

MONOPOLY

Le célèbre jeu de transactions immobilières !

SPIDER-MAN™

ÉDITION SPÉCIALE

Spider-Man and all related characters: TM & © 2007 Marvel Characters, Inc. Spider-Man movie elements: © 2002-2007 Columbia Pictures Industries, Inc. Tous droits réservés.
Licensed by Spider-Man Merchandising L.P.

© 2007 Hasbro. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD
- Tél.: 08.25.33.48.85 - 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,
Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar. Tel. 041 766 83 00.

www.hasbro.fr



040753985101 00

8+ 2-6 JOUEURS

Allez les super-héros : passons à l'action !

Choisis ton personnage : tu as le choix entre Spider-Man ou un de ses ennemis. Durant la partie, tu vas traverser le plateau pour acheter, vendre et louer toutes les propriétés tirées de tes films Spider-Man préférés, construire des appartements et des gratte-ciel. Les cartes que tu vas tirer seront quelque fois à ton avantage et te coûteront d'autres fois de l'argent. Si tu as le plus gros patrimoine (argent + propriétés) à la fin de la partie : tu as gagné ! La ville t'appartient !

Si tu n'as jamais joué au Monopoly, va vite voir les règles débutants en page 4. Tu trouveras ensuite les règles supplémentaires et les différences de cette édition Spider-Man en page 3



RESSEMBLANCES AVEC LE MONOPOLY CLASSIQUE ?

Le but du jeu ainsi que les règles restent les mêmes.

DIFFÉRENCES AVEC LE MONOPOLY CLASSIQUE ?

- Le plateau de jeu et ses cases propriété sont inspirés des 3 films Spider-Man. Les valeurs des propriétés sont les mêmes que les cases correspondantes du Monopoly classique.
- Les Accessoires (Les Tentacules d'Octopus, le Surf du Nouveau Bouffon, la Planche du Bouffon Vert et le Lance-Toile de Spider-Man) remplacent les gares habituelles.
- Les deux Services Publics (la Compagnie de Distribution d'Électricité et la Compagnie de Distribution des Eaux) ont été remplacés respectivement par l'entreprise Oscorp et le journal Daily Bugle.
- Les cartes Spider-Man Black remplacent les cartes Chance.
- Les cartes Spider-Man remplacent les cartes de Caisse de Communauté.
- La case Mauvaise Presse remplace celle de l'Impôt sur le Revenu et la case Perdez votre Masque remplace la case Taxe de Luxe.
- Les appartements et les gratte-ciel remplacent les maisons et les hôtels.
- Les billets ont un aspect différent mais les montants sont les mêmes.
- Vous pouvez choisir entre 6 pions édition spéciale Spider-Man.

RÈGLES OPTIONNELLES

Si vous faites un double aux dés, non seulement vous avancez votre pion du chiffre indiqué mais vous pouvez aussi choisir de relancer les dés ou d'utiliser une règle optionnelle.

Double 1 : Lancer de toile : vous vous déplacez où vous voulez.

Double 2 : Recevez 200 € de la banque.

Double 3 : Recevez 50 € de chaque joueur.

Double 4 : Tirez une carte Spider-Man.

Double 5 : Tirez une carte Spider-Man Black.

Double 6 : Attaquez pour essayer de contrôler la propriété d'un autre joueur. Le joueur qui attaque lance le dé rouge. Le joueur qui se défend lance le dé bleu. Les deux joueurs lancent leur dé en même temps : celui qui fait le plus gros score gagne (ou garde) le contrôle de cette propriété. Si vous remportez la propriété, vous devez payer la valeur inscrite sur la carte à l'ancien propriétaire. En cas d'égalité, les deux joueurs relancent leur dé.

REMARQUE : vous ne pouvez pas défier un joueur pour obtenir sa propriété si celui-ci détient toutes les propriétés de la même couleur ou si vous ne pouvez pas payer le montant inscrit sur la carte.



CONTENU

- 1 plateau de jeu
- Cartes de propriété
- 1 paquet de billets de banque pour Monopoly
- 16 cartes Spider-Man
- 16 cartes Spider-Man Black
- 6 pions sur le thème des films Spider-Man
- 32 appartements
- 12 gratte-ciel
- 2 dés

REMARQUE IMPORTANTE :

les pions des personnages sont en métal : il est possible qu'ils se tordent légèrement à l'usage. Si tel est le cas, remettez-les en place en les pliant délicatement.

**RÈGLES CLASSIQUES DU MONOPOLY****BUT DU JEU**

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

PRÉPARATION DU JEU

Placez le plateau de jeu sur la table. Séparez les cartes Spider-Man et Spider-Man Black, mélangez-les et posez-les au centre du plateau de jeu à l'endroit indiqué. Chaque joueur choisit un pion et le met sur la case Départ.

