

ÂGE 8+

MONOPOLY

CITY

DE QUOI
S'AGIT-IL?

p. 3

CONTENU DU
JEU ET
PRÉPARATION

p. 4-5

COMMENT
JOUER?

p. 6

CONTENU

Planchette de jeu, 6 pions, immeubles, 22 cartes de Quartier, 25 cartes Chance, 6 cartes Résumé, 1 carte Exemption de loyer, 2 dés, 1 paquet de billets et 1 module d'opérations.

Famille



♣ C16915

 PARKER
BROTHERS

VOUS JOUEZ POUR LA PREMIÈRE FOIS?

Lisez le livret au complet avant de commencer à jouer, car il y a quelques différences importantes avec le jeu MONOPOLY classique! Faites une ronde de pratique afin de vous familiariser avec le jeu.

Les pages identifiées par des couleurs vous expliquent tout ce que vous devez savoir pour progresser dans le jeu. Les autres pages du livret vous donnent plus d'information sur les détails du jeu.

INDEX

	PAGE
DE QUOI S'AGIT-IL?	3
OBJECTIF	3
CONTENU	4
PRÉPARATION	5
MODULE D'OPÉRATIONS.....	5
COMMENT JOUER.....	6
OÙ VOUS ÊTES-VOUS ARRÊTÉ?.....	7
METTRE AUX ENCHÈRES	8
CONSTRUIRE.....	8
IMMEUBLES	9
Résidentiels, industriels, chemins de fer	9
Stades, gratte-ciel, tour Monopoly.....	10
AUTORISATION DE CONSTRUIRE.....	11
IMMEUBLES AVANTAGE ET IMMEUBLES À RISQUES.....	12
RÉCLAMER UN LOYER.....	13
CONCLURE DES MARCHÉS, HYPOTHÈQUES ET FAILLITE.....	14
STATIONNEMENT GRATUIT ET PRISON.....	15
TERMINER LA PARTIE ET DÉTAILS SUR LES PILES.....	16

DE QUOI S'AGIT-IL?

(LES GRANDES LIGNES)

Déplacez-vous sur la planchette de jeu pour acheter des quartiers et construire une métropole Monopoly. Chaque quartier au milieu de la planchette est associé à une case sur le circuit. Si vous arrivez dans un quartier sans propriétaire, achetez-le ou mettez-le aux enchères. C'est vous qui décidez!

Généralités

- ◆ Vous pouvez construire à tous les tours.
- ◆ Achetez des immeubles résidentiels ou industriels pour augmenter la valeur du loyer de vos quartiers.
- ◆ Les immeubles résidentiels sont moins coûteux, mais attention! Les **zones résidentielles** perdent toute leur valeur si quelqu'un construit un immeuble à risques (une station de traitement des eaux usées ou un dépotoir par exemple) dans votre quartier! Les zones industrielles, quoique plus chères, représentent donc un investissement moins risqué.

- ◆ Protégez vos quartiers en construisant des écoles, des réservoirs d'eau et d'autres immeubles avantage.

Les primes

- ◆ Achetez deux quartiers de la même couleur et offrez-vous un stade pour augmenter vos revenus.
- ◆ Achetez tous les quartiers d'un même groupe de couleur et vous pourrez alors construire un gratte-ciel et ainsi doubler en un instant la valeur du loyer de tous ces quartiers.
- ◆ Achetez tous les quartiers appartenant à **deux** groupes de couleur et la tour Monopoly, qui permet de doubler la valeur du loyer de **tous vos quartiers**, pourrait vous appartenir!

DÉCOUVREZ LE MONDE EXCITANT DU MONOPOLY CITY!

OBJECTIF

Soyez le joueur le plus riche à la fin de la partie en achetant des quartiers, en y érigeant des constructions et en réclamant vos loyers.

Lisez la page 16 pour savoir comment calculer la valeur de vos biens à la fin de la partie.

