

PARTIE RAPIDE

Vous pouvez convenir d'une durée déterminée au début de la partie et jouer en temps limité. Lorsque le temps déterminé est écoulé, il vous suffit de sélectionner **Fin de partie** sur le DVD et de suivre les instructions pour calculer votre fortune. Le joueur qui possède alors le plus de jetons fortune est le vainqueur !

Si vous rencontrez des difficultés techniques, commencez par vérifier s'il y a de la poussière, des empreintes de doigts ou des taches sur le DVD. Pour nettoyer le disque, utilisez un chiffon doux et essuyez-le en ligne droite depuis le centre du disque vers le rebord. Si le problème persiste, veuillez contacter notre Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD. Tél.: 08.25.33.48.85. email : conso@hasbro.fr.

© 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 60, 1702 Groot-Bijgaarden.

Distribué en Suisse par / Vertriebs in der Schweiz durch / Distributo in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar. Tél. 041 766 83 00.

www.hasbro.fr



BUT DU JEU

Vous devez acheter des terrains, récolter les loyers, vendre et développer vos propriétés sur l'île. A la fin de la partie, c'est-à-dire lorsqu'un joueur fait faillite, l'argent que vous avez amassé sera changé en jetons fortune.

Le joueur qui a le plus de jetons fortune est le vainqueur !

CONTENU :

1 plateau de jeu, 1 DVD interactif (lecteur DVD non fourni), 6 pions, 60 jetons fortune, 28 cartes de propriété, 5 cartes d'identité, 32 villas, 12 complexes hôteliers, 3 parcs, 3 pontons, 3 casinos, 3 restaurants, des billets de banque Monopoly et 2 dés.

3-5
joueurs

A partir de 8 ans



Insérez le DVD et appuyez sur Lecture pour lancer le jeu et obtenir des instructions.

Hypothéquez votre terrain.
Voir page 10.

Construisez sur votre terrain.
Voir page 8.



Choisissez votre pion.

Allez voir sur le DVD pour obtenir une carte Caisse de Communauté.
Voir page 11.

Recevez 200 K chaque fois que vous passez ici.
Voir page 11.

Jetons fortune.
Voir page 3.

Lorsque vous êtes sur la propriété d'un autre joueur, vous devez payer un loyer.
Voir page 8.

Allez sur le DVD : une information va être diffusée.
Voir page 6.

Allez en Prison.
Voir page 11.

Allez voir sur le DVD pour obtenir une carte Chance.
Voir page 11.



Particularités du jeu MONOPOLY sur DVD :

Chacun son rôle

Chaque joueur se voit attribuer un rôle : maire, promoteur, chef de la police, artiste ou surfeur. Chaque profession a ses avantages.

Les développements

Les villas remplacent les maisons et les complexes hôteliers remplacent les hôtels du jeu classique. De plus, à la place d'une villa, vous pouvez également construire un parc, un ponton, un casino ou un restaurant. Chacun de ces quatre bâtiments a des caractéristiques particulières qui vous seront dévoilées sur DVD.

Les jetons fortune

Vous recevez un jeton fortune à chaque fois que vous achetez une propriété ou lorsque le DVD vous dit d'en prendre un. Plus vous avez de jetons fortune en votre possession, plus vous vous rapprochez de la victoire !

Sur le DVD vous trouverez :

L'explication des règles du jeu

Vous rencontrez un problème de compréhension des règles ? Sélectionnez la section expliquant les règles du jeu sur le menu principal du DVD.

Les cases chance et caisse de communauté

Lorsque vous vous arrêtez sur une case chance ou caisse de communauté sur le plateau de jeu, rendez vous sur le DVD et choisissez l'icône qui correspond. Le DVD vous donnera alors les instructions.

Informations

Si vous tombez sur cet icône en lançant les dés, vous devez d'abord avancer du nombre de case indiqué par l'autre dé et regarder sur quel vous tombez. Sélectionnez ensuite **Informations** sur le DVD : il vous diffusera une information capitale qui aura certainement des conséquences sur le reste de la partie !

Les développements

Chacun des 4 types de développement (parcs, pontons, casinos et restaurants) a ses propres avantages. Pour en savoir plus, sélectionner développements sur le DVD ou allez voir en page 9. Regardez l'écran du menu principal par le hublot pour voir si un navire est à quai ou pour connaître la météo. Ce type d'informations peut faire varier le loyer de vos développements.

