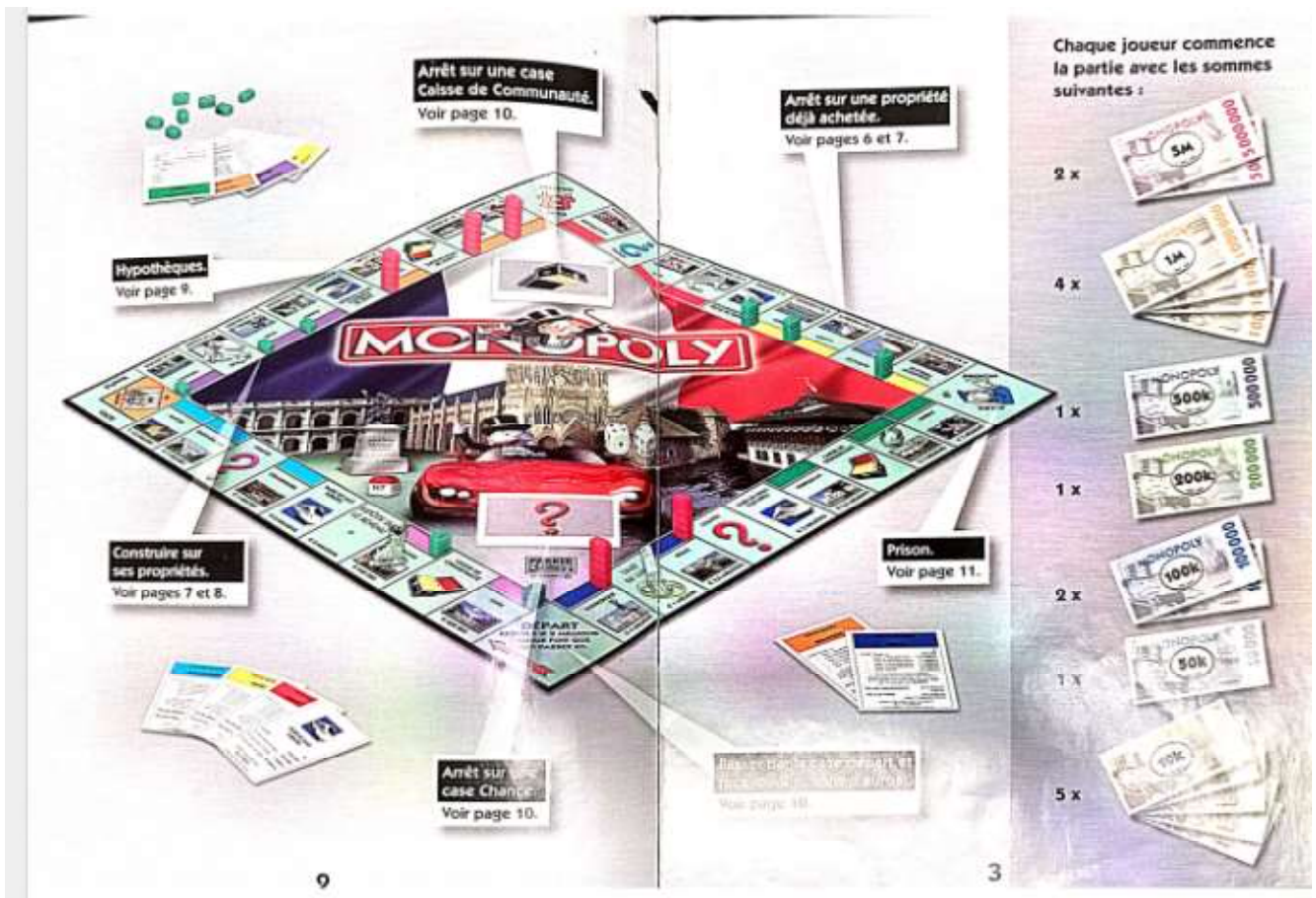
Règles du Monopoly France 2008 adaptées

Groupe de PLT de Mathieu Rocancourt, Alexis Rondeau et Margot Laleu



Avenant global

- Aucune hypothèque ne sera possible.
- Aucune enchère ne sera possible.
- L'argent possédé par la banque et le joueur ne sera pas manipulée via des billets mais par un système de compte en banque.