Chaque joueur reçoit **1 500 €** répartis de la façon suivante :

2 x 500 €	4 x 100 €	1 x 50 €	1 x 20 €
2 x 10 €	1 x 5 €	5 x 1 €	

Le reste des billets est conservé par la banque.

LE BANQUIER : un des joueurs est élu banquier. Il sera aussi responsable des ventes aux enchères. Le banquier doit séparer l'argent de la banque du sien. S'il y a plus de 5 joueurs dans la partie, le banquier peut choisir de n'assumer que ce rôle.

LA BANQUE : la banque s'occupe également des cartes de propriété, des appartements et des gratte-ciel jusqu'à ce qu'ils soient achetés par les joueurs. De plus, la banque verse les salaires ou les primes, prête de l'argent sur les propriétés hypothéquées et encaisse l'argent des taxes, des amendes, des prêts et intérêts. Dans le cadre 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 reconnaissance de dettes écrites sur papier ordinaire.

UNE PARTIE DE MONOPOLY : en commençant par le banquier, chaque joueur lance les deux dés. Le joueur qui fait le plus grand score joue le premier. Celui-ci place son pion sur la case Départ, lance le dé, bouge son pion dans le sens de la flèche et selon le nombre indiqué par le dé. C'est ensuite au tour du joueur situé à sa gauche et ainsi de suite. Les pions restent sur la case où ils sont tombés et repartiront de cette case au tour suivant.

Deux pions ou plus peuvent s'arrêter simultanément sur la même case.

La case où vous vous arrêtez déterminera ce que vous avez à faire. Vous pourrez ainsi acheter une propriété, être obligé de payer un loyer, payer des amendes, tirer une carte **Spider-Man** ou une carte **Spider-Man Black**, aller en prison, etc.

Si vous faites un double aux dés, effectuez les opérations habituelles sur la case où vous vous arrêtez, puis relancez les dés et bougez votre pion en conséquence. Si vous faites trois doubles de suite, rendez-vous immédiatement en prison.

CASE DÉPART : chaque fois que vous passez par ou vous arrêtez sur la case Départ, que ce soit grâce au lancer de dé ou en piochant une carte, le banquier vous verse votre salaire de 200 €.

Ce salaire n'est versé qu'une seule fois par tour du plateau de jeu réalisé.



Cependant, il est possible de percevoir deux salaires pendant le même tour si, par exemple, juste après être passé par la case Départ en lançant les dés, vous tombez sur une case Spider-Man ou Spider-Man Black et que la carte vous indique d'avancer jusqu'à la case Départ.

ÊTRE PROPRIÉTAIRE : 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 devrez 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 qui se voit remettre la carte de propriété en échange de son versement à la banque. Même si vous avez refusé de l'acheter au prix initial, vous pouvez participer à la vente aux enchères.

ARRÊT SUR UNE PROPRIÉTÉ DÉJÀ ACHETÉE : si vous vous arrêtez sur une propriété qui a été achetée par un autre joueur, il peut vous réclamer un loyer. Le montant du loyer est indiqué sur la carte de propriété et varie selon le nombre de bâtiments qu'elle comporte. Aucun loyer ne sera dû pour une propriété hypothéquée. Lorsqu'une propriété est hypothéquée, la carte de propriété doit être placée devant le propriétaire face cachée (voir HYPOTHÈQUES).

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 construction. Toutefois, un propriétaire qui possède tout un groupe ne peut pas recevoir de double loyer si une de ses propriétés est hypothéquée. Le fait d'avoir des appartements et des gratte-ciel sur votre propriété fait augmenter le montant du loyer que les autres joueurs devront payer.

Le joueur qui est propriétaire de la case sur laquelle vous vous arrêtez doit vous réclamer ce loyer avant que le joueur suivant n'ait lancé les dés.

CARTES "SPIDER-MAN" et "SPIDER-MAN BLACK": s'arrêter sur une de ces cases signifie que vous devez prendre la carte située sur le dessus du paquet correspondant. Suivez les instructions données par la carte puis remettez-la sous le tas.

Les cartes "**Vous êtes Libéré de Prison**" doivent être conservées jusqu'à ce qu'elles soient utilisées puis remises sous le tas.

Le joueur qui pioche cette carte peut choisir de la vendre plutôt que de l'utiliser. Le prix est convenu entre les deux joueurs.



CAISSE DE COMMUNAUTÉ
 ENFIN UNE BONNE NOUVELLE !
 VOUS ÊTES LIBÉRÉ DE PRISON.
 Cette carte doit être conservée jusqu'à ce qu'elle soit utilisée ou vendue.

