

## PARTIE RAPIDE

Si vous avez l'habitude de jouer à Monopoly, vous pouvez maintenant faire des parties plus rapides !

1. Avant le début de la partie, le banquier mélange les cartes de propriété et distribue deux cartes à chaque joueur. Les joueurs paient de suite le prix indiqué sur les deux propriétés qu'ils viennent de recevoir. La partie commence alors selon les règles d'une partie normale.
2. Vous ne devez construire que trois caisses de transport (au lieu de quatre) sur chaque terrain avant de pouvoir acheter une niche. Si on désire revendre une niche, sa valeur est toujours réduite de moitié par rapport au prix d'achat.

3. Lorsque le deuxième joueur fait faillite, la partie se termine. Chacun des autres joueurs additionne alors les richesses qu'il lui reste soit :

- ◆ les billets.
- ◆ Les terrains, compagnies de transport, entreprises de service au prix indiqué sur le plateau.
- ◆ Les propriétés hypothéquées estimées à la moitié de la valeur indiquée sur le plateau.
- ◆ Les caisses de transport estimées au prix d'achat.
- ◆ Les niches estimées au prix d'achat, qui comprend la valeur des 3 caisses de transport données en échange.

Le joueur le plus riche gagne la partie !

## MONOPOLY CONTRE LA MONTRE

Vous pouvez aussi convenir d'une durée déterminée au début de la partie et jouer en temps limité. Le joueur le plus riche à la fin de la partie gagne !

© 1935, 2008 Hasbro. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD - Tél.: 03 87 82 76 20 - email : conso@hasbro.fr

Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6D, 1702 Groot-Bijgaarden.

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

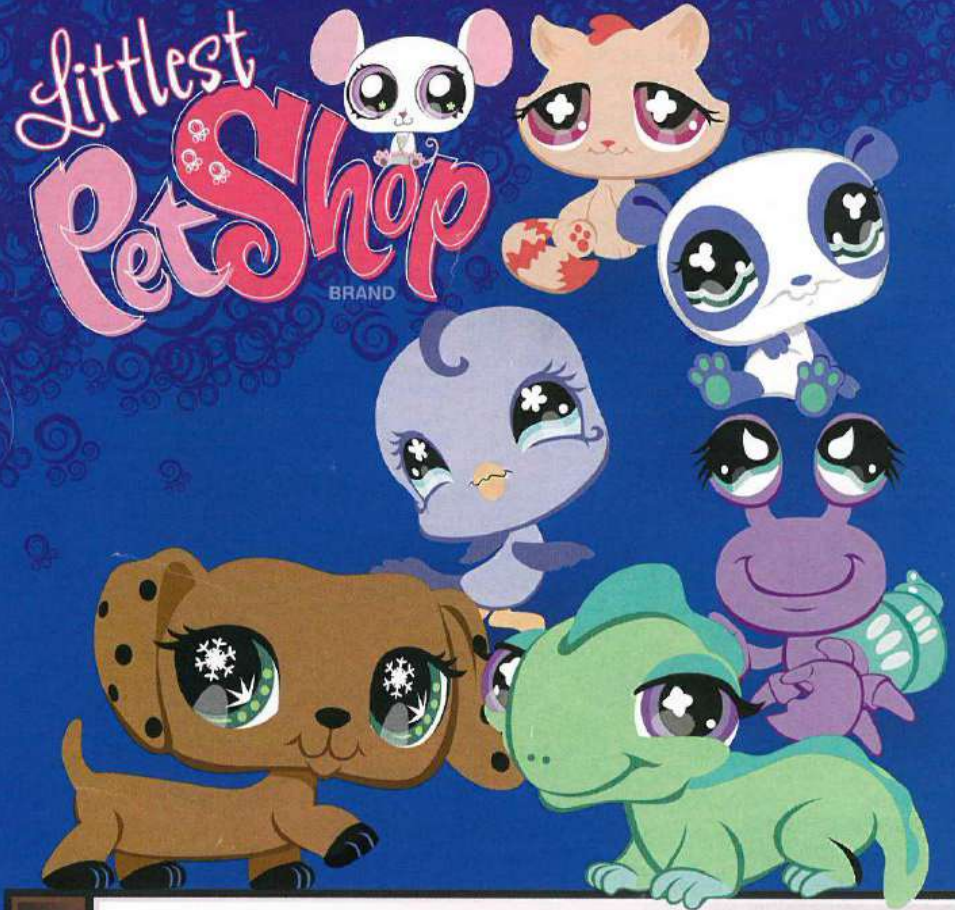
[www.hasbro.fr](http://www.hasbro.fr) [www.monopoly.com](http://www.monopoly.com)