Note : Chaque joueur commence donc la partie avec 15 millions d'euros en banque.

INDEX

LE BANQUIER	5
JOUER A MONOPOLY	5

ETAPES DU JEU

ACHETER UNE PROPRIETE	6
VENTE AUX ENCHERES	6
PAYER UN LOYER	7
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	10
CASES DEPART, CHANCE ET CAISSE DE COMMUNAUTE	10
CASES IMPOTS ET TAXE DE LUXE	10
PARC GRATUIT	10
PASSER 2 FOIS DE SUITE PAR LA CASE DEPART	11
PRISON	11
PARTIE RAPIDE	12
MONOPOLY CONTRE LA MONTRE	12



Avenant

Aucun joueur ne sera désigné banquier, toutes les transactions seront gérées automatiquement par le jeu.

JOUER A MONOPOLY

1. Rangez dans la boîte les appartements, hôtels, cartes de propriété et les billets de banque (en fonction de leur valeur).
2. Séparez les cartes chance et caisse de communauté. 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 départ.
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 7.**
 - Payer des taxes. **Voir page 10.**
 - Tirer une carte Chance ou Caisse de Communauté. **Voir page 10.**
 - Aller en prison. **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'en espèces.
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.

Avenant

1. 2. 3. La mise en place du jeu est automatique et la distribution des pions est aléatoire.

4. Si le score maximale obtenu aux dés est obtenu par plusieurs joueurs alors ces derniers relancent les dés jusqu'à être départagé.

5. Aucune enchère n'étant possible, si le joueur tombant sur une propriété appartenant encore à la banque ne souhaite pas l'acheter, la propriété reste à la banque, les autres joueurs n'ont alors pas la possibilité de l'acheter avant de tomber eux-même dessus.

7. Pas d'hypothèque possible.

8. Si un joueur souhaite payer un autre joueur avec une propriété, cela est possible et s'élève au montant de la propriété indiquée sur le plateau.

ETAPES DU JEU

ACHETER UNE PROPRIÉTÉ

Il y a 3 types de propriétés :



1. Terrains



2. Gares



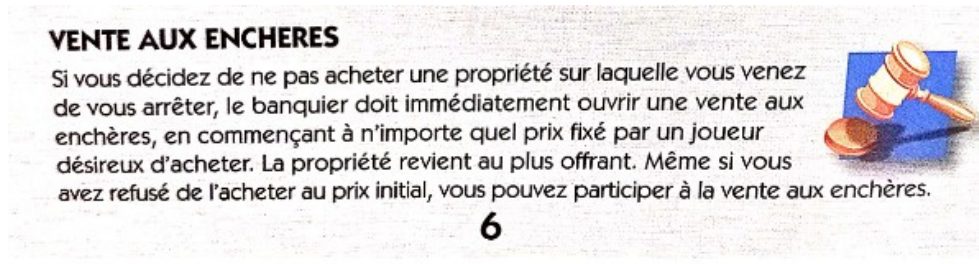
3. Services publics

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, payez à la banque le 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 !

