



GUIDE DE REFERENCE RAPIDE

INTRODUIRE UNE SOCIÉTÉ EN BOURSE (P. 8)

ACHAT BANQUE, PION, CODE SOCIÉTÉ, CONFIRMER.

VERSER DES INTÉRÊTS A LA BANQUE (P. 8)

INTÉRÊTS, PION, CODE SOCIÉTÉ, CONFIRMER.

PERCEVOIR DES DIVIDENDES (P. 9)

DÉPART, PION, CONFIRMER.

MODIFIER LE NOMBRE DE BUREAUX (P. 11-12)

BUREAUX, CODE SOCIÉTÉ, NOMBRE TOTAL DE BUREAUX SOUHAITÉ, CONFIRMER.

ACHAT D'ACTIONNEMENTS SUPPLÉMENTAIRES A LA BANQUE (P. 12)

ACHAT BANQUE, PION, CODE SOCIÉTÉ, NOMBRE D'ACTIONNEMENTS (1 OU 2), CONFIRMER.

VENTE D'ACTIONNEMENTS A LA BANQUE (P. 12-13)

VENTE, PION, CODE SOCIÉTÉ, NOMBRE D'ACTIONNEMENTS, CONFIRMER.

ACHAT D'ACTIONNEMENTS A UN AUTRE JOUEUR (P. 13)

ACHAT JOUEURS, PION DU JOUEUR QUI ACHÈTE, PION DU JOUEUR QUI VEND, CODE SOCIÉTÉ, NOMBRE D'ACTIONNEMENTS, CONFIRMER.

REVISUALISER LA DERNIÈRE TRANSACTION (P. 14)

REVISUALISER, CONFIRMER.

RETIRER UN JOUEUR DE LA PARTIE (P. 14)

RETIRER UN JOUEUR (APPUIEZ PENDANT DEUX SECONDES MINIMUM), PION, CONFIRMER.

TOTAL (P. 14)

TOTAL, CONFIRMER / ANNULER.

NOUVELLE PARTIE

NOUV. PARTIE (APPUIEZ PENDANT DEUX SECONDES MINIMUM).



Fortune ou ruine assurée

Place boursière



Il faut prendre le risque

Achetez au prix bas et faites fructifier votre patrimoine

Placez tous les fonds nécessaires

Bâissez votre fortune sur des actions appréciées

© 2001 Hasbro Inc. Tous droits réservés.
 Distribué en France par Hasbro France S.A. – 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 6 D,
 1702 Groot-Bijgaarden.
 Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2,
 CH-8965 Berikon.
 www.hasbro.fr





LE JEU EN BREF

Achetez et vendez des actions de sociétés pour accroître votre patrimoine, car le joueur le plus riche est le gagnant de la partie.

Démarrez la partie depuis la case Départ et lancez les dés pour déplacer votre pion tout au long du parcours. Lorsque vous vous arrêtez sur une case société, vous pouvez introduire la société en bourse, en achetant des actions à la banque et en devenant son président. Si vous décidez de ne pas le faire, elle est vendue aux enchères au plus offrant. Durant la partie, les autres joueurs peuvent aussi acheter des actions d'une société déjà cotée en bourse, et tenter de détrôner son Président en acquérant un plus grand nombre d'actions que lui.

Lorsqu'un joueur s'arrête sur une société cotée en bourse, il doit payer des intérêts à la banque. Bien sûr, le président de la société n'est pas concerné par cette mesure. La construction de bureaux et de sièges sociaux augmente sensiblement le montant des intérêts à verser aux propriétaires de sociétés appartenant au même groupe. Si vous avez besoin de liquidités, vous pouvez vendre vos actions à la banque ou les négocier avec celles d'autres joueurs.

L'ordinateur central facilite l'échange des actions : il enregistre en permanence le cours des actions, les titres de propriété, les intérêts. Il recense les bureaux et les sièges sociaux.

Les joueurs se voient attribuer des dividendes lorsqu'ils atteignent ou passent par la case départ. Les dividendes varient en fonction des sociétés possédées et des intérêts perçus.

Vous devez de toute façon suivre les instructions données par les cartes Marché à la hausse et Marché à la baisse. Parfois vous serez envoyé en prison.

BUT DU JEU

Etre le seul joueur à ne pas faire faillite ou être le joueur le plus riche lorsque la partie se termine, de manière convenue entre les joueurs.

CONTENU

1 ordinateur central, 1 plateau de jeu, 6 pions, 22 cartes Président, 4 cartes Médias, 2 cartes Loisirs, 16 cartes Marché à la hausse, 16 cartes Marché à la baisse, 1 paquet de billets Monopoly, 32 bureaux, 12 sièges sociaux, 2 dés.

INSTALLATION DU JEU

- Placez les bureaux, les sièges sociaux, les cartes Président, les cartes Médias, les cartes Loisirs et les billets de banque, triés par valeur, dans les différents casiers de rangement.
- Séparez les cartes Marché à la hausse des cartes Marché à la baisse, mélangez les deux paquets et placez-les face cachée sur les cases du plateau de jeu prévues à cet effet.
- Chacun des joueurs sélectionne un pion et le place sur la case Départ.

4. Choisissez lequel d'entre vous sera le banquier. Celui-ci remet à chaque joueur l'équivalent de € 1500 M, 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

En plus de gérer les billets de banque, le banquier a la responsabilité des cartes Président, des cartes Médias, des cartes Loisirs, des bureaux et des sièges sociaux jusqu'à ce qu'ils soient vendus. C'est le banquier qui centralise l'argent relatif aux transactions, achats et ventes d'actions, qui distribue les salaires et les bonus, et collecte les impôts, les gains et les pertes. Dans le cadre d'enchères, il joue le rôle du commissaire aux comptes. La banque ne fait jamais faillite, elle peut émettre des reconnaissances de dette, sur papier libre.