090903601101

# MONOPOLY

BRAND



### BUT DU JEU :

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

### CONTIENT :

1 plateau de jeu, 6 pions Littlest Petshop exclusifs, 28 cartes de propriété, 16 cartes cadeau, 16 cartes surprise, 1 paquet de billets de banque pour Monopoly, 12 niches, 32 caisses de transport et 2 dés.

AGE  
8+



2-6  
JOUEURS



# MISE EN PLACE



## INDEX

### MONOPOLY LITTEST PESHOP

RESSEMBLANCES AVEC LE MONOPOLY CLASSIQUE .....	4
DIFFÉRENCES AVEC LE MONOPOLY CLASSIQUE .....	4

### COMMENT JOUER :

LE BANQUIER .....	4
JOUER À MONOPOLY .....	4/5

### ÉTAPES DU JEU :

ACHETER UNE PROPRIÉTÉ .....	5
VENTES AUX ENCHÈRES .....	5
PAYER UN LOYER .....	5
ENTREPRISES DE SERVICE .....	5
COMPAGNIES DE TRANSPORT .....	6
ACHETER UNE MAISON (CAISSE DE TRANSPORT) .....	6
ACHETER UN HÔTEL (NICHE) .....	6
CRISE DU LOGEMENT .....	6
BESOIN D'ARGENT .....	6
VENDRE UNE PROPRIÉTÉ .....	6
HYPOTHÈQUES .....	6/7
FAILLITE .....	7
CASES CADEAU ET SURPRISE .....	7
PARC GRATUIT .....	7
PASSER 2 FOIS DE SUITE PAR LA CASE DÉPART .....	7
PRISON .....	7
PARTIE RAPIDE .....	8
MONOPOLY CONTRE LA MONTRE .....	8

## BILLETS

Chaque joueur commence la partie avec :



# Monopoly Littlest Petshop

Découvrez le monde merveilleux Littlest Petshop en parcourant le plateau de jeu. Achetez, vendez les plus jolies propriétés Littlest Petshop et placez vos niches pour gagner plus d'argent !  
Le joueur qui sera le dernier à ne pas faire faillite remportera la partie !

**Ressemblances avec le Monopoly Classique :**  
Le but du jeu ainsi que les règles sont les mêmes.

**Différences avec le Monopoly Classique :**

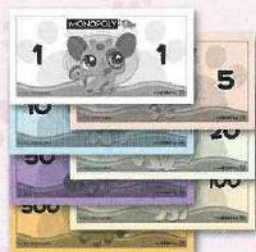
- ◆ Les cartes cadeau remplacent les cartes caisse de communauté.
- ◆ Les cartes surprise remplacent les cartes chance.
- ◆ Le plateau de jeu et ses cases ainsi que les cartes propriétés correspondantes sont inspirés du monde Littlest Petshop. Les valeurs des propriétés sont les mêmes que les cases correspondantes du Monopoly classique.
- ◆ Vous pouvez choisir entre 6 pions Littlest Petshop collectors. Vous pouvez même utiliser votre propre Littlest Petshop préféré comme pion !

- ◆ Les 4 compagnies de transport Littlest Petshop remplacent les gares habituelles : luge à roulettes, skateboard, brouette et scooter des neiges.
- ◆ Les 2 entreprises de service ont été remplacées respectivement par la roue à hamster et le bain moussant.
- ◆ La case de la facture du vétérinaire remplace celle de l'impôt sur le Revenu et la case facture de toilettage remplace celle de la Taxe de Luxe.
- ◆ Les caisses de transport et les niches remplacent les maisons et les hôtels.

