

HASBRO, HASBRO GAMING, NERF, TRANSFORMERS et MONOPOLY et tous les autres titres, logos, personnages, les quatre coins du plateau, le nom MR. MONOPOLY et tout autre élément distinctif du jeu qui y est associé sont des marques déposées de Hasbro.

© 1935, 2015 Hasbro. Tous droits réservés.

© Razor USA LLC. Le logo et la marque Razor logo sont des marques déposées.

Polaroid et Polaroid & Pixel sont des marques déposées de PLR IP Holdings, LLC, utilisées avec leur autorisation.

VIRGIN et le logo Virgin Signature sont des marques déposées de Virgin Enterprises Limited et sont utilisées sous licence.

© 2015 Billboard. Tous droits réservés ; Billboard®.

Les logos Wilson et W sont des marques déposées de Wilson Sporting Goods Co.

® PUMA SE. Tous droits réservés.

Le logo Levi's® est une marque déposée de Levi Strauss & Co.

© 2015 King.com Ltd. "King", "Candy Crush", ainsi que les marques et logos associés sont des marques déposées de King.com Ltd ou d'entités associées.

Le nom et le logo de Food Network sont des marques déposées de Television Food Network, G.P. Utilisées avec leur autorisation ; tous droits réservés.

© 2015 ACTIVISION et GUITAR HERO sont des marques déposées d'Activision Publishing, Inc.

© 2015 Viacom International Inc. Tous droits réservés. Nickelodeon et ses titres, logos et personnages associés sont des marques déposées de Viacom International Inc.

Yahoo et le logo Yahoo sont des marques déposées de Yahoo! Inc. et sont utilisées avec leur autorisation.

Cat est une marque déposée de Caterpillar Inc. et est utilisée sous licence par Hasbro.

Les marques déposées et de commerce de Ford Motor Company sont utilisées sous licence par Hasbro.

Le logo eBay est une marque déposée d'eBay Inc.

Les marques déposées Heinz sont des marques déposées de H.J. Heinz Company et de ses filiales et sont utilisées avec leur autorisation. © H.J. Heinz Company 2015.

Les éléments Universal et tous les indices associés™ & © 2015 Universal Studios. Tous droits réservés.

Xbox est une marque déposée du groupe Microsoft.

Le nom Skype, les marques déposées et les logos, le logo "S" et toute autre marque associée, sont des marques déposées du groupe Microsoft.

Le logo b, Beats et Beats par Dr. Dre. sont des marques déposées de Beats Electronics, LLC enregistrées aux États-Unis et dans d'autres pays.

0815B5095101 00

HASBRO GAMING et son logo sont des marques déposées de Hasbro.

© 1935, 2015 Hasbro. Tous droits réservés.

Fabriqu^é par : Hasbro SA, Rue Emille-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.

Représenté par : Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Service Consommateurs : Hasbro France S.A.S., 10 rue de Valence, 57150 CREUTZWALD FR

03.87.82.76.20 conso@hasbro.fr

Service Consommateurs / Consumentenservice: SA Hasbro Belgium NV Hasbro S.A. Belgique,

Industrialaan 1 bus B 1, 1702 Groot-Bijgaarden. Tel.: 02 467 3360. Email: info@hasbro.be

Conservez ces informations pour pouvoir vous y référer plus tard.

Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.

www.hasbro.fr

www.hasbro.be

www.monopoly.com

HASBROGAMING.COM



ÂGE
8+



◆ Achetez. Vendez. Négociez. Gagnez ! ◆

MONOPOLY

EMPIRE

BRAND

RÈGLES DU JEU

Remplissez votre tour pour remporter la partie !