INDEX

LE BANQUIER	5
LES RÔLES	5
COMMENT JOUER ?	6
COMMENT GAGNER ?	6

ÉTAPES DU JEU

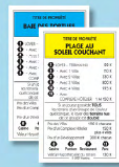
ACHETER UN TERRAIN	7
VENTE AUX ENCHÈRES	7
PAYER UN LOYER	8
CENTRALES ÉNERGÉTIQUES	8
COMPAGNIES DE TRANSPORT	8
CONSTRUIRE UNE VILLA	8
CONSTRUIRE UN COMPLEXE HÔTELIER	9
CONSTRUIRE UN DÉVELOPPEMENT	9
CRISE DU BÂTIMENT	9
PÉNURIE DE BILLETS DE BANQUE	9
VENDRE UN TERRAIN	9
HYPOTHÈQUES	10
FAILLITE	10
CASES CHANCE ET CAISSE DE COMMUNAUTÉ	11
PARC GRATUIT	11
CASE DÉPART	11
PRISON	11
PARTIE RAPIDE	12

LE BANQUIER

Un des joueurs est élu banquier. Le banquier doit séparer l'argent de la banque du sien. Il est responsable des billets de banque, des jetons fortune, des cartes de propriété, des bâtiments (villas, complexes hôteliers, parcs, pontons, casinos et restaurants) et des ventes aux enchères.



Billets



Cartes de propriété



Villas et Complexes
Hôteliers

Développements

LES RÔLES

Pour jouer, vous allez vous mettre dans la peau d'un des cinq personnages. Chaque personnage a un métier et des particularités qui lui sont propres :



Le chef de police

Mieux vaut être dans les petits papiers de ce personnage-là... Quand un autre joueur atterrit sur la case Allez en prison, c'est

lui qui décide de le mettre en Prison ou en Simple visite. Quant à lui, il ne va jamais en prison et reçoit 50 K de la Banque à chaque fois qu'un autre joueur atterrit sur Simple visite.



Le promoteur

Comme il travaille dans l'immobilier, il achète tous les bâtiments à 25 K de moins que le prix normal.



Le maire

Madame le Maire est constamment sous pression pour prendre les bonnes décisions. Cette responsabilité lui donne droit, à chaque fois

qu'elle passe par la case Départ, de recevoir un salaire de 300 K au lieu de 200 K.



Le surfeur

Cet adepte du famiente sur la plage a la chance de son côté : chaque fois qu'il lance un double aux dés, il reçoit un jeton fortune (mais

attention à lui : s'il fait trois doubles à la suite, il file directement en prison !).



L'artiste

L'artiste peut acheter des jetons fortune pour 100 K chacun. Elle peut s'en offrir autant qu'elle le souhaite, en fonction de ses finances !

COMMENT JOUER ?

- Placez le plateau de jeu sur la table, choisissez chacun un pion et mettez-les sur la case Départ.
- Insérez le DVD dans votre lecteur DVD et appuyez sur Lecture. Monsieur Monopoly va vous guider pour la mise en place du jeu et vous indiquera également quel est votre rôle. Prenez alors la carte d'identité de ce personnage et posez-la devant vous. Monsieur Monopoly vous indiquera enfin quel joueur commencera la partie. Ensuite ce sera au tour du joueur placé à sa droite et ainsi de suite.
- Quand c'est votre tour, lancez les deux dés et avancez dans le sens des aiguilles d'une montre d'autant de cases que le nombre 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 un autre joueur ne la possède pas déjà). **Voir page 7,**
 - décider de ne pas acheter. Le banquier doit alors vendre cette propriété aux enchères. **Voir page 7,**
 - payer un loyer (si la propriété appartient à un des autres joueurs). **Voir page 8,**
 - aller voir sur le DVD le montant du loyer à payer si la propriété a un parc, un ponton, un casino ou un restaurant dessus. **Voir page 8,**
 - payer des taxes,
 - aller sur le DVD pour tirer une carte chance ou caisse de communauté. **Voir page 11,**
 - aller en prison. **Voir page 11.**

- Si vous tombez sur cet icône  en lançant les dés, vous devez d'abord avancer du nombre de case indiqué par l'autre dé et regarder sur quoi vous tombez. Vous devez ensuite sélectionner une nouvelle information sur le DVD pour voir la diffusion d'une information capitale !