## COMMENT JOUER :

### LE BANQUIER

Un des joueurs est élu banquier. S'il y a plus de 5 joueurs, le banquier peut choisir de n'assumer que ce rôle. Il s'occupe :



des billets



des cartes de propriété



des caisses de transport et des niches



des ventes aux enchères

### JOUER À MONOPOLY

1. Les joueurs lancent les deux dés. Celui qui fait le plus grand score commence, la partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre.
2. Quand c'est votre tour, lancez les deux dés et avancez d'autant de cases qu'indiqué sur les dés. Deux pions ou plus peuvent s'arrêter sur la même case. Suivant la case sur laquelle vous vous arrêtez, vous pouvez :

- ◆ acheter une propriété au prix indiqué sur la case du plateau (si aucun joueur ne la possède déjà). **Voir page 5.**
- ◆ Demander au banquier de vendre une propriété aux enchères (si vous ne souhaitez pas l'acheter au prix indiqué). **Voir page 5.**
- ◆ Payer un loyer (si la propriété sur laquelle vous êtes appartient à un autre joueur). **Voir page 5.**

- ◆ Payer des taxes.
  - ◆ Tirer une carte surprise ou cadeau. **Voir page 7.**
  - ◆ Aller en prison. **Voir page 7.**
3. Lorsque vous possédez les titres de tous les terrains d'une même couleur, vous pouvez acheter des caisses de transport ou des niches pour les poser sur ces propriétés.
  4. S'il ne vous reste plus d'argent, vous pouvez hypothéquer ou vendre une propriété pour payer vos dettes. Si vous n'arrivez pas à collecter assez d'argent pour payer un loyer, une taxe ou une

facture, vous êtes déclaré en faillite et vous êtes éliminé.

5. Aucun joueur ne peut prêter ni emprunter à un autre joueur. Cependant, si un joueur l'accepte, vous pouvez le payer avec une de vos propriétés plutôt qu'avec des billets.
6. Si vous faites un double, 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 !
7. Continuez de jouer. Le dernier joueur restant en jeu est déclaré vainqueur.

## ÉTAPES DU JEU :

### ACHETER UNE PROPRIÉTÉ

Il y a 3 types de propriétés :



1. Terrains 2. Compagnies de transport 3. Entreprises de service

Si vous vous arrêtez sur une propriété qui n'appartient à personne, vous pouvez l'acheter. Si vous décidez de l'acheter, vous devez payer à la banque le prix indiqué sur la case du plateau. Vous recevrez en échange, comme preuve de votre acquisition, une carte de propriété que vous devez garder, face visible, devant vous.

Si vous décidez de ne pas l'acheter, le banquier ouvrira alors une vente aux enchères (voir **Ventes aux enchères** ci-après).

Le fait d'être propriétaire vous permet de percevoir un loyer de la part de tous les joueurs qui s'arrêtent sur vos terrains. Lorsque vous possédez les terrains d'une même couleur, c'est-à-dire que vous en avez le monopole, vous pouvez construire sur ces terrains et ainsi collecter des loyers plus élevés !



### VENTES AUX ENCHÈRES

Si vous décidez de ne pas acheter une propriété sur laquelle vous venez de vous arrêter, le banquier doit immédiatement ouvrir une vente aux enchères, en commençant au montant fixé par un joueur désireux de l'acheter avec un minimum de M1. Même si vous

avez refusé de l'acheter au prix initial, vous pouvez participer à la vente aux enchères.

### PAYER UN LOYER

Si vous vous arrêtez sur une propriété qui appartient à un autre joueur, il peut vous réclamer un loyer (sauf si cette propriété est hypothéquée). Le joueur qui est propriétaire de la case doit vous réclamer le loyer avant que le joueur suivant ne lance les dés. Le montant du loyer est indiqué par la carte de propriété et varie selon le nombre de bâtiments qu'elle comporte.

Si tous les terrains d'une même couleur appartiennent au même joueur, le loyer est doublé pour chaque propriété de ce groupe où il n'y a pas encore de construction. Toutefois, un propriétaire qui possède tout un groupe ne peut pas recevoir ce double loyer si une de ses propriétés est hypothéquée.