CONTENU

MODULE D'OPÉRATIONS

Bouton Enchères

Le banquier appuie sur ce bouton pour chronométrer une enchère lorsqu'un joueur s'arrête sur une propriété inoccupée et ne veut pas l'acheter au prix indiqué. (Voir page 8.)



Interrupteur
MARCHÉ/ARRÊT

Bouton Construire

Appuyez sur ce bouton si vous voulez acheter des immeubles. Vous saurez alors si vous pouvez acheter 1, 2 ou 3 zones ou encore construire un chemin de fer. (Voir page 8.)



Immeubles résidentiels



2 zones

Immeubles industriels



1 zone

3 zones

CHEMINS DE FER



STADES



GRATTE-CIEL



LA TOUR MONOPOLY

IMMEUBLES AVANTAGE



IMMEUBLES À RISQUES



PRÉPARATION

Ne déposez RIEN au centre de la planchette de jeu, c'est là que vous construisez votre ville!

1. Déposez la planchette de jeu au centre de l'espace de jeu, sur une surface plane.
2. Retirez la carte Exemption de loyer du paquet de cartes Chance et placez-la près de la case Stationnement gratuit.
3. Distribuez une carte Résumé à chaque joueur.
4. Brassez les cartes Chance et déposez-les face dessous à côté de la planchette.
5. Tous les joueurs choisissent un pion et le déposent sur la case **GO**.
6. Décidez qui fera le banquier.

BANQUIER:

Vous êtes responsable de l'argent, des cartes de Quartier, des immeubles et des enchères tout au long de la partie. Avant de commencer:

- ◆ Séparez les cartes de Quartier par couleur et déposez-les dans le plateau de plastique.
- ◆ Séparez les immeubles par couleur et déposez-les à côté de la planchette.

ARGENT

Donnez à chaque joueur:

6 x



6 x



2 x



2 x



2 x



1 x



5 x



Déposez l'argent restant dans les espaces prévus à cette fin dans la boîte.

COMMENT JOUER

1. DÉCIDEZ DE LA DURÉE DE LA PARTIE

- ◆ Jusqu'à ce que tous les joueurs — sauf un — déclarent faillite (environ 2 heures, dépendamment du nombre de joueurs)

OU

- ◆ Pour un temps déterminé (c.-à-d. une ou deux heures). Le module d'opérations vous avertira après une heure de jeu.
2. Mettez le module d'opérations en marche en faisant glisser l'interrupteur situé sous le module.
 3. Tous les joueurs lancent les dés. Celui qui a obtenu le nombre le plus élevé est le premier à jouer. Le jeu se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
CONSEIL! Lancez les dés dans le couvercle de la boîte, vous éviterez ainsi de faire tomber les immeubles!
 4. À CHAQUE tour, répétez les trois étapes suivantes:

A. LANCEZ LES DÉS

et avancez votre pion sur la planchette selon le nombre obtenu.

B. VÉRIFIEZ OÙ VOUS VOUS ARRÊTEZ

C. SI VOUS LE DÉSIREZ, CONSTRUISEZ DES PROPRIÉTÉS

Vous pouvez ériger une construction dans n'importe lequel de vos quartiers durant votre tour. (Voir page 8)

5. Si vous obtenez un doublet, rejouez en relançant les dés et répétez les étapes B et C (vous pouvez construire lors de chaque lancer). Votre tour est terminé. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

FIN DE LA PARTIE

- ◆ Lorsque vous approchez une heure de jeu, les sons du module d'opérations seront plus rapprochés. Pour poursuivre le jeu, éteignez et rallumez le module, ce dernier calculera une autre heure de jeu.
- ◆ Additionnez tout votre argent ainsi que la valeur des propriétés (voir page 16). Le joueur le plus riche remporte la partie!

OÙ VOUS ÊTES-VOUS ARRÊTÉ?

Un quartier sans propriétaire:

- ◆ Achetez-le au prix indiqué. Payez le banquier et prenez la carte de Quartier correspondante,

OU

- ◆ Mettez-le aux enchères. (Si vous ne pouvez pas l'acheter, vous DEVEZ le mettre aux enchères.)