CONTIENT :

- 1 plateau de jeu
- 4 tours
- 6 pions exclusifs
- 30 cartouches de marque
- 6 cartouches Immeuble
- 14 cartes Chance
- 14 cartes Empire
(inclus 2 cartes Super Empire)
- 1 paquet de billets de banque MONOPOLY
- 2 dés

MISE EN PLACE :

1 Mélangez les cartes Chance et posez-les ici face cachée.

2 Mélangez les cartes Empire et posez-les ici face cachée.

3 Placez les 22 cartouches Marque sur leur propriété correspondante sur le plateau de jeu.

4 Placez les 4 cartouches Compagnie de Distribution d'Électricité et Compagnie de Distribution des Eaux sur leurs emplacements respectifs.

5 Placez les 6 cartouches Immeuble et les deux dés à côté du plateau de jeu.





6 Chaque joueur commence le jeu avec :

-  1 tour à placer sur 1 des 4 emplacements prévus sur le plateau.
-  1 pion à placer sur la case Départ.
-  1000€
-  2 cartes Empire (lisez-les à l'abri du regard des autres joueurs.)

7 Un des joueurs est élu banquier. Il s'occupe :

- des billets de banque.
- des ventes aux enchères (voir en page 10).
- de payer les joueurs lorsqu'ils passent par la case Départ.
- d'encaisser les taxes et les amendes.



CE QUI EST NOUVEAU...

... dans MONOPOLY EMPIRE.

Si vous connaissez les règles du MONOPOLY Classique, vous savez déjà tout ce qu'il faut savoir pour lancer une partie !

Le premier joueur à remplir sa tour remporte la partie !



- Achetez des marques et empilez-les dans votre tour.
- Plus vous en possédez, plus votre salaire augmente !
- Soyez le premier à remplir votre tour pour gagner !

Offrez-vous vos marques préférées !



Lorsque vous vous arrêtez sur une propriété, achetez-la et placez le cartouche correspondant dans votre tour.

Cette marque est désormais à vous !

Voir en page suivante
COMMENT JOUER ?

Recevez la valeur de votre tour chaque fois que vous passez par la case Départ !



Plus vous avez de
marques, plus vous
touchez d'argent !

Lorsque vous passez par la case Départ, la Banque vous verse la valeur de votre tour.



Collectionnez les cartes Empire !



- Les cartes Empire vous donnent des actions supplémentaires.
- Vous en recevez 2 avant de commencer la partie et en piochez 1 chaque fois que vous tombez sur la case carte Empire.



- Découvrez les 2 cartes Super Empire...
- **“PAS TOUCHE”** : permet de protéger votre tour !
- **“VOUS ÊTES RENVOYÉ”** : permet de remettre des marques en jeu, sur le plateau !

JOUEZ !

Comment gagner ?

Le premier joueur à remplir sa tour remporte la partie !

Remplissez votre tour en achetant des marques.

Si vous êtes le premier joueur à remplir votre tour, vous êtes le grand vainqueur !

Astuce : vous pouvez acheter un cartouche Immeuble pour ~~¥~~500k pour remplir votre tour encore plus vite !



Comment jouer ?

Le plus jeune joueur commence et le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

À votre tour :

1 Lancez les dés.



Vous obtenez le symbole Échange ?

- **Vous avez le droit d'effectuer un échange !** Échangez les cartouches des marques les plus hautes des 2 tours de votre choix (la vôtre y compris). Si vous décidez de faire cet échange, vous ne relancez pas les dés.
- **Si vous ne souhaitez pas procéder à cet échange,** ignorez le symbole Échange et utilisez le score du second dé pour effectuer votre déplacement comme habituellement.

2 Déplacez votre pion dans le sens des aiguilles d'une montre en suivant le score indiqué par les dés.



3 Sur quelle case êtes-vous tombé ?
Suivez les instructions TYPES DE CASES données en page suivante.

4 Vous avez fait un double ?
Vous avez le droit à un tour supplémentaire. Attention, si vous faites trois doubles à la suite, rendez-vous immédiatement en Prison !



5 C'est fini !
Votre tour est terminé ! C'est au joueur situé à votre gauche de lancer les dés.

Vous pouvez commencer !