5. Choisissez un autre joueur en charge de l'ordinateur central.

6. Tous les joueurs lancent les deux dés. Celui qui obtient le score le plus élevé commence la partie qui se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

L'ORDINATEUR CENTRAL

LES TOUCHES

0 - 9

- Permet de saisir le code correspondant aux sociétés, les informations relatives aux achats d'actions ainsi que l'évolution des bureaux et sièges sociaux.
- Les touches 1 à 6 représentent aussi les différents pions (le chapeau, la voiture, le chien, la chaussure, le fer à repasser et le bateau). Vous pouvez choisir l'un d'eux. Pendant la partie, il suffit d'appuyer sur la touche qui correspond à votre pion pour que l'ordinateur sache quel pion vous déplacez.



ACHAT BANQUE

Permet l'introduction d'une société en bourse ou l'achat d'actions à la banque.

INTÉRÊTS

Permet de savoir quel montant vous devez verser à la banque lorsque vous vous arrêtez sur une société cotée en bourse dont vous n'êtes pas le président.



DÉPART

Permet de savoir le montant que vous devez recevoir lorsque vous vous arrêtez sur ou passez par la case Départ.

TOTAL

Permet de connaître la valeur totale des actions que vous possédez. Permet d'afficher également la somme payée pour l'achat de vos bureaux et sièges sociaux.





ON/OFF

- Permet de mettre l'ordinateur en marche ou de l'arrêter.
- Lorsque l'ordinateur est éteint ou en mode veille après 5 minutes de non utilisation, il garde en mémoire la partie là où vous l'avez laissée. Lorsque vous le rallumez, la partie reprend son cours.

VENTE

Appuyez sur cette touche lorsque vous souhaitez vendre des actions à la banque.



ACHAT JOUEURS

Appuyez sur cette touche lorsque vous souhaitez acheter des actions à un autre joueur.

BUREAUX

- Appuyez sur cette touche pour acheter des bureaux ou des sièges sociaux si vous détenez le monopole d'un groupe de sociétés, c'est-à-dire que vous êtes président de toutes les sociétés d'un groupe de même couleur.
- Permet aussi de réduire le nombre de bureaux et de sièges sociaux.



RETIRER UN JOUEUR (DE LA PARTIE)

Appuyez sur cette touche pendant au moins deux secondes pour retirer de la partie un joueur qui vient de faire faillite ou qui ne souhaite pas continuer à jouer.



NOUV. PARTIE

Appuyez sur cette touche pendant au moins deux secondes pour commencer une nouvelle partie.



REVISUALISER

Permet de revoir la dernière transaction effectuée à l'écran.



CONFIRMER

- Il faut toujours appuyer sur cette touche pour confirmer une transaction.
- Lorsque vous confirmez certaines transactions, l'ordinateur émet des sons en guise de réponse. C'est le cas lorsque vous recevez une carte Président, que vous obtenez le monopole d'un groupe de même couleur, ou lorsque vous liquidez vos bureaux et sièges sociaux.

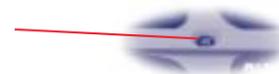


ANNULER

Permet d'annuler une transaction. L'ordinateur réagit en émettant un son. **Remarque :** si vous appuyez sur une mauvaise touche durant l'utilisation du jeu, l'ordinateur vous le signale par un son.

RESET

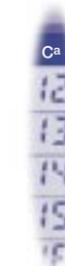
Appuyez sur cette touche à l'aide d'un stylo, afin de relancer complètement l'unité de jeu.



L'ÉCRAN SOCIÉTÉ

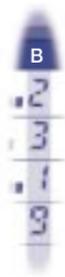
Les nombres de 01 à 22 dans la colonne de gauche correspondent aux 22 sociétés du plateau. Lorsque vous réalisez des transactions concernant une société, saisissez le code correspondant sur l'ordinateur grâce aux touches 0 à 9.

Remarque : pour les sociétés allant de 1 à 9, saisissez toujours le chiffre 0 devant le code. Par exemple '01', '02'...



BUREAUX ET SIÈGES SOCIAUX

Sur cette colonne figure le nombre de bureaux construits pour une société. Ils sont représentés par de petits carrés jusqu'à un total de quatre. Les sièges sociaux sont désignés par un petit triangle.

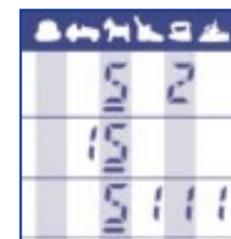


LA BANQUE

Cette colonne montre le nombre d'actions disponibles à la vente par société, ce nombre étant compris entre 1 et 9. **Remarque :** toutes les actions sont vendues par unités de un million.

LES PIONS

Dans la colonne sous votre pion, vous trouverez le nombre d'actions que vous possédez par société. Si ce chiffre est souligné, cela signifie que vous êtes président de la société.



CM +/-
140+
120+
200+
96--
51+

€M

Est associé aux informations suivantes :

- la valeur des actions
- le montant à verser pour acheter des actions ou introduire une société en bourse
- le montant à verser pour la construction de bureaux et de sièges sociaux sur une société
- le montant que vous devez percevoir pour la vente des bureaux ou sièges sociaux
- les intérêts à verser à la banque
- le montant que la banque vous doit lorsque vous passez par la case départ

+/-

- Cette colonne indique les variations récentes du cours des actions
- Les signes + et - permettent de savoir si c'est la banque qui vous doit de l'argent ou si c'est le contraire, en fonction des transactions que vous réalisez.