Remarque : avant la diffusion de certaines informations, il pourra vous être demandé de faire un choix. **Si c'est le cas, vous recevez un jeton fortune !**

- A partir du moment où vous possédez tous les terrains d'une même couleur, vous pouvez construire des villas, des complexes hôteliers, des parcs, des pontons, des casinos et des restaurants dessus. **Voir pages 8 et 9.**
- Si vous n'avez plus d'argent, vous pouvez décider de revendre vos bâtiments à la banque. Si vous avez encore des dettes, vous pouvez hypothéquer ou vendre vos terrains. Si vous n'avez plus assez d'argent pour payer un loyer, une taxe ou une facture après avoir fait tout cela, vous êtes déclaré en faillite et vous êtes éliminé. **Voir page 10.**

Remarque : aucun joueur ne peut prêter ou emprunter de l'argent à un autre joueur. Cependant, lorsque vous lui devez de l'argent, un autre joueur peut accepter un de vos terrains à la place de billets.

- Si vous faites un double aux dés, 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 (à moins que le chef de la police ne décide du contraire) !

COMMENT GAGNER ?

La partie se termine quand un joueur fait faillite. Vous devez alors sélectionner **Fin de la partie** sur le DVD. Il va vous aider à comptabiliser la fortune de chacun en prenant en compte les propriétés et les billets en possession. Ce montant est converti en jetons fortune.

Chaque carte de propriété, en fonction des bâtiments construits, indique sa valeur en nombre de jetons fortune (chiffre blanc sur fond noir) .



Exemple :

Si vous possédez 3 villas sur la Côte Sauvage, vous recevrez 6 jetons fortune à la fin de la partie. Si vous avez un parc, cela vous rapportera 11 jetons fortune.

Le joueur qui a le plus de jetons fortune est le vainqueur !

RÈGLES PRINCIPALES

ACHETER UN TERRAIN

Il existe trois types de terrains :



Vous recevez un jeton fortune de la banque chaque fois que vous achetez un terrain.



1. Propriétés



2. Compagnies de transport



3. Centrales Énergétiques

Si vous vous arrêtez sur une propriété qui n'appartient pas déjà à un autre joueur, vous pouvez l'acheter. Payez à la banque le prix indiqué sur la case. Vous recevrez en échange, comme preuve de votre acquisition, une carte de propriété que vous devez garder face visible devant vous ainsi qu'un **jeton fortune**.

Si vous décidez de ne pas l'acheter, le banquier doit immédiatement ouvrir 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 joueurs qui s'arrêtent sur vos terrains. À partir du moment où vous possédez tous les terrains d'une même couleur, vous pouvez construire des villas, des complexes hôteliers ou un des quatre développements qui vous permettront de demander des loyers plus élevés !

VENTE AUX ENCHÈRES

Si vous décidez de ne pas acheter un terrain sur lequel vous vous arrêtez, le banquier doit immédiatement ouvrir une vente aux enchères, en commençant par le prix fixé par un joueur désireux de l'acheter. Faites votre proposition à haute voix. Même le joueur qui a refusé de l'acheter au prix initial peut participer à cette vente aux enchères. Il pourrait bien alors réussir à l'obtenir pour la moitié moins cher !



PAYER UN LOYER

Si vous vous arrêtez sur une propriété qui a été achetée par un autre joueur, vous devez payer un loyer (sauf si le terrain est hypothéqué). 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. Le montant du loyer est indiqué sur la carte de propriété et varie selon le nombre de bâtiments construits sur ce terrain.

Si vous vous arrêtez sur une propriété où se trouve un des quatre développements, allez voir sur le DVD pour obtenir le montant du loyer.

Si toutes les propriétés d'un même groupe (terrains de même couleur) appartiennent au même joueur, le loyer est **double** pour chaque propriété de ce groupe où il n'y a pas encore de construction.

Aucun loyer ne sera dû pour une propriété hypothéquée (mais vous pouvez toujours percevoir un double loyer sur les autres propriétés non hypothéquées appartenant au même groupe).



CENTRALES ÉNERGÉTIQUES

Les centrales énergétiques s'achètent et se vendent aux enchères comme les autres propriétés.

Si vous vous arrêtez sur la case d'une centrale énergétique qui appartient déjà à un autre joueur, vous devez payer un loyer dont le montant sera fonction du nombre que vous aurez fait aux dés pour arriver sur cette case. Si le propriétaire a seulement une des deux centrales énergétiques en sa possession, le loyer sera égal au total de vos dés multiplié par quatre

(multiplié par 10 000). Mais si le propriétaire possède les deux centrales énergétiques, vous devez payer dix fois le total des dés (multiplié par 10 000).