Un quartier appartenant à un autre joueur:

Payez-lui le loyer selon le nombre d'immeubles se trouvant dans ce quartier (voir page 13).

Un quartier vous appartenant:

Ne faites rien à moins qu'il y ait un chemin de fer. S'il y en a un, vous pouvez vous déplacer immédiatement vers **n'importe quel** autre quartier possédant lui aussi un chemin de fer. Vous pouvez alors acheter ce quartier ou le mettre aux enchères (s'il n'appartient à personne), ou alors payer le loyer (s'il appartient à un autre joueur).

Une case ENCHÈRES:

Mettez n'importe quel quartier sans propriétaire aux enchères (voir page 8).

Une case TAXE INDUSTRIELLE:

Payez à la banque le montant indiqué si vous possédez des immeubles industriels. Si vous n'en avez aucun, ne faites rien.

Une case AUTORISATION DE CONSTRUIRE:

Construisez un immeuble à risques **OU** un immeuble avantage (voir page 11).

STATIONNEMENT GRATUIT:

Prenez la carte Exemption de loyer pour l'utiliser plus tard dans le jeu (voir page 15).

Une case ?

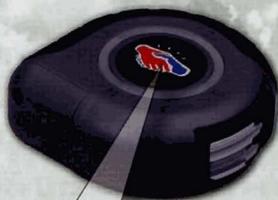
Pigez une carte Chance et suivez les indications.

ALLEZ EN PRISON:

Allez en prison, si vous passez GO ne réclamez pas d'argent (voir page 15.)

METTRE AUX ENCHÈRES

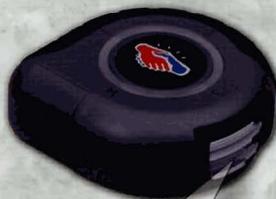
- ◆ Le banquier appuie sur le bouton ENCHÈRES du module d'opérations pour démarrer le chronomètre. Chaque vente a une durée maximale de 50 secondes.
- ◆ Le joueur qui décide de mettre aux enchères lance ces dernières à 10 000 ₣ ou plus.
- ◆ Tous les joueurs peuvent intervenir et faire une offre à tout moment, même le joueur qui a décidé de mettre le quartier aux enchères.
- ◆ Lorsque vous entendez un son et que la lumière rouge clignote plus rapidement, il ne vous reste que cinq secondes pour clore les enchères!
- ◆ Celui qui a fait l'offre la plus élevée au moment où la lumière rouge s'éteint remporte le quartier et paie le montant de l'offre au banquier.



Bouton ENCHÈRES

CONSTRUIRE

- ◆ Appuyez sur le bouton CONSTRUIRE du module d'opérations.
- ◆ Quel chiffre indique-t-il lorsqu'il s'arrête? Il s'agit du nombre maximal de zones que vous pouvez construire pour ce tour. Ex.: 3 signifie que vous pouvez construire **jusqu'à** trois zones. Si le module s'arrête sur 11, vous pouvez construire un chemin de fer (voir page 9), mais aucune propriété.
- ◆ Construisez des immeubles résidentiels, des immeubles industriels ou un mélange des deux (voir page 9). Achetez-les de la banque au prix indiqué sur la carte de Quartier correspondante.
- ◆ **Construisez des propriétés dans N'IMPORTE QUEL quartier vous appartenant. Vous pouvez construire dans plus d'un quartier au cours d'un même tour.**
- ◆ Vous ne pouvez appuyer sur le bouton Construire qu'**une seule** fois par tour.



Bouton CONSTRUIRE

IMMEUBLES

CONSTRUISEZ JUSQU'À 8 ZONES PAR QUARTIER POUR AUGMENTER LA VALEUR DU LOYER.

Vous pouvez construire des immeubles résidentiels, des immeubles industriels ou un mélange des deux. Pour construire, appuyez sur le bouton Construire du module afin de déterminer si vous pouvez acheter 1, 2 ou 3 zones ou encore construire un chemin de fer.