ÉCRANS MARCHÉS

Durant la partie, l'ordinateur fait continuellement défiler les quatre écrans marchés. Il y a un écran pour chacun des quatre côtés du plateau.

Les écrans marchés donnent les informations suivantes :

- le code société
- le nombre de bureaux et de sièges sociaux construits
- le nombre d'actions détenues par la banque, disponibles à la vente
- le nombre d'actions détenues par chaque joueur
- le cours de l'action, suivi d'un signe + ou -

Pour accéder à un écran marché donné, il faut simplement saisir le code de la société que vous recherchez ou appuyer sur la touche Confirmation pour atteindre l'écran marché que vous souhaitez.

SO	CM	140+
12.2	S 2	140+
13.3	S	120+
14.1	S 111	200+
15.9		
16.8	S 2 11	96--
17.4	S	51+

Dans cet exemple, la société 12 détient 2 bureaux. La banque possède 2 actions, le pion chien possède 5 actions et est le président et, le pion fer à repasser possède 2 actions. Le cours actuel de l'action s'élève à € 140 M et a augmenté récemment.

ÉCRANS TRANSACTIONS

Lorsque vous souhaitez effectuer une transaction, telle que acheter ou vendre des actions, remplacer des bureaux par des sièges sociaux, payer des intérêts ou percevoir des dividendes, vous devez appuyer sur la touche correspondante et l'ordinateur affiche l'écran souhaité.

Lorsque vous êtes sur l'écran désiré, une série de symboles clignote et vous devez les renseigner à l'aide des paramètres de la transaction. Vous devez ensuite soit confirmer soit annuler la transaction. L'ordinateur repasse à l'écran marché.

LE JEU

Reportez-vous au dos de la brochure, pour avoir une vue d'ensemble rapide de la règle de jeu.

A votre tour, lancez les deux dés et déplacez votre pion du nombre indiqué, dans le sens des aiguilles d'une montre, dans la direction des flèches. Une case peut être occupée par plusieurs pions à la fois. En fonction de la case sur laquelle vous vous arrêtez, vous pouvez :

- introduire une société en bourse
- acheter des Loisirs ou des Médias
- payer des intérêts sur une société cotée, des Loisirs ou des Médias
- payer des impôts

- tirer une carte Marché à la hausse ou Marché à la baisse
- percevoir des dividendes
- vous reposer sur la case "Parc gratuit"
- aller en prison pour une simple visite
- aller en prison

Si vous vous arrêtez sur l'une des 22 sociétés qui n'est pas encore cotée en bourse, vous avez la possibilité d'acheter la majorité des actions pour en devenir le président. On vous attribuera automatiquement 5 actions sur les 9. Saisissez l'information sur l'ordinateur et prenez la carte Président correspondante. Voir paragraphe "Introduire une société en bourse" page 8.

Si vous vous arrêtez sur une société qui est déjà cotée en bourse, n'oubliez pas de payer les intérêts à la banque, et de saisir tous les détails sur l'ordinateur. Voir paragraphe "Verser des intérêts à la banque" page 8.

DOUBLES

Si vous obtenez des doubles, déplacez votre pion du nombre de cases indiqué et continuez à jouer en fonction de la case sur laquelle vous vous arrêtez. Puis lancez les dés à nouveau. Si vous obtenez trois doubles consécutifs, vous devez aller directement en prison.

ACHETER DES ACTIONS SUPPLEMENTAIRES

Si, à la fin de votre tour, vous n'avez pas obtenu de nouvelles cartes Président, Loisirs ou Médias, vous avez trois possibilités. Vous pouvez :

- acheter à la banque jusqu'à deux actions de la société sur laquelle se trouve votre pion, à condition que vous soyez sur une case société et que des actions soient disponibles à l'achat, *ou*
- acheter à la banque une action de n'importe quelle société cotée en bourse, *ou*
- décider de n'acheter aucune action.

Remarque : si vous recevez une carte Président, Loisirs ou Médias, après un échange avec un autre joueur, vous pouvez acheter des actions supplémentaires. Pour savoir comment acheter des actions supplémentaires, voir page 12.

PENDANT VOTRE TOUR

A tout moment pendant votre tour, vous pouvez choisir de réaliser une ou plusieurs des actions suivantes :

- remplacer vos bureaux par des sièges sociaux
- vendre une partie ou la totalité de vos actions à la banque
- échanger des actions, des cartes Loisirs, Médias ou chance (Libéré de prison) avec d'autres joueurs.

Vous ne pouvez acheter des actions à la banque et lui vendre des actions relatives à la même société, durant le même tour.

A la fin de votre tour, passez les deux dés au joueur suivant.

PENDANT LE TOUR D'UN AUTRE JOUEUR

Pendant que c'est au tour d'un autre joueur, vous pouvez uniquement :

- percevoir des intérêts pour les Loisirs
- vendre les Loisirs et les Médias à la banque
- négocier avec d'autres joueurs
- participer à des enchères

Si vous réussissez à remporter une vente aux enchères, mais que vous n'avez pas assez d'argent pour payer, vous pouvez vendre quelques-unes de vos actions à la banque ou diminuer le nombre de bureaux et de sièges sociaux.