COMPAGNIES DE TRANSPORT

Les compagnies de transport s'achètent et se vendent aux enchères comme les autres propriétés.

Si vous vous arrêtez sur la case d'une compagnie de transport qui appartient déjà à un autre joueur, vous devez payer le loyer indiqué sur la carte de propriété. Ce montant varie en fonction du nombre de compagnies de transport détenues par ce joueur.



CONSTRUIRE UNE VILLA

Une fois que vous possédez tous les terrains d'une même couleur, vous pouvez acheter des villas pour construire sur ces propriétés. Le prix d'une villa est indiqué sur la carte de propriété.

- Vous pouvez acheter des villas (et des complexes hôteliers ou n'importe lequel des quatre développements) quand c'est votre tour de jouer ou entre les tours des autres joueurs. Vous **devez** construire uniformément : vous ne pouvez pas construire de deuxième villa sur un terrain tant que vous n'avez pas construit de villa sur chaque terrain de ce groupe.
- Vous pouvez acheter autant de bâtiments que vous le désirez, tant que vos finances vous le permettent !
- Aucun bâtiment ne peut être construit sur une propriété si une des propriétés du groupe est hypothéquée.



CONSTRUIRE UN COMPLEXE HÔTELIER

Vous devez avoir quatre villas sur chaque site d'un groupe avant de pouvoir acheter un complexe hôtelier. Vous devez alors échanger vos quatre villas contre un complexe hôtelier et payer à la banque le prix indiqué sur la carte de propriété. On ne peut construire qu'un seul complexe hôtelier par propriété.

CONSTRUIRE UN DÉVELOPPEMENT

Vous pouvez également construire un des développements sur n'importe quelle propriété qui n'a **pas encore été bâtie**. Une fois que vous en avez construit un, vous ne pouvez pas en construire plus.

Si vous changez d'avis et décidez de construire des villas et des complexes hôteliers sur cette propriété, vous devez d'abord revendre ce développement à la banque pour la moitié de son prix de départ.

Chacun des quatre nouveaux développements a ses avantages :



Parcs : surveillez bien la météo : plus le soleil brille, plus vos loyers s'envolent ! Les parcs vous rapportent beaucoup de jetons fortune à la fin de la partie.



Pontons : est-ce que le bateau de croisière est à quai ? Quel temps fait-il ? Ces deux critères ont une influence sur le montant du loyer que vous allez toucher.



Casinos : tentez le coup ! Avec de la chance vous toucherez d'énormes loyers. Mais si la chance tourne du côté du joueur qui a atterri sur votre case, vous pourriez être amené à le payer lui !



Restaurants : votre restaurant est-il très fréquenté ? Plus vous aurez de clients, plus votre loyer sera élevé.

Lorsque vous vous arrêtez sur la propriété d'un joueur qui possède un développement, rendez-vous sur le DVD pour connaître le montant du loyer à payer.

CRISE DU BÂTIMENT

S'il ne reste plus de villas à vendre, vous devez attendre que les autres joueurs en retournent à la banque pour pouvoir en acheter.

S'il ne reste qu'un nombre limité de villas, de complexes hôteliers ou de développements, et que deux joueurs ou plus souhaitent les acheter, alors les bâtiments seront vendus aux enchères, un par un, et accordés au plus offrant. L'enchère commence au prix le plus bas indiqué sur la carte de propriété.

PÉNURIE DE BILLETS DE BANQUE

S'il ne vous reste plus d'argent pour vous acquitter d'une dette, vous pouvez :

- vendre vos bâtiments,
- hypothéquer un terrain,
- vendre vos terrains, vos centrales énergétiques ou vos compagnies de transport à un autre joueur à un prix convenu (même si le terrain est hypothéqué).

VENDRE UN TERRAIN

Vous pouvez vendre des propriétés sans bâtiment, des compagnies de transport et des centrales énergétiques à tout autre joueur à un prix convenu entre vous. Toutefois, aucun terrain ne peut être vendu s'il y a des bâtiments construits sur un des terrains du même groupe. Vous devez d'abord vendre tous les bâtiments situés sur ces sites à la banque. Vous pouvez vendre vos bâtiments lorsque c'est votre tour ou entre le tour de deux joueurs.