IMMEUBLES RÉSIDENTIELS (GRIS)



1 zone



2 zones



3 zones

- ◆ Les immeubles résidentiels sont moins coûteux que les immeubles industriels.
- ◆ Si un autre joueur construit un immeuble à risques dans votre quartier, les zones résidentielles de ce quartier perdent toute leur valeur et ne sont plus calculées dans la valeur du loyer (voir Immeubles à risques, page 12).

IMMEUBLES INDUSTRIELS (BLEUS)



1 zone



2 zones



3 zones

- ◆ Le prix d'achat des immeubles industriels est plus élevé que celui des immeubles résidentiels.
- ◆ Les immeubles à risques n'ont **aucune** répercussion sur les immeubles industriels. Si un autre joueur construit un immeuble à risques dans votre quartier, tous les immeubles industriels de ce quartier sont calculés dans la valeur du loyer.

CHEMINS DE FER



À votre tour, si cet icône clignote une fois que vous avez appuyé sur le bouton Construire, construisez sans frais un chemin de fer dans n'importe quel quartier!

Placez les chemins de fer sur le **circuit extérieur** de la planchette et non au centre.

Utilisez les chemins de fer pour passer GO et réclamer des salaires, pour vous rendre à un endroit que vous convoitez sur la planchette ou pour éviter les secteurs où les loyers sont élevés.

- ◆ Si vous vous arrêtez dans un quartier possédant un chemin de fer, vous pouvez, au cours du même tour, vous rendre à **n'importe quel autre quartier** possédant lui aussi un chemin de fer.
- ◆ Pour pouvoir utiliser un chemin de fer, vous devez vous arrêter dans un quartier qui en possède un. Si vous commencez votre tour dans un quartier où il y a un chemin de fer, lancez les dés et avancez normalement.
- ◆ Si vous empruntez un chemin de fer situé dans un quartier appartenant à un autre joueur, vous devez lui payer le loyer avant de partir.

Conseil! S'il commence à y avoir beaucoup d'immeubles dans un quartier, échangez des immeubles à 1 ou 2 zones contre des tours à 3 zones pour faire de l'espace.

STADES

Les stades ne sont pas inclus dans la limite de 8 zones d'immeubles par quartier.

Stades



PRIX: 2 millions ₣

Achetez un stade pour augmenter vos revenus. Il n'y en a que deux dans le jeu, alors dépêchez-vous!

- ◆ Dès que vous possédez deux quartiers d'une **même couleur**, vous pouvez construire un stade dans l'un d'eux pendant votre tour.
- ◆ Réclamez 1 million ₣ pour chaque stade vous appartenant chaque fois que vous passez GO (en plus de votre salaire).
- ◆ Vous ne pouvez construire qu'un seul stade par groupe de couleur.
- ◆ Les stades ne font pas augmenter la valeur du loyer.

GRATTE-CIEL ET LA TOUR MONOPOLY

Les gratte-ciel et la tour Monopoly ne sont pas inclus dans la limite de 8 zones d'immeubles par quartier.

Gratte-ciel

Construisez un gratte-ciel pour doubler la valeur du loyer de tous les quartiers d'un même groupe de couleur. Le prix d'un gratte-ciel est indiqué au bas de chaque carte de Quartier.



- ◆ Dès que vous possédez tous les quartiers d'un même groupe de couleur, vous pouvez construire un gratte-ciel dans n'importe lequel de ces quartiers.
- ◆ Vous pouvez construire un gratte-ciel par groupe de couleur.
- ◆ **Un gratte-ciel double immédiatement la valeur du loyer de tous les quartiers appartenant à ce même groupe de couleur.**

Voir page 13: Réclamer un loyer.

La tour Monopoly

PRIX: 7 millions ₣



Dès que vous possédez tous les quartiers de deux groupes de couleur, vous pouvez acheter la tour MONOPOLY et la construire dans n'importe quel quartier de ces deux groupes.

Elle double la valeur du loyer de tous les quartiers vous appartenant!