Voilà tout ce que vous avez besoin de savoir pour commencer une partie. Pour avoir plus de détails, rendez-vous en page suivante pour voir à quoi correspondent les cases du plateau.

TYPES DE CASES :



Case Départ

Lorsque vous vous arrêtez sur ou passez par la case Départ, vous recevez la valeur totale des marques de votre tour de la part de la Banque. Vous ne possédez aucune marque ? Vous touchez $\text{€}50\text{k}$.

Exemple : si le dernier cartouche de votre tour arrive à ce niveau, vous recevez $\text{€}600\text{k}$.



Cases propriété

Propriété n'appartenant à personne (avec cartouche de la marque) : Vous pouvez acheter cette marque ou demander à la Banque de la mettre aux enchères.

Vous souhaitez l'acheter ?

Payez à la Banque le prix indiqué sur la case correspondante du plateau de jeu et glissez le cartouche dans votre tour.

Vous ne souhaitez pas l'acheter ?

Le banquier doit alors la mettre immédiatement aux enchères. L'enchère commence à $\text{€}50\text{k}$. Tous les joueurs peuvent y participer (voir page 10).



Propriété appartenant déjà à un autre joueur (pas de cartouche marque) : Payez à son propriétaire la valeur de sa tour.

Exemple : si le dernier cartouche du propriétaire de la case est à ce niveau, payez-lui $\text{€}600\text{k}$.



Groupe de propriété complet = Bonus Immeuble !

Avoir un groupe de propriété complet de la même couleur, ça rapporte ! Lorsque vous possédez tous les cartouches d'une même couleur dans votre tour (pas besoin qu'elles soient à la suite), vous recevez un cartouche Immeuble bonus gratuitement pour le placer dans votre tour et ainsi en augmenter la valeur !



Exemple : vous possédez les 3 marques orange, vous recevez un cartouche Immeuble bonus gratuitement.



Vous pouvez également acheter un cartouche Immeuble en payant à la Banque $\text{€}500\text{k}$.



Cases Compagnies de Service Public (Compagnie de Distribution d'Electricité et de Distribution des Eaux) :

- Vous pouvez acheter un cartouche correspondant et payer à la Banque $\text{€}150\text{k}$.
- Ou demander au banquier de mettre le cartouche aux enchères (comme les marques).
- S'il ne reste aucun cartouche disponible, l'action est annulée.



Case Taxe Tour Rivale :

Prenez le cartouche le plus haut d'une des tours de vos adversaires pour la replacer sur le Tour de Luxe (sur la case correspondante).

Case Taxe Tour de Luxe :

Remplacez votre cartouche le plus haut de votre tour sur le plateau de jeu.





Case carte Empire :

Piochez la carte du dessus du paquet correspondant et suivez-en les instructions. Une fois utilisée, remplacez la carte sur le dessous de la pile.



Case carte Chance :

- Piochez la carte du dessus du paquet correspondant et suivez-en les instructions.
- Une fois utilisée, remplacez la carte sur le dessous de la pile.
- Si c'est une carte Vous êtes libéré de Prison, vous pouvez la conserver jusqu'à ce que vous en ayez l'utilité ou la vendre à un autre joueur.



Case Simple Visite

Si vous atterrissez sur cette case lors d'un déplacement, vous ne subissez aucune pénalité. Placez votre pion sur la partie Simple Visite.



Case Parc Gratuit

Vous pouvez effectuer un **déplacement supplémentaire** (en versant à la Banque **100k** et en déplaçant votre pion sur la case de votre choix sauf Parc Gratuit) ou **attendre sagement votre prochain tour**.

- Si vous passez par la case Départ, vous touchez la valeur de votre tour.
- Une fois que vous avez déplacé votre pion sur la case choisie, votre tour continue comme habituellement.



Case Allez en Prison :

- Vous êtes envoyé en Prison ! Déplacez immédiatement votre pion sur la case Prison.
- Lorsque vous êtes en Prison, vous ne touchez aucun loyer !