Vendre des villas et des développements

Les villas et les développements doivent être vendus à la banque à la moitié de leur valeur initiale. Vous devez les vendre uniformément, de la même façon qu'elles ont été achetées.

Vendre des complexes hôteliers

Les complexes hôteliers doivent être vendus à la banque pour la moitié de leur valeur initiale additionnée de la moitié du prix total des quatre villas qui ont été échangées au moment de l'achat.

Les complexes hôteliers peuvent, pour récupérer de l'argent, être échangés de nouveau à la banque contre des villas. Pour recevoir les quatre villas, vous devez vendre un complexe hôtelier à la moitié de sa valeur de départ.



HYPOTHÈQUES

Hypothéquer des terrains

Vendez tout d'abord les bâtiments de cette propriété à la banque. Pour hypothéquer une propriété, tournez la carte de propriété face cachée et recevez la valeur de votre hypothèque de la banque, valeur indiquée sur le dos de la carte.

Même si vous hypothéquez une propriété, vous en êtes toujours propriétaire. Aucun autre joueur ne peut l'acquérir sans votre accord, même en payant l'hypothèque à la banque. 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

Quand vous voulez lever une hypothèque, vous devez payer la valeur de l'hypothèque additionnée de 10 % d'intérêts. (arrondie à 1 000 au-dessus). Vous pouvez alors retourner la carte face en haut. Vous pouvez de nouveau recevoir les loyers pour cette propriété.

Vendre des terrains hypothéqués

Vous pouvez 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 ou de la conserver. S'il la conserve et décide de la lever plus tard, il devra payer les 10 % d'intérêts (arrondie à 1 000 au-dessus).

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

FAILLITE

Si vous devez plus d'argent à la banque ou à un joueur que vous ne pouvez en rassembler, vous êtes déclaré en faillite et vous êtes éliminé.

Si vous devez de l'argent à la banque

La banque récupère votre argent et vos cartes de propriété. Leur valeur ne sera pas prise en considération dans les comptes à la fin de la partie.

Si vous devez de l'argent à un autre joueur

Vous devez donner au joueur auprès de qui vous avez une dette votre argent et vos cartes de propriété. Si vous lui donnez des propriétés hypothéquées, ce joueur doit se référer aux règles sur l'achat de propriétés hypothéquées vues ci-dessus.

Vous devez maintenant sélectionner Fin de partie sur le DVD.

Tous les joueurs, sauf celui qui a été déclaré en faillite, doivent suivre les instructions du DVD pour comptabiliser leur fortune et voir qui est le gagnant !

CASES CHANCE ET CAISSE DE COMMUNAUTÉ

Lorsque vous tombez sur une case Chance ou Caisse de communauté vous devez, au lieu de piocher une carte, vous rendre sur le DVD. Après avoir sélectionné le bon menu, vous devrez suivre les instructions qui s'affichent à l'écran. Si le DVD vous demande de faire un choix, recevez un jeton fortune.



PARC GRATUIT

Il ne se passe rien sur cette case : vous vous reposez !

CASE DÉPART

Recevez 200 K chaque fois que vous passez sur cette case.

PASSER DEUX FOIS SUR LA CASE

DÉPART DANS UN MÊME TOUR

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 Chance ou Caisse de communauté, et que le DVD vous indique d'avancer jusqu'à la case Départ.

PRISON

Allez en prison :

Vous serez envoyé en prison si :

- vous vous arrêtez sur la case En prison. Si vous êtes dans les petits papiers du chef de la police, peut-être vous laissera-t-il sortir ! Si c'est le cas, vous passez en Simple visite,
- vous tombez sur une case Chance ou Caisse de communauté et que le DVD vous demande d'aller en prison,
- vous faites trois doubles à la suite.

Lorsque vous atterrissez en prison, vous passez votre tour. Peu importe où vous vous situez sur le plateau, vous allez directement sur la case En prison, sans toucher 200 K.

Vous pouvez cependant toucher vos loyers pendant la durée de votre séjour en prison.

Sortir de prison

Pour sortir de prison, vous devez effectuer l'une des actions suivantes :

- payer une amende de 50 K et jouer au prochain tour,
- lancer un double aux dés,
- avoir un coup de pouce du Chef de la police (voir au-dessus).

Si après trois tours, vous n'avez pas réussi à faire un double aux dés, payez 50 K à la banque 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 en Simple visite et ne subissez aucune pénalité. Le chef de la police reçoit 50 K de la banque.