AUTORISATION DE CONSTRUIRE

Les immeubles à risques et les immeubles avantage sont gratuits et ne sont pas inclus dans la limite de 8 zones par quartier.



Si vous vous arrêtez sur une case **AUTORISATION DE CONSTRUIRE**, vous devez :

- ◆ construire un **immeuble avantage** dans un de vos quartiers;

OU

- ◆ construire un immeuble à risques dans le quartier d'un autre joueur (pour faire perdre la valeur de ses immeubles résidentiels);

OU

- ◆ construire un immeuble avantage ou à risques dans un quartier sans propriétaire (si vous prévoyez l'acheter ou si vous voulez contrer les plans d'un autre joueur).

IMPORTANT: LES IMMEUBLES AVANTAGE EMPÊCHENT LA CONSTRUCTION D'IMMEUBLES À RISQUES TOUT COMME LES IMMEUBLES À RISQUES EMPÊCHENT LA CONSTRUCTION D'IMMEUBLES AVANTAGE!

Par exemple, si vous avez construit une école dans votre quartier, un autre joueur ne peut y construire une centrale électrique et vice versa.



IMMEUBLES AVANTAGE

Protégez vos quartiers

Placez des immeubles avantage dans vos quartiers pour y empêcher la construction d'immeubles à risques.



École



Parc éolien



Réservoir d'eau



Parc

IMMEUBLES À RISQUES



Centrale électrique
(3 zones)



Station de traitement
des eaux usées
(3 zones)



Prison
(4 zones)



Dépotoir
(2 zones)

- ◆ Si un autre joueur construit un immeuble à risques dans un de vos quartiers, **tous** les immeubles résidentiels de ce quartier perdent toute leur valeur et ne sont plus calculés dans la valeur du loyer de ce quartier. Laissez-les cependant sur la planchette.
- ◆ Lors de votre tour, vous pouvez retirer un immeuble à risques de l'un de vos quartiers en payant 500 000 ₣ **par zone** à la banque.

Exemple:

Pour retirer une prison (4 zones) de votre quartier, payez 2 millions ₣ (4 x 500 000 ₣) à la banque et remettez la prison au banquier. Vous pouvez alors recommencer à réclamer le loyer des immeubles résidentiels de ce quartier.

RÉCLAMER UN LOYER

Si un autre joueur s'arrête dans l'un de vos quartiers, vérifiez les détails suivants afin de déterminer combien il vous doit:

QUARTIER COLLINES DIAMANT	
LOCATION 500x M	
N° DE ZONES	LOYER
1	3x M
2	5x M
3	8x M
4	10x M
5	12x M
6	15x M
7	18x M
8	20x M
PRIX DES IMMEUBLES	
Résidentiel	= 2x M par zone
Industriel	= 4x M par zone
Gratte-ciel	= 5x M chacun

Aucun immeuble?

Ne réclamez que la valeur de la «location».

Immeubles résidentiels ou industriels?

Comptez combien de zones (et non d'immeubles) il y a et réclamez la valeur du loyer correspondant indiqué sur la carte de Quartier.

QUARTIER COLLINES DIAMANT	
LOCATION 500x M	
N° DE ZONES	LOYER
1	3x M
2	5x M
3	8x M
4	10x M
5	12x M
6	15x M
7	18x M
8	20x M
PRIX DES IMMEUBLES	
Résidentiel	= 2x M par zone
Industriel	= 4x M par zone
Gratte-ciel	= 5x M chacun

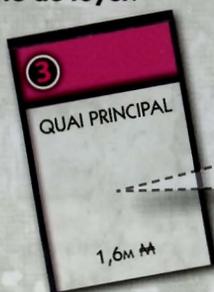
Immeuble à risques? Comptez **uniquement** les zones industrielles.

Y a-t-il un gratte-ciel dans l'un des quartiers du même groupe de couleur, ou la tour MONOPOLY est-elle située dans un de vos quartiers? Doublez le loyer!