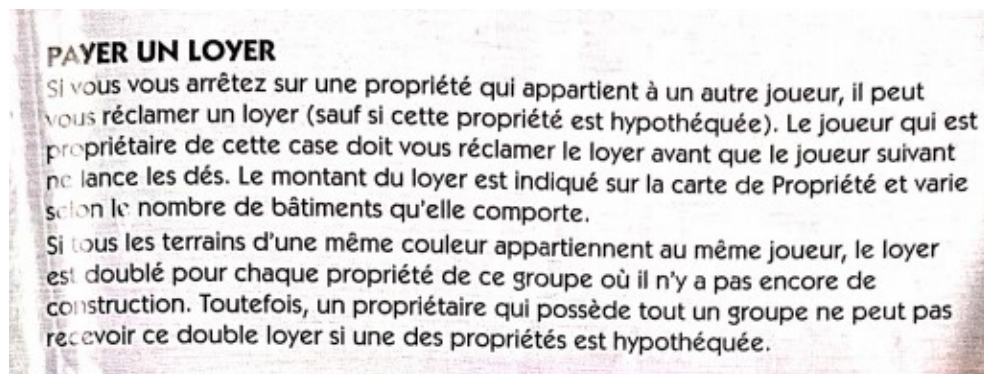
Avenant

Aucune enchère n'étant possible, si le joueur tombant sur une propriété appartenant encore à la banque ne souhaite pas l'acheter, la propriété reste à la banque, les autres joueurs n'ont alors pas la possibilité de l'acheter avant de tomber eux-même dessus.



Avenant

Aucune enchère n'est possible



Avenant


Le paiement de loyer se fera automatiquement, sans que le propriétaire ait besoin d'en faire la réclamation.



Avenant

Ces types de propriétés sont soumises à la même méthode de vente que les autres et ne pourront donc pas faire l'objet d'enchères.

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 laquelle 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 détenues par ce joueur.

Avenant

Ces types de propriétés sont soumises à la même méthode de vente que les autres et ne pourront donc pas faire l'objet d'enchères.

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.



7



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.

Avenant

Les achats de bâtiments ne se feront que pendant les tours des joueurs et pas entre les tours.

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, et payez au banquier le 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.

Avenant

L'achat de bâtiments ne pouvant se faire que pendant le tour d'un joueur, il ne peut pas y avoir concurrence quant à l'achat d'un bâtiment, il n'y a donc pas d'enchère possible.

L'achat des bâtiments se feront dans la limite du nombre d'appartements et d'hôtels disponibles (32 appartements, 12 hôtels).

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 des gares à un autre joueur, à un prix convenu entre vous (même si la propriété est hypothéquée).

Avenant

L'hypothèque n'est pas possible.

La vente d'une propriété à un autre joueur se fera toujours au prix d'achat indiqué sur le plateau.

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.

Avenant

La vente d'une propriété à un autre joueur se fera toujours au prix d'achat indiqué sur le plateau.

Vendre un appartement

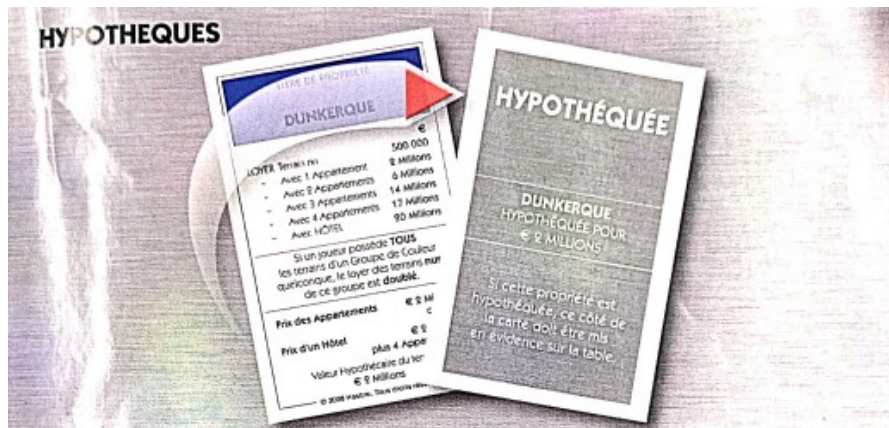
Les appartements doivent être vendus uniformément, de la même façon qu'ils ont été achetés (voir **Acheter un appartement** ci-dessus).

8

Vendre un hôtel

Le banquier paiera 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 recevoir la moitié de la valeur de l'hôtel en liquide.



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. Ex : si le montant est de € 825 000, arrondissez à € 830 000). Après avoir payé la somme due à la banque, 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.