CASE PRISON : vous serez envoyé en prison si :

- vous vous arrêtez sur la case « Allez en Prison »,
- vous tirez une carte Spider-Man ou Spider-Man Black qui vous indique « Allez en Prison »,
- vous faites trois doubles à la suite aux dés.

Votre tour s'arrête quand vous êtes envoyé en prison et vous ne pouvez pas, quelque soit la position de votre pion, recevoir votre salaire de 200 €. Vous devez aller directement en prison.

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. Vous pourrez bouger votre pion normalement au tour suivant.

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

- lancer les dés pour essayer de faire un double pendant les trois tours suivants. Si vous faites un double, sortez de prison en utilisant ce lancer de dés pour avancer.

Mais même si vous avez lancé un double, vous ne pouvez pas rejouer.

- utiliser une carte "Vous êtes Libéré de Prison" si vous en avez une.
- acheter une carte "Vous êtes Libéré de Prison" à un autre joueur.
- payer une amende de 50 € et jouer au prochain tour.

Après trois tours, vous devez payer 50 € pour sortir et jouer à nouveau en lançant les dés.

Même si vous êtes en prison, vous pouvez acheter ou vendre des propriétés, des appartements et des gratte-ciel et percevoir vos loyers.

CASE PARC GRATUIT : si vous vous arrêtez sur cette case, vous ne recevez pas d'argent, pas de propriétés ou toute autre chose. Vous devez simplement vous reposer en attendant le prochain tour.

APPARTEMENTS : une fois que vous possédez les titres de propriété de tous les terrains d'une même couleur, vous pouvez acheter des appartements auprès de la banque pour construire sur ces propriétés.

Lorsque vous achetez un appartement, vous le placez sur une de vos propriétés. Si vous en achetez un deuxième, vous devez le placer sur un terrain nu ou sur une propriété d'un autre groupe que vous possédez. Le prix d'un appartement est indiqué sur la carte de propriété.



Si vous avez toutes les propriétés d'un groupe (terrains de même couleur) et que seulement une ou deux sont construites, vous pouvez demander un double loyer de terrain nu pour la ou les propriétés du groupe sans bâtiment.

Vous pouvez acheter ou vendre, à n'importe quel moment, autant de bâtiments que vous le désirez tant que vos finances vous le permettent. Vous ne pouvez pas construire de deuxième appartement sur un terrain tant que vous n'avez pas construit d'appartement sur chaque terrain de ce groupe et ainsi de suite, jusqu'à ce que chaque terrain de ce groupe possède quatre appartements.

Vous ne pouvez pas, par exemple, construire trois appartements sur un même terrain si vous avez un seul appartement sur un autre terrain du même groupe.

Comme vous devez construire uniformément, vous devez également vendre uniformément (voir VENTE DE PROPRIÉTÉS).

GRATTE-CIEL : vous devez avoir quatre appartements sur chaque propriété d'un groupe avant de pouvoir acheter un gratte-ciel auprès de la banque et le placer sur la propriété de votre choix. Le joueur doit retourner à la banque les quatre appartements de la propriété choisie et payez le prix indiqué sur la carte de propriété. On ne peut construire qu'un gratte-ciel par propriété.

CRISE DU BÂTIMENT : s'il ne reste plus d'appartements et de gratte-ciel à vendre, vous devez attendre que les autres joueurs en retournent à la banque pour pouvoir construire de nouveau. S'il ne reste qu'un nombre limité d'appartements ou de gratte-ciel, et que deux ou plusieurs joueurs souhaitent les acheter, alors les bâtiments seront vendus aux enchères et accordés au plus offrant par la banque. L'enchère commence au prix le plus bas indiqué sur la carte de propriété.

VENTE DE PROPRIÉTÉS : les terrains nus, les Accessoires, le journal Daily Bugle et l'entreprise Oscorp (mais pas les appartements et les gratte-ciel) peuvent être vendus à tout autre joueur à un prix convenu. 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 ce site à la banque.

Les appartements et les gratte-ciel doivent être vendus à la banque à la moitié de la valeur indiquée sur la carte de propriété.

Les appartements d'un même groupe de couleur doivent être vendus un par un, dans l'ordre inverse dans lequel ils ont été placés.

Tous les gratte-ciel d'un même groupe de couleur peuvent être vendus en une seule fois ou en vendant un appartement à la fois, (sachant qu'un gratte-ciel vaut quatre appartements), dans l'ordre inverse dans lequel ils ont été placés.