INTRODUIRE UNE SOCIÉTÉ EN BOURSE

Si vous vous arrêtez sur une nouvelle société, qui n'a pas encore été introduite en bourse, vous êtes prioritaire pour le faire. **Pour introduire une société en bourse, procédez comme suit :**

1. Appuyez sur la touche **ACHAT BANQUE**.
2. Appuyez sur la touche correspondant à votre pion.
3. Saisissez le code de la société que vous souhaitez introduire en bourse.

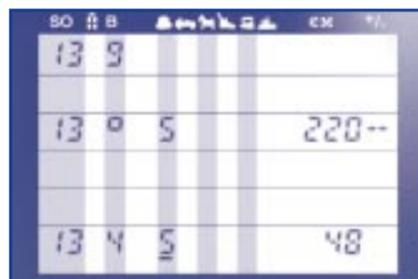
Remarque : le code société est toujours composé de deux chiffres, de 01 à 22.

4. Versez à la banque le prix indiqué par l'ordinateur. C'est celui qui est indiqué sur la case société du plateau de jeu.

5. Appuyez sur la touche **CONFIRMER** pour valider la transaction. L'ordinateur vous transfère ensuite automatiquement 5 des 9 actions disponibles. Le chiffre 5 est ensuite souligné, ce qui signifie que vous êtes le Président de cette société. Dès que vous confirmez, l'ordinateur retourne à l'écran marchés.

6. Prenez la carte Président correspondante et placez-la devant vous face visible.

Remarque : appuyez sur la touche **ANNULER** si vous commettez une erreur ou si vous avez besoin de recevoir du liquide avant de poursuivre votre tour.



Dans cet exemple, le pion chapeau a introduit la société 13 en bourse pour € 220 M. On lui attribue automatiquement 5 actions et il devient le Président. Il reste donc 4 actions à la banque et chacune d'elles vaut maintenant € 48 M.

SI VOUS DÉCIDEZ DE NE PAS INTRODUIRE UNE SOCIÉTÉ EN BOURSE

Dans ce cas, la banque doit immédiatement ouvrir une vente aux enchères en commençant au prix fixé par un joueur désireux d'acheter et l'octroie au joueur le plus offrant. Même si vous avez refusé d'acheter la société au prix initial, vous pouvez participer à la vente aux enchères.

Après la vente aux enchères, utilisez l'ordinateur pour saisir les informations selon la description ci-dessus. Le joueur qui remporte la vente verse à la banque le montant indiqué bien sûr par l'enchère et non celui indiqué par l'ordinateur.

Remarque : si aucun joueur ne souhaite participer aux enchères, vous pouvez introduire la société en bourse gratuitement. Vous recevez 5 actions et la carte Président.

VERSER DES INTÉRÊTS À LA BANQUE

Si vous vous arrêtez sur une société cotée en bourse, vous devez verser des intérêts à la banque et non au joueur qui en est Président.

Si toutes les sociétés appartenant à un groupe de couleurs ont le même Président, l'ordinateur double automatiquement les intérêts des sociétés de ce groupe à condition qu'elles n'aient encore ni bureaux ni sièges sociaux.

Remarque : les intérêts que vous devez verser seront inférieurs si vous détenez quelques actions de la société sur laquelle vous vous arrêtez. Vous ne payez aucun intérêt si vous êtes le Président de cette société.

Pour payer des intérêts, procédez de la manière suivante :

1. Appuyez sur la touche **INTÉRÊTS**.
2. Appuyez sur la touche correspondant à votre pion.
3. Saisissez les deux chiffres du code société.
4. L'ordinateur affiche alors le montant que vous devez à la banque.
5. Payez ce montant à la banque et appuyez sur la touche **CONFIRMATION**. L'ordinateur retourne alors aux écrans marchés.

Remarque : appuyez sur la touche **ANNULER** si vous faites une erreur pendant votre transaction ou si vous avez besoin de liquide pour continuer.

PERCEVOIR DES DIVIDENDES

A chaque fois que vous passez ou que vous vous arrêtez sur la case Départ, vous percevez des dividendes de la part de la banque. Ils sont composés d'une partie fixe de € 200m et d'une partie variable correspondant aux intérêts que vous devez percevoir à chaque fois qu'un autre joueur s'arrête sur une société dont vous possédez des actions.

L'ordinateur calcule automatiquement les dividendes qui vous sont dus à chaque fois que vous passez par la case Départ.

Pour percevoir vos dividendes, procédez de la manière suivante :

1. Appuyez sur la touche **DÉPART**.
2. Appuyez sur la touche correspondant à votre pion.
3. L'ordinateur affiche alors le montant que vous devez percevoir de la banque.
4. Prenez l'équivalent de cette somme à la banque et appuyez sur la touche **CONFIRMER**. L'ordinateur repasse alors aux écrans marchés.

Remarque : appuyez sur la touche **ANNULER** si vous commettez une erreur.

Les actions détenues par la banque ne donnent pas lieu à dividendes. Par conséquent, plus la banque possède d'actions, plus les dividendes reversés aux autres joueurs sont élevés.



Dans cet exemple, le pion fer à repasser s'est arrêté sur la case société 14, dont le pion voiture est le Président. Le montant des intérêts que le pion fer doit verser à la banque s'élève à € 445 M.

ARRÊT SUR DES CASES LOISIRS OU MÉDIAS

Lorsque vous vous arrêtez sur une des cases Loisirs (Club Med/Accor) ou sur une case Médias (Europe 2/Canal +/RTL/Publicis), vous avez la possibilité de l'acheter, à condition qu'elle soit encore à la vente. Payez le prix indiqué sur la case à la banque et placez la carte correspondante face visible en face de vous. Ce type de propriété ne donne pas lieu à l'émission d'actions.