### ENTREPRISES DE SERVICE

Les entreprises de service sont achetées et vendues aux enchères de la même manière que les propriétés.

Si vous vous arrêtez sur une case entreprise de service qui appartient à un autre joueur, ce joueur peut vous demander de payer un loyer suivant le nombre de points obtenus aux dés pour arriver sur la case :

- ◆ si le propriétaire a seulement une des deux entreprises de service, le loyer est 4 fois le total de vos dés.
- ◆ Mais si le propriétaire a les 2 en sa possession, vous devez payer 10 fois le montant total des dés.



## COMPAGNIES DE TRANSPORT

Les compagnies de transport sont achetées et vendues aux enchères de la même manière que les propriétés.

Si vous vous arrêtez sur une case compagnie de transport qui appartient à un autre joueur, vous devez lui payer le montant indiqué sur la carte de propriété. Ce montant variera selon le nombre de compagnies de transport détenues par ce joueur.

## ACHETER UNE MAISON (CAISSE DE TRANSPORT)

Vous devez posséder tous les terrains d'une même couleur pour pouvoir acheter des caisses de transport. Le prix des caisses de transport est indiqué sur la carte de propriété du terrain sur lequel vous souhaitez construire.



Vous pouvez acheter des caisses de transport (ou des niches) quand c'est à votre tour de jouer ou entre les tours des autres joueurs. Vous devez les placer uniformément. Vous ne pouvez pas poser de deuxième caisse de transport sur un terrain tant que vous n'avez pas placée une caisse de transport sur chacun des terrains de ce groupe.

Vous pouvez acheter autant de bâtiments que vos finances vous le permettent ! Aucune caisse de transport ne peut être posée si une des propriétés du groupe est hypothéquée.

## ACHETER UN HÔTEL (NICHE)

Pour pouvoir acheter une niche, vous devez avoir quatre caisses de transport sur chaque terrain d'un groupe de même couleur. Échangez les quatre caisses de transport contre une niche, puis payez au banquier le montant indiqué sur la carte de propriété. Vous ne pouvez construire qu'une niche par propriété.



## CRISE DU LOGEMENT

S'il ne reste plus de caisse de transport ou de niche 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 bâtiments et que deux joueurs ou plus souhaitent les acheter, alors ils seront vendus un par un aux enchères et accordés au plus offrant.

## BESOIN D'ARGENT

Si vous avez besoin d'argent, vous pouvez en collecter en :

- ♦ vendant des caisses de transport ou des niches,
- ♦ hypothéquant des propriétés,

- ♦ vendant des propriétés, des entreprises de service ou des compagnies de transport à un autre joueur, à un prix convenu entre vous (même si la propriété est hypothéquée).

## VENDRE UNE PROPRIÉTÉ

Vous pouvez vendre un terrain, une entreprise de service ou une compagnie de transport à un autre joueur et à un prix convenu entre vous. Toutefois, aucun terrain ne peut être vendu à un autre joueur s'il y a déjà des bâtiments sur un des terrains de ce groupe. Si vous voulez toutefois vendre ces terrains, vous devez d'abord vendre à la banque tous les bâtiments situés dessus.

Les bâtiments (caisse de transport et niche) seront vendus à la banque à la moitié de leur valeur, indiquée sur la carte de propriété. Ils peuvent être vendus lorsque c'est votre tour ou entre les tours des autres joueurs.

## Vendre des caisses de transport

Les caisses de transport doivent être vendues uniformément, de la même façon qu'elles ont été achetées.

## Vendre des niches

Le banquier vous donnera la moitié de la valeur de la niche augmentée de la valeur de la moitié des quatre caisses de transport données en échange lors de l'acquisition de la niche.

Les niches peuvent aussi être échangées auprès de la banque contre des caisses de transport, de façon à récupérer de l'argent tout en conservant des bâtiments sur vos propriétés.

## HYPOTHÈQUES

### Hypothéquer une propriété

Pour cela, vendez d'abord les bâtiments de cette propriété à la banque. Puis retournez la carte de propriété, face cachée et recevez de la part du banquier la valeur de l'hypothèque indiquée au dos de cette carte.