HYPOTHÈQUES : s'il ne vous reste plus d'argent et que vous devez vous acquitter d'une dette, vous pouvez hypothéquer une propriété à tout moment. Pour cela, vendez tout d'abord les bâtiments de cette propriété à la banque à la moitié de leur valeur. Pour hypothéquer une propriété, tournez la carte de propriété face cachée et recevez la valeur de l'hypothèque de la banque (la valeur est indiquée au dos de la carte).

Vous ne pouvez percevoir aucun loyer pour une propriété hypothéquée, pour le journal Daily Bugle ou l'entreprise Oscorp mais vous continuez à percevoir le loyer des autres propriétés non hypothéquées du même groupe.

Quand vous voulez lever l'hypothèque d'une propriété, vous devez payer la valeur de l'hypothèque plus 10% d'intérêts à la banque. Quand il n'y a plus d'hypothèque sur aucun des terrains d'un même groupe, le propriétaire peut recommencer à construire sur ces terrains.

Si vous hypothéquez une propriété, vous êtes cependant toujours en sa possession et aucun joueur ne peut l'acquérir sans votre accord, même en payant l'hypothèque à la banque. Vous pouvez toutefois choisir de 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 à la banque. Si l'acquéreur ne lève pas l'hypothèque immédiatement, il devra payer les 10% d'intérêts à la banque en plus de la valeur de la propriété.

FAILLITE : si vous devez plus d'argent à la banque ou à un joueur que vous ne puissiez en rassembler, vous êtes déclaré en faillite et vous êtes éliminé. Si votre dette est envers un autre joueur, vos appartements et vos gratte-ciel sont vendus à la banque à la moitié de leur valeur initiale et ce joueur récupère l'argent de ces ventes. Si vous avez des propriétés hypothéquées, ce joueur les récupère et il doit immédiatement payer 10% puis choisir de conserver les hypothèques sur ces propriétés ou tout régler tout de suite.

Si vous êtes mis en faillite par la banque, celle-ci récupère votre argent et vos cartes de propriété. Le banquier les vend (mais pas les bâtiments) ensuite une par une aux enchères; chaque propriété revenant au plus offrant. Un joueur en faillite doit se retirer du jeu.

Le dernier joueur restant en jeu est le vainqueur.



REMARQUES SUR LE JEU : seule la banque peut prêter de l'argent à un joueur et ce, seulement par le biais des hypothèques. Aucun joueur ne peut prêter de l'argent ni emprunter à un autre joueur.

RÈGLES POUR UNE PARTIE RAPIDE (60 à 90 minutes)

Une partie rapide est une vraie partie de Monopoly, à cinq différences près :

1. Durant la préparation de la partie, le banquier mélange les cartes de propriété et distribue deux cartes à chaque joueur. Elles sont GRATUITES, aucun paiement à la banque n'est nécessaire.
2. Vous devez construire 3 appartements (au lieu de quatre) sur chaque terrain avant de pouvoir acheter un gratte-ciel. Le loyer perçu pour un gratte-ciel reste le même.
Si on désire revendre un gratte-ciel, sa valeur est toujours réduite de moitié par rapport au prix d'achat, ce qui représente un appartement de moins que dans une partie normale.
3. Si vous allez en prison, vous pouvez sortir au prochain tour soit : (1) en utilisant une carte **"Vous Êtes Libéré De Prison"** si vous en avez pioché (ou acheté) une ou (2) en faisant un double aux dés ou enfin (3) en payant une amende de 50 €. Contrairement à la règle d'une partie normale, vous pouvez essayer de faire un double aux dés et, si vous échouez, payer l'amende de 50 € dans le même tour.
4. L'amende à payer, si vous vous arrêtez sur la case **"MAUVAISE PRESSE"** est réduite à 100 €.
5. FIN DE LA PARTIE : la partie se termine quand un joueur fait faillite. Chaque joueur restant évalue alors ses richesses selon :
 - (1) la somme des billets qu'il a en main,
 - (2) ses propriétés évaluées aux prix indiqués sur le plateau de jeu,
 - (3) ses propriétés hypothéquées estimées à la moitié de la valeur indiquée sur le plateau de jeu,
 - (4) ses appartements estimés au prix d'achat,
 - (5) ses gratte-ciel évalués au prix d'achat, qui comprend la valeur des 3 appartements donnés en échange.

Le joueur le plus riche gagne la partie !

UNE AUTRE FAÇON DE JOUER : PARTIE AVEC TEMPS LIMITÉ : vous pouvez convenir d'une durée déterminée au début de la partie et jouer en temps limité. Le joueur le plus riche sera alors le gagnant de la partie. Avant de commencer, le banquier mélange les cartes de propriété et distribue deux cartes à chaque joueur. Les joueurs paient de suite le prix indiqué sur les deux propriétés qu'ils viennent de recevoir.