9

Quand il n'y a plus d'hypothèque sur aucun des terrains d'un groupe, le propriétaire peut recommencer à construire sur ces terrains.

Avenant

Toute la partie sur l'hypothèque est à ignorer.

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 'Vous êtes libéré de prison' en dessous de leurs paquets respectifs.

Avenant

Les propriétés sont proposées tour à tour à la vente, au prix indiqué sur le plateau. Si plusieurs joueurs sont intéressés par la même propriété ils seront départagés aux dés (lancer les 2 dés). Si personne n'est intéressé par une propriété, elle retourne à la banque, et est à nouveau achetable lorsqu'un joueur tombe sur la case.

Dette envers un autre joueur

Dans ce cas, ce joueur récupère votre argent, vos cartes de Propriété, et vos cartes 'Vous êtes libéré de prison'.

CASES DEPART, CASES CHANCE ET CAISSE DE COMMUNAUTE

Case départ

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 départ, vous recevez 2 millions d'€. Vous ne passez pas par la case départ 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 départ, vous recevez 2 millions d'€ de la banque.



Note : comme indiqué sur le plateau, chaque passage (et pas seulement un arrêt) par la case départ permet de gagner 2 millions d'euros, sauf dans les cas mentionnés ci-dessus.

Cases chance et caisse de communauté

Lorsque vous vous arrêtez sur une des cases Chance ou Caisse de Communauté, 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 '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.

PARC

Avenant

La vente de carte «Vous êtes libéré de prison» n'est pas possible.

CASES IMPOTS ET TAXE DE LUXE

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



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...).

10

DÉPART

RECEVEZ € 2 MILLIONS
CHACQUE FOIS QUE
VOUS PASSEZ ICI.

PASSER 2 FOIS DE SUITE PAR LA CASE DEPART

Il est possible de recevoir 2 millions d'€ deux fois pendant le même tour. Par exemple, si vous tirez une carte Chance ou Caisse de Communauté juste après être passé par la case départ, et que cette carte vous indique 'Avancez jusqu'à la case Départ'.

PRISON

Aller en prison

Vous serez envoyé en prison si :

- Vous vous arrêtez sur la case 'Allez en prison',
- Vous tirez une carte Chance ou Caisse de Communauté qui vous indique 'Allez 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 2 millions lorsque vous passez par la case Départ 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 € 500 000 et jouer au **prochain** tour,
- Utiliser une carte 'Vous êtes libéré de prison' si vous en possédez une,
- Acheter une carte 'Vous êtes libéré de prison' à un autre joueur, à un prix convenu entre vous,
- 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 au banquier € 500 000 et 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.



Avenant

La vente de carte «Vous êtes libéré de prison» n'est pas possible.

Avenant

Les modes de jeu alternatif «partie rapide» et «Monopoly contre la montre» ne seront pas disponibles.

Règles supplémentaire

Échanges :

Un système d'échange de propriété(s) sera disponible. Les échanges seront toujours équilibrés en fonction de la différence de prix de la somme des propriétés échangé(e)s par chaque joueur. Par exemple : si un jour souhaite échanger Lyon d'une valeur d'achat de 2,4 millions contre Nîmes d'une valeur de 3,6 millions, le joueur recevant Nîmes devra en plus payer $3,6 - 2,4 = 1,2$ millions d'euros. (Cette somme sera calculée par défaut et affichée avec la proposition d'échange.)

Est considéré comme un échange, la vente d'une propriété (au prix indiquée sur le plateau) à un joueur en particulier.

Un échange est faisable lors du tour du joueur souhaitant faire un échange ou s'il doit de l'argent à un autre joueur et n'en a plus suffisamment en banque.

Une proposition d'échange est donc nominative. Le joueur la recevant aura alors trois possibilités : accepter, refuser ou faire une contre-proposition. Si une contre-proposition est faites, le joueur la recevant ne peut alors qu'accepter ou refuser.