Si vous ne souhaitez pas l'acheter, la banque met la propriété aux enchères et l'attribue au plus offrant. Vous pouvez participer à la vente aux enchères. S'il n'y a pas de surenchère, la propriété vous est remise gratuitement.

Dans le cas où l'une des cases Loisirs appartient déjà à un autre joueur, vous devez lui verser directement des intérêts en fonction de votre lancer de dés. Si le joueur possède déjà l'une d'elles, le montant des intérêts que vous lui devez sera équivalent à 10 fois le total des dés. S'il détient les deux cases Loisirs, vous lui devez une somme équivalente à 20 fois le total des dés.



Dans cet exemple, la banque verse € 525 M de dividendes au pion chien.

Dans le cas où l'une des cases Médias appartient à un joueur, vous lui devez le montant des intérêts figurant sur la carte Président. Ce montant varie en fonction du nombre de médias que ce joueur possède.

Remarque : l'ordinateur ne sert pas lorsqu'il s'agit des cases Loisirs et Médias.

Achat de cases Médias ou Loisirs

A tout moment durant la partie, vous pouvez revendre partie ou totalité de vos cases Loisirs et Médias à la banque pour la moitié de leur valeur. Lorsque ce type de propriété a été revendu à la banque, tout joueur qui s'arrête sur l'une de ces cases peut la racheter au prix initial. Sinon la banque la met aux enchères.

Deux joueurs peuvent décider de négocier des cartes Loisirs ou Médias à un prix convenu entre eux.

ARRÊT SUR DES CASES MARCHÉ À LA HAUSSE ET MARCHÉ À LA BAISSÉ

Si vous vous arrêtez sur l'une de ces cases, prenez une carte du dessus de la pioche correspondante.

Vous devez suivre les instructions inscrites sur la carte immédiatement, avant de la remettre sous la pioche. Si vous piochez une carte Vous êtes libéré de prison, vous pouvez la conserver ou, si vous le souhaitez, la céder à un autre joueur à un prix convenu entre vous.

Cette catégorie de cartes peut vous indiquer de déplacer votre pion sur une autre case. Si vous passez par la case départ durant votre déplacement, vous percevez des dividendes. Vous ne passez pas par la case Départ lorsque vous êtes envoyé en prison.

ARRÊT SUR LES CASES IMPÔTS

Lorsque vous vous arrêtez dessus, vous devez verser le montant indiqué sur le plateau à la banque.

PARC GRATUIT

Si vous vous arrêtez sur cette case, votre tour s'arrête là. Vous n'avez aucune pénalité et vous pouvez effectuer des transactions comme d'habitude. Vous pouvez par exemple acheter et vendre des actions, construire des bureaux ou des sièges sociaux sur les propriétés que vous possédez.

PRISON

Vous êtes envoyé en prison si :

- vous tombez sur la case Allez en prison, *ou*
- si vous piochez une carte indiquant "Allez directement en prison", *ou*
- vous obtenez des doubles trois fois de suite.

Votre tour se termine lorsque vous êtes envoyé en prison. Vous ne passez pas par la case Départ, d'où que vous soyez sur le plateau de jeu et vous n'avez pas le droit d'acheter des actions supplémentaires.

Pour sortir de prison, vous pouvez :

- payer une amende de € 50m et sortir au tour suivant, *ou*
- acheter une carte Vous êtes libéré de prison à un autre joueur à un prix convenu entre vous, et sortir au tour suivant, *ou*
- utiliser une carte Vous êtes libéré de prison si vous en avez une, *ou*
- pendant trois tours, tenter d'obtenir des doubles. Si c'est le cas durant l'un de ces tours, sortez de prison et déplacez-vous du nombre de cases indiqué.

Si après les trois tours, vous n'avez pas fait de double, payez € 50m à la banque et déplacez-vous du nombre de cases indiqué par les dés.

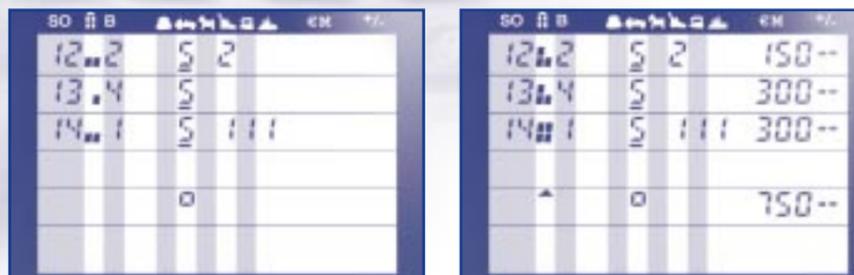
Pendant votre séjour en prison, vous pouvez effectuer des transactions, par exemple acheter et vendre des actions, ou bâtir des bureaux et des sièges sociaux sur les sociétés que vous possédez.

Si vous n'êtes pas envoyé en prison, mais que durant votre parcours vous vous arrêtez sur la case prison, vous êtes en Simple visite et cela n'entraîne aucune pénalité.

INVESTIR DANS LES SOCIÉTÉS (CONSTRUIRE DES BUREAUX ET SIÈGES SOCIAUX)

Lorsque vous êtes à la tête d'un monopole, c'est-à-dire que vous êtes Président de toutes les sociétés d'une même couleur, vous pouvez construire des bureaux ou des sièges sociaux sur les sociétés de ce groupe. Cela augmente le cours de l'action, les intérêts versés par vos adversaires lorsqu'ils s'arrêtent sur ces cases et donc vos dividendes lorsque vous passez par la case DÉPART.