Comment sortir de Prison ?

3 possibilités :

1. **Payez** à la Banque **100k** au début de votre tour puis lancez les dés comme habituellement.
2. **Utilisez une carte Vous êtes libéré de Prison** au début du tour suivant si vous en possédez une (vous pouvez en acheter une à un autre joueur). Placez cette carte en-dessous du paquet correspondant et lancez les dés.
3. **Tentez d'obtenir un double** aux dés lors de votre prochain tour. Si vous y parvenez, vous êtes libre : utilisez le score des dés pour votre déplacement. Vous avez 3 tours pour réussir un double. Si vous n'y parvenez pas au bout de 3 tours, payez à la Banque **50k** et utilisez le score de votre dernier lancer de dés pour vous déplacer.



PLUS DE DÉTAILS SUR :

Les ventes aux enchères :

Si un joueur s'arrête sur la case d'une marque n'appartenant encore à personne et qu'il ne souhaite pas l'acquérir au prix demandé, le banquier la met immédiatement aux enchères.

Fonctionnement d'une vente aux enchères :

1. Le banquier lance les enchères à 50k.
2. Tous les joueurs peuvent proposer un prix en augmentant à chaque fois de 50k (le banquier et le joueur ayant refusé d'acheter la marque peuvent participer).
3. Le joueur qui propose l'enchère la plus haute remporte la marque et place immédiatement le cartouche de celle-ci dans sa tour contre le montant proposé.

J'offre
50k

100k !

150k !



Et si personne ne fait d'offre ?

Pas de soucis. Laissez la marque sur le plateau.

Billets :

Faillite !

- Si votre dette est envers la Banque, conservez le peu de billets que vous avez et retournez le cartouche de la marque la plus haute de votre tour sur le plateau.
- Si votre dette est envers un autre joueur, conservez le peu de billets que vous avez et donnez le cartouche de la marque la plus haute de votre tour à ce joueur.
- Si vous n'avez plus de cartouches de marques dans votre tour, ne faites rien... C'est déjà bien assez compliqué pour vous !



GAGNEZ !

Le premier joueur à remplir sa tour remporte la partie !

GAGNÉ !



LES MARQUES



Nerf

Nerf est une marque de jeu d'action fun et délire, permettant aux enfants de tous âges de se lancer des défis.



Transformers

L'univers Transformers est absolument fascinant, incroyable, avec ces robots d'origine extra-terrestre. Autobots et Decepticons... 2 armées s'affrontent dans des combats hallucinants, aux transformations époustouflantes. L'objectif pour les Autobots ? Sauver la terre.



Razor

La marque Razor incarne l'esprit du divertissement et de la liberté. L'entreprise a été fondée en 2000 avec le lancement de sa trottinette désormais légendaire. Aujourd'hui, toute une gamme de produits Razor est disponible dans le monde entier, pour inspirer et passionner les riders.



Polaroid

Pionnier de la photographie instantanée et créateur du premier réseau social, Polaroid est l'une des forces motrices du secteur de l'image depuis plus de 75 ans. Aujourd'hui, l'entreprise continue d'innover avec une gamme importante de produits de consommation électronique.



Virgin

Virgin est à la fois un groupe d'investissement international leader et l'une des marques les plus reconnues et respectées du monde. Créé en 1970 par Sir Richard Branson, le Groupe Virgin opère dans des secteurs diversifiés comme les médias, les transports et le divertissement.



Billboard

Billboard est l'une des marques les plus influentes au monde consacrée à l'industrie du disque. Ses bases de données de classement des ventes de titres et d'albums dans tous les genres musicaux en font Billboard l'autorité incontournable du secteur de la musique.



Wilson

Les équipements de tennis, de basketball, de baseball, de softball, de football, de volleyball, de football américain et de golf produits par Wilson Sporting Goods, Co sont synonymes de qualité dans le monde entier. Grâce à Wilson, chaque athlète peut réaliser son véritable potentiel.