(Si vous possédez un gratte-ciel ET la tour MONOPOLY, vous **ne pouvez pas** doubler le loyer deux fois.)

Si le joueur ne peut payer le loyer, il doit hypothéquer un quartier ou encore s'entendre avec vous sur un mode de paiement.

Exemple de loyer:



Vous possédez le Quai principal, la Vieille Ville et le Vieux-Port. Un joueur s'arrête sur le Quai principal.

Il y a:

2 zones résidentielles qui ont perdu toute leur valeur en raison de l'immeuble à risques (centrale électrique), et qui ne sont donc pas calculées.

4 zones industrielles

1 gratte-ciel dans le Vieux-Port qui appartient au même groupe de couleur. Vous pouvez donc doubler le loyer.

VALEUR TOTALE DU LOYER:

Valeur = 0 M

Valeur = 3,5M M

$2 \times 3,5M M = 7M M$

7M M

CONCLURE DES MARCHÉS

Concluez des marchés entre vous pour ramasser des fonds ou pour obtenir les quartiers que vous désirez!

- ◆ Si vous voulez conclure un marché, appuyez sur le bouton Enchères pour démarrer le chronomètre. Vous devez parvenir à une entente avant que le chronomètre s'arrête!
- ◆ Si vous échangez ou vendez un quartier au cours de la négociation, tous les immeubles se trouvant dans le quartier doivent y rester.

HYPOTHÈQUES

Si vous ne pouvez pas payer un loyer, vous pouvez hypothéquer un ou plusieurs de vos quartiers afin de réunir un peu d'argent.

Pour hypothéquer un quartier

La valeur de l'hypothèque est la même que celle du loyer courant du quartier. Retournez la carte de Quartier, à l'envers, placez-la devant vous et réclamez ce montant au banquier. Tous les immeubles demeurent à leur place.

Vous ne pouvez pas réclamer de loyer pour les quartiers hypothéqués.

Pour racheter un quartier hypothéqué plus tard dans la partie

Retournez la carte de Quartier à l'endroit et payez la valeur du loyer au banquier, c.-à-d. le même montant que celui reçu lorsque vous l'avez hypothéqué.

Vous pouvez, à partir de ce moment, recommencer à réclamer le loyer et à construire dans ce quartier.

FAILLITE

Si vous devez plus d'argent que ce que vous pouvez réunir grâce à vos actifs, vous êtes en faillite et vous êtes éliminé.

Dettes envers le banquier

Remettez vos cartes de Quartier au banquier, il les vendra aux enchères au plus offrant. Remettez toute les cartes «Sortez de prison sans frais» sous la pile correspondante.

Dettes envers un autre joueur

L'autre joueur reçoit tout l'argent qu'il vous reste, vos cartes de Quartier et toutes vos cartes «Sortez de prison sans frais».

STATIONNEMENT GRATUIT

Il n'y a aucune pénalité si vous vous arrêtez sur cette case. Vous pouvez continuer à réclamer le loyer et à construire dans vos quartiers lorsque vous êtes sur le STATIONNEMENT GRATUIT.



Carte Exemption de loyer

La carte Exemption de loyer vous permet de ne pas payer de loyer pour un de vos tours!

- ◆ Si vous vous arrêtez sur le STATIONNEMENT GRATUIT, prenez la carte Exemption de loyer à côté de la planchette.
- ◆ Utilisez cette carte plus tard dans la partie lorsque vous ne voudrez pas payer de loyer.
- ◆ Une fois que vous avez utilisé la carte, remettez-la à côté de la case STATIONNEMENT GRATUIT.
- ◆ Si un autre joueur s'arrête sur la case STATIONNEMENT GRATUIT avant que vous n'ayez utilisé la carte, vous avez laissé passer votre chance et devez remettre la carte à ce joueur. Pas de chance!

PRISON



Allez en prison si:

- ◆ Vous vous arrêtez sur la case «Allez en prison».
- ◆ Vous pigez une carte Chance vous indiquant d'«aller directement en prison».
- ◆ Vous lancez trois doublets de suite au cours du même tour.