Le prix de chaque nouveau bureau est indiqué sur la carte Président correspondante. Vous pouvez acheter autant de bureaux que vous le souhaitez pendant votre tour, mais vous êtes tenu d'acheter un nombre égal de bureaux par société. Par exemple, vous ne pouvez bâtir un deuxième bureau sur une société appartenant à un groupe d'une couleur, avant d'avoir bâti un premier bureau sur chaque société de ce groupe, et ainsi de suite jusqu'à un maximum de 5 bureaux ou 1 siège social par société.



L'écran 1 affiche le nombre de bureaux possédés par le pion voiture sur les sociétés 12 à 14. L'écran 2 affiche le nouveau nombre de bureaux que le pion voiture possède. Celui-ci doit verser € 750 M au total pour ses nouveaux bureaux.

Pour construire des bureaux et sièges sociaux, procédez de la manière suivante :

1. Appuyez sur la touche **BUREAUX**.
2. Saisissez le code société correspondant à celle sur laquelle vous souhaitez construire.
3. Le nombre actuel de bureaux se met à clignoter et vous devez saisir le nombre de bureaux que vous souhaitez avoir.
4. Lorsque vous avez saisi le nouveau nombre de bureaux, c'est la société suivante du même groupe qui clignote et ainsi de suite jusqu'à la dernière société de ce groupe.
5. Lorsque vous avez terminé, versez à la banque le montant total indiqué par l'ordinateur et appuyez sur la touche **CONFIRMER**. Après cela, l'ordinateur repasse aux écrans marchés.
6. Prenez les bureaux que vous venez de construire auprès de la banque et placez-les sur les sociétés correspondantes. Si vous atteignez le nombre maximal de bureaux, vous devez les remplacer par un siège social.

Remarque : appuyez sur la touche **ANNULER** si vous commettez une erreur, ou si vous avez besoin de liquidités avant de continuer.

DIMINUER LE NOMBRE DE VOS BUREAUX ET SIÈGES SOCIAUX

Pendant votre tour, vous pouvez vendre tout ou partie de vos bureaux pour la moitié de leur valeur initiale à la banque. La vente, comme l'achat, doit se faire de façon équilibrée sur chaque société du même groupe. Vous pouvez également remplacer un siège social par les bureaux si vous avez besoin de liquidités.

Pour diminuer le nombre de bureaux et de sièges sociaux sur vos sociétés, procédez de la manière suivante :

1. Appuyez sur la touche **BUREAUX**.
2. Saisissez le code de la société concernée.
3. Le nombre de bureaux pour cette société clignote à l'écran et vous devez saisir le nombre de bureaux que vous souhaitez garder.
4. Après cela, c'est la société suivante qui clignote et ainsi de suite jusqu'à la dernière société de ce groupe.
5. Après avoir décidé du nouveau nombre de bureaux que vous souhaitez conserver, prenez le montant affiché à l'écran auprès de la banque et appuyez sur la touche **CONFIRMER**, après quoi l'ordinateur repasse aux écrans marchés.
6. Enlevez les bureaux ou siège sociaux vendus du plateau de jeu, et remettez-les à la banque.

Remarque : Appuyez sur la touche **ANNULER** si vous commettez une erreur.

12	2	5	2
13	4	5	
14	1	5	111

12	2	5	2	75+
13	4	5		
14	1	5	111	75+
				150+

L'écran 1 affiche le nombre de bureaux possédés par le pion voiture sur les sociétés 12 à 14. L'écran 2 affiche le nouveau nombre de bureaux que le pion voiture possède. Celui-ci perçoit € 150 M de la part de la banque pour les bureaux qu'il a vendus.

CRISE DU BATIMENT

Dans le cas où il n'y a plus assez de bureaux ou de sièges sociaux à la banque, vous devez attendre que d'autres joueurs lui en rendent avant de pouvoir en acheter. De la même façon, si vous avez besoin de vendre vos sièges sociaux, vous devez attendre d'avoir un nombre suffisant de bureaux à la banque pour le faire.

Remarque :

- les bureaux et les sièges sociaux ne peuvent être revendus directement aux autres joueurs
- vous pouvez modifier le nombre de bureaux durant votre tour uniquement, sauf si vous avez besoin de liquidités au cours d'une vente aux enchères.

ACHAT D'ACTIONNEMENTS SUPPLÉMENTAIRES À LA BANQUE

Pour acheter des actions supplémentaires à la banque, procédez de la manière suivante :

1. Appuyez sur la touche **ACHAT BANQUE**.
2. Appuyez sur la touche correspondant à votre pion.
3. Saisissez le code correspondant à la société pour laquelle vous souhaitez acheter des actions.
4. Entrez le nombre d'actions que vous voulez acheter (une ou deux).
5. Versez à la banque le prix indiqué à l'écran.
6. Appuyez sur la touche **CONFIRMER** pour valider cette étape. L'ordinateur transfère alors le nombre d'actions que vous venez d'acquiescer sur votre compte, après quoi, l'ordinateur repasse aux écrans marchés.

Remarque : appuyez sur la touche **ANNULER** si vous commettez une erreur, ou si vous avez besoin de liquidités avant de continuer.