Puma

PUMA est un des leaders mondiaux de l'équipement sportif. L'entreprise conçoit, développe et commercialise des chaussures, des vêtements et des accessoires de sports. Depuis plus de 65 ans, PUMA a établi une solide réputation dans la conception de produits pour les athlètes les plus rapides de la planète.



Levi's

La marque Levi's® représente à la fois l'Amérique classique et le style décontracté. Depuis leur invention par Levi Strauss & Co. en 1873, les jeans Levi's® sont devenus les vêtements les plus célèbres et les plus copiés dans le monde. Des générations de consommateurs sont fidèles à cette marque pleine d'imagination.



Candy Crush

Une sucrerie à consommer sans modération ! Avec des millions de joueurs dans le monde, Candy Crush est une des marques de jeu les plus florissantes de son temps.



Food Network

FOOD NETWORK est une chaîne de télévision américaine, un site Web et un magazine de société axés sur les plaisirs de la gastronomie. Entre apprentissage de la cuisine et autres programmes de divertissement, la chaîne joue un rôle important dans le secteur en inspirant le spectateur.

LES MARQUES



Guitar Hero

Guitar Hero® Live propose la prochaine évolution du jeu musical. Ce jeu en vue à la première personne permet de jouer devant un public qui réagit, de se produire en concert en live et d'accéder à un réseau de vidéos musicales à interpréter sans cesse renouvelé.



Nickelodeon

Pour Nickelodeon, la priorité va toujours aux enfants, que ce soit dans les programmes, les produits dérivés ou les films. La chaîne de télévision pour enfants, classée No.1 pendant 20 années consécutives aux États-Unis, est vue dans plus de 100 millions de foyers américains.



Yahoo

Yahoo est votre guide essentiel dans tout ce qui est important au quotidien : e-mails, informations, spectacles ou sports. L'entreprise organise aussi des événements uniques partout dans le monde !



Caterpillar

Caterpillar est leader dans le secteur de l'équipement, de la construction et du minage, mais aussi dans la production de moteurs diesel et au gaz naturel, de turbines à gaz industrielles et de locomotives électriques-diesel. Depuis 90 ans, leur credo est « avec un travail de qualité, on obtient un produit de qualité ».



Ford

Ford Motor Company, l'un des leaders de l'industrie automobile mondiale, fabrique des véhicules sur six continents. Ford et Lincoln sont peut-être leurs marques les plus populaires, mais Mustang, Explorer, Escape et F-Series sont celles qui font le plus rêver.



eBay

eBay est le lieu où le monde entier va vendre et acheter. Si quelque chose existe quelque part dans le monde, on peut probablement l'acheter ou le vendre sur eBay.



Heinz

H.J. Heinz Company est l'un des leaders internationaux dans la production et la vente d'aliments pour tous. Heinz est célèbre pour ses marques emblématiques sur six continents, avec en tête le fameux Ketchup Heinz®.



Universal Parks & Resorts™

Universal Parks & Resorts™ propose des divertissements absolument hallucinants dans ses parcs à thème, situés en Californie, Floride, Japon et Singapour. Grâce à des consultants créatifs comme Steven Spielberg, ces parcs proposent les attractions les plus technologiquement avancées, inspirés de célèbres films et séries télé.



Xbox

Xbox réunit les meilleurs jeux et la meilleure communauté de joueurs pour rendre la vie encore plus amusante.



Skype

Skype est un logiciel de communication utilisable sur votre téléphone, votre ordinateur, votre tablette et même certains postes de télévision. Des millions de gens l'utilisent quotidiennement pour leurs appels vidéo, leurs messages instantanés et vidéo, leurs fichiers et leurs photos – gratuitement.



Beats by Dr. Dre.

Beats by Dr. Dre. est un grand fournisseur d'expérience musicale présent dans la vie des consommateurs de musique.