Votre tour se termine lorsque vous êtes envoyé en prison. Déplacez-vous jusqu'à la case prison et ne réclamez pas d'argent si vous passez GO.

En prison, vous pouvez réclamer des loyers et construire des propriétés dans vos quartiers du moment que ceux-ci ne sont pas hypothéqués.

Sortez de prison en:

- ◆ Payant une amende de 500 000 ₣ pour continuer à jouer à votre prochain tour.
- ◆ Utilisant une carte «Sortez de prison sans frais».
- ◆ Lançant un doublet.

Si après trois tours vous n'avez obtenu aucun doublet, payez 500 000 ₣ au banquier et avancez selon le nombre indiqué par les dés.

TERMINER LA PARTIE

Lorsque la partie est terminée, déterminez la valeur de vos avoirs en suivant ces étapes:

1. Comptez votre argent.
2. Additionnez la valeur du loyer de tous les quartiers que vous possédez. La valeur du loyer correspond au montant qu'un autre
3. Additionnez votre argent et la somme de vos loyers. C'est votre montant final.
4. Le joueur le plus riche gagne!

joueur vous paierait s'il s'arrêtait sur cette case. (Voir p. 13.)

DÉTAILS IMPORTANTS SUR LES PILES

x2 1,5 V AAA (R03) **NON INCLUSES** **PILES REQUISES**

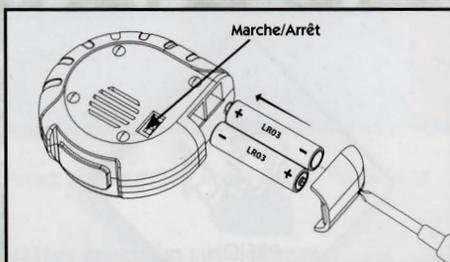
Piles alcalines recommandées. Tournevis cruciforme (non inclus) requis pour installer les piles.



ATTENTION:

1. Comme pour toute pile de petite taille, garder celles utilisées avec ce jouet hors de la portée des enfants qui portent encore des objets à leur bouche. Si elles sont avalées, se rendre sans tarder chez un médecin et lui demander d'appeler le centre antipoison local.
2. Suivre les directives. N'utiliser que les piles recommandées et les insérer en respectant le sens des polarités + et - inscrites sur le jouet.
3. Ne pas utiliser de vieilles piles avec des piles neuves, ni des piles alcalines avec des piles au carbone-zinc.
4. Toujours retirer les piles faibles ou usées du produit.
5. Retirer les piles si le jouet doit rester inactif pour une longue période de temps.

6. Ne pas court-circuiter les bornes d'alimentation.
7. Si ce jouet provoque de l'interférence ou s'il en est affecté, il faut l'éloigner d'autres appareils électriques et procéder, si nécessaire, à une remise à l'état initial en l'éteignant et en le rallumant, ou encore en retirant et réinsérant ses piles.
8. PILES RECHARGEABLES: Ne pas utiliser celles-ci avec d'autres types de piles. Les retirer du jouet avant de les recharger sous la surveillance d'un adulte. **NE PAS RECHARGER LES AUTRES TYPES DE PILES.**



PREUVE D'ACHAT



◆ C16915

MONOPOLY
CITY™

Les noms et les logos HASBRO, PARKER BROTHERS et MONOPOLY, la conception exclusive de la planchette de jeu, les quatre cases de coins de la planchette, le nom et le personnage MR. MONOPOLY, chacun des éléments distinctifs de la planchette de jeu et les accessoires du jeu sont des marques de commerce de Hasbro pour son jeu de transactions de propriétés et les accessoires afférents. ©1935, 2008 Hasbro, Pawtucket, RI 02862, É.-U. Tous droits réservés. TM et ® désignent des marques de commerce des É.-U.

HASBRO CANADA, 2350 DE LA PROVINCE,
LONGUEUIL, QC, CANADA J4G 1G2.

www.monopoly.com

◆ C16915 ◆ 767C1691500