Lorsque vous achetez des actions à la banque, vous constatez que le montant que vous devez verser est légèrement supérieur au montant affiché sur les écrans marchés. Cela s'explique par le fait que votre demande d'actions provoque une hausse de leur cours. Si votre achat casse le monopole que détenait un adversaire, le cours des actions va baisser et le prix que vous paierez en définitive sera inférieur à celui indiqué sur l'écran marché.

VENTE D'ACTIONNEMENTS À LA BANQUE

Vous pouvez vendre tout ou partie de vos actions à la banque à tout moment durant votre tour.

Pour vendre des actions à la banque, procédez de la façon suivante :

1. Appuyez sur la touche **VENTE**.
2. Appuyez sur la touche correspondant à votre pion.
3. Saisissez le code correspondant à la société.
4. Saisissez le nombre d'actions que vous souhaitez vendre.
5. La banque vous verse le montant indiqué à l'écran.
6. Appuyez sur **CONFIRMER** pour valider la vente.

L'ordinateur transfère alors les actions à la banque, après quoi, l'ordinateur repasse aux écrans marchés.

13	4	5		137
13	0	2		330--
13	2	5	2	165

Dans cet exemple, le pion bateau achète 2 des 4 actions restantes à la banque, pour la société 13, pour € 330 M. Le nouveau prix par action s'élève à € 165 M.

Remarque : appuyez sur la touche **ANNULER** si vous commettez une erreur.

Lorsque vous vendez des actions à la banque, vous recevez exactement le montant indiqué à l'écran. Après la vente, en règle générale, le cours de l'action baisse. En revanche, celui-ci augmente, si cela permet à l'un de vos adversaires d'établir un monopole.

Lorsque toutes les actions d'une société cotée en bourse ont été revendues à la banque, la carte Président doit elle aussi être restituée. Si le joueur suivant s'arrête sur ce type de société, elle peut à nouveau être introduite en bourse, comme n'importe quelle autre société.

ACHAT D'ACTIONNEMENTS À UN AUTRE JOUEUR

A tout moment durant la partie, deux joueurs peuvent convenir de négocier un certain nombre d'actions à un prix convenu entre eux.

Pour acheter des actions à un autre joueur, procédez de la manière suivante :

1. Appuyez sur la touche **ACHAT JOUEURS**.
2. Appuyez sur la touche correspondant au pion du joueur qui achète.
3. Puis appuyez sur la touche correspondant au pion du joueur qui vend.
4. Saisissez le code de la société concernée par la transaction.
5. Entrez le nombre d'actions qui sont vendues.
6. Puis les deux joueurs discutent du prix à payer.
7. Appuyez ensuite sur la touche **CONFIRMER** pour valider la transaction, après quoi l'ordinateur procède automatiquement au transfert d'actions et revient aux écrans marchés.

Remarque : appuyez sur la touche **ANNULER** si vous commettez une erreur.

CHANGEMENT DE PRÉSIDENT

Si l'un des joueurs obtient un nombre d'actions plus important que celui du Président actuel, il devient alors le nouveau Président. Si, par contre, le nombre d'actions reste équitablement réparti entre les deux joueurs, il n'y a pas de changement de président.

Le changement de président intervient dans l'un des deux cas suivants :

- le nouveau Président achète des actions à la banque ou à un autre joueur ou
- l'ancien Président vend des actions à la banque ou à un autre joueur.

Dans les deux cas, le nouveau Président reçoit la carte Président de la part de l'ancien et la place face visible devant lui. L'ordinateur quant à lui enregistre la transaction en plaçant une barre sous le nombre d'actions désormais détenues par le nouveau président, dans la société en question.

Remarque : seuls les joueurs peuvent devenir Président, jamais la banque, quel que soit le nombre d'actions qu'elle détient.

Rompant un Monopole

Si le changement de présidence provoque une fin de monopole, l'ordinateur revend automatiquement les bureaux et sièges sociaux à la banque pour la moitié de leur valeur. Il affiche ensuite le montant dû à l'ancien Président pour la vente 'forcée' de ses bâtiments et corrige le nombre de bureaux sur l'écran. L'ancien Président enlève les bureaux et sièges sociaux correspondant du plateau de jeu et les rend à la banque.

Égalité

Si l'ancien Président perd la majorité des parts, et qu'il y a égalité entre plusieurs autres joueurs pour la Présidence, l'ordinateur attribue alors la présidence selon les pions détenus par l'actuel président et les prétendants : chapeau cède la présidence à voiture, voiture à chien, chien à chaussure, chaussure à fer à repasser, fer à repasser à bateau, bateau à chapeau.

13	2	5	2	165
13	3	0		495+
13	5	2	2	137

Dans cet exemple, le pion voiture vend 3 de ses actions de la société 13 à la banque pour € 495 M. Il en reste le président et le nouveau prix de l'action est alors de € 137 M.

14	1	5	2	297
14	3	0		891+
		0		750+
14	4	5	111	68

Dans cet exemple, le pion voiture, qui est le Président de la société 14, vend 3 actions à la banque pour € 891 M. La banque paye aussi € 750 M à ce pion pour la vente forcée des bureaux de ce groupe de sociétés. Le pion chien, avec 2 actions sur la société 14, devient le nouveau président. Le nouveau prix de l'action est alors de € 68 M.



REVISUALISER LA DERNIÈRE TRANSACTION A L'ÉCRAN

Si vous souhaitez revoir la toute dernière transaction validée, il suffit simplement d'appuyer sur la touche **REVISUALISER**. L'ordinateur revient automatiquement à l'écran précédent. Appuyez sur la touche **CONFIRMER** pour revenir aux écrans marchés.

Remarque : vous ne pouvez reculer que d'un seul écran et vous ne pouvez modifier aucune transaction.

RETIRER UN JOUEUR DE LA PARTIE

Si vous venez de faire faillite, ou si vous souhaitez simplement vous retirer du jeu, procédez de la manière suivante :

1. Appuyez sur la touche **RETIRER UN JOUEUR DE LA PARTIE** pendant au moins deux secondes.
2. Appuyez sur la touche correspondant à votre pion.
3. Appuyez sur la touche **CONFIRMER**. Après cela, l'ordinateur transfère votre portefeuille d'actions à la banque et repasse ensuite aux écrans marchés.
4. Retirez les bureaux et sièges sociaux du plateau de jeu et remettez -les à la banque. Passez vos cartes Président aux nouveaux actionnaires majoritaires. Remettez toute carte Loisirs ou Médias à la Banque.

Remarque : appuyez sur la touche **ANNULER** si vous commettez une erreur.

BANQUEROUTE

Si vous devez à la banque ou à un autre joueur plus d'argent que vous ne pouvez en obtenir en vendant ou en échangeant vos biens, vous êtes déclaré en faillite ou êtes éliminé du jeu. Vous n'avez pas le droit d'emprunter de l'argent à la banque ou même à un autre joueur.

Si vous avez une dette envers la banque, c'est elle qui récupère tout votre liquide et vos cartes Loisirs et Médias. Si vous avez une carte Sortez de prison, remettez-la au bas de la pile concernée. Puis, il faut vous retirer du jeu. Pour cela, voir paragraphe 'Retirer un joueur de la partie' ci-dessus.

Si votre faillite est due à une somme d'intérêts que vous êtes dans l'incapacité de régler à votre adversaire, c'est la banque qui le fait pour vous. Il suffit simplement de saisir le montant exact et de confirmer le règlement à l'aide de l'ordinateur. Voir paragraphe Verser des intérêts page 9.

Dans le cas, bien que rare, où vous faites faillite parce que vous êtes tombé sur la case Loisirs d'un autre joueur, n'utilisez pas la fonction **RETIRER UN JOUEUR DE LA PARTIE**. En revanche, revendez toutes vos actions ainsi que vos bureaux et sièges sociaux, vos cartes Loisirs et Médias à la banque. Enlevez tous vos bureaux et sièges sociaux du plateau de jeu et remettez-les à la banque. Passez toutes vos cartes Président aux nouveaux actionnaires majoritaires.

Le joueur qui vous a fait faire faillite reprend votre liquide ainsi que vos cartes Sortez de prison, mais ne reçoit aucune compensation pour les impayés.

Lorsqu'il n'y a plus que deux joueurs et que l'un d'eux est mis en faillite, le joueur restant gagne la partie.

TOUCHE TOTAL

Pour afficher le nombre d'actions de chacun des joueurs, à la valeur actuelle du marché, y compris les valeurs des bureaux et des sièges sociaux au prix d'achat, procédez de la manière suivante :

1. Appuyez sur la touche **TOTAL**.
2. Appuyez sur la touche **CONFIRMER** ou **ANNULER** pour revenir aux écrans marchés.

Rappel : afin d'obtenir le patrimoine total d'un joueur, il vous faut ajouter, au total indiqué, les liquidités ainsi que la valeur des Loisirs et Médias dont il est propriétaire, au prix indiqué sur le plateau de jeu.

GAGNER LA PARTIE

Le dernier joueur encore en jeu lorsque tous les autres ont fait faillite est le gagnant.

Si vous êtes convenus de jouer en temps limité, appuyez sur la touche **TOTAL** à la fin du temps imparti. Ajoutez au montant affiché les liquidités de chacun des joueurs ainsi que la valeur des cases Loisirs et Médias dont le prix figure sur le plateau. C'est le joueur le plus riche qui gagne la partie.

ENTRETIEN

- Manipuler le jeu avec précaution
- Ne pas ranger le jeu dans un endroit humide ou poussiéreux
- Ne pas ouvrir le jeu. En cas de problème, enlever et changer les piles.
- Une icône relative à la pile apparaît au bas de l'écran pour indiquer que vous avez encore 2 heures d'autonomie avant de devoir les remplacer.
- Pour changer les piles, enlevez d'abord le couvercle du compartiment à piles à l'aide d'un tournevis. Insérez deux piles alcalines LR6 de 1,5 volts, en prenant soin de bien orienter les signes + et - comme indiqué à l'intérieur du compartiment. Remplacez ensuite le couvercle.



Dans un environnement électrostatique à +/- 8 kv / +/- 4 kv, il se peut que l'unité de jeu fonctionne mal. Dans ce cas, appuyez sur reset.

IMPORTANT : UTILISATION DES PILES

Retenez les informations suivantes.

PRECAUTIONS A PRENDRE :

1. Suivre attentivement les instructions. N'utiliser que les piles conseillées. Insérer les piles correctement en respectant les signes + et - .
2. Ne pas mélanger des piles neuves et usagées, des piles standard (salines) et alcalines.
3. Enlever les piles usagées.
4. Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
5. Ne pas mettre les bornes en court-circuit.
6. Si le produit cause des interférences électriques ou semble en être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques. Remettre en marche si nécessaire (éteindre et remettre en marche).
7. NE PAS UTILISER D'ACCUMULATEURS RECHARGEABLES. NE PAS RECHARGER LES PILES NON RECHARGEABLES.