Si vous hypothéquez une propriété, vous êtes toujours en sa possession. Aucun joueur ne peut payer l'hypothèque à votre place. 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

Vous pouvez lever une hypothèque en payant la valeur de l'hypothèque plus 10% d'intérêts (arrondis au millier le plus proche si besoin). Une fois levée, vous pouvez retourner la carte devant vous, face visible et de nouveau collecter vos loyers.



## Vendre une propriété hypothéquée

Vous pouvez vendre une propriété hypothéquée à un autre joueur à un prix convenu entre vous. L'acheteur peut alors soit lever l'hypothèque en payant à la banque la valeur de l'hypothèque, soit garder l'hypothèque. Dans ce cas, il paie d'abord à la banque 10% d'intérêts (arrondis au millier le plus proche si besoin) sur la valeur de l'hypothèque et il paiera la valeur de l'hypothèque plus tard, au cours du jeu.

Une fois que toutes les propriétés d'un même groupe de couleur ne sont plus hypothéquées, le propriétaire peut recommencer à acheter des caisses de transports et des niches au prix normal.

## FAILLITE

Si vous avez une dette envers la banque ou envers un autre joueur et que vous n'avez pas la possibilité de payer, vous êtes déclaré en faillite et vous êtes éliminé.

## Dette envers la banque

Dans ce cas, rendez vos cartes de propriété à la banque, qui les mettra immédiatement et individuellement aux enchères. L'enchère commence au prix le plus bas indiqué sur la carte de propriété. Enfin, vous devez remettre les cartes « Vous êtes libéré de prison » en votre possession en dessous de leurs paquets respectifs.

## Dette envers un autre joueur

Dans ce cas, ce joueur reçoit vos billets, vos cartes de propriété et toutes les cartes « Vous êtes libéré de prison » en votre possession.

## CASES CADEAU ET SURPRISE

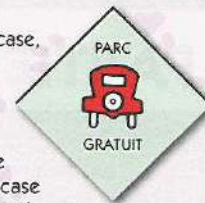
Lorsque vous vous arrêtez sur une de ces 2 cases, vous devez prendre la carte du dessus du paquet correspondant. Suivez les instructions de la carte puis placez-la, face cachée, au-dessous de la pile. Si vous tirez une carte « Vous êtes libéré de prison », vous pouvez la garder jusqu'à ce que vous décidiez de l'utiliser ou de la vendre à un autre joueur à un prix convenu entre vous.

Si vous tirez une carte vous indiquant de vous rendre sur une autre case, allez-y en utilisant le sens de la flèche. Si vous passez par la case départ, recevez M200. Ne touchez pas cette somme si la carte vous demande de vous rendre en prison ou de revenir en arrière.



## PARC GRATUIT

Si vous vous arrêtez sur cette case, vous pouvez vous reposer en attendant le prochain tour ou continuer vos transactions normalement (par exemple collecter des loyers, construire des bâtiments). Au moins une case où vous ne perdrez pas d'argent !



## PASSER DEUX FOIS DE SUITE PAR LA CASE DÉPART

Il est possible de recevoir M200 deux fois pendant le même tour. Par exemple, si vous tirez une carte surprise ou cadeau juste après être passé par la case départ et que cette carte vous indique « Avancez jusqu'à la case départ. ».



## PRISON

### Aller en prison

Vous serez envoyé en prison si :

- ♦ vous vous arrêtez sur la case « Allez en prison ».
- ♦ Vous tirez une carte surprise ou cadeau qui vous indique d'aller en prison.
- ♦ Vous faites trois doubles à la suite aux dés.

Votre tour s'arrête lorsque vous êtes envoyé en prison. Déplacez-vous jusqu'à la case prison et ne touchez pas M200 lorsque vous passez par la case départ pour vous y rendre.

Pendant que vous êtes en prison, vous pouvez toucher vos loyers, à condition que vos propriétés ne soient pas hypothéquées bien sûr.

### Sortir de prison

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

- ♦ payer une amende de M50 et jouer au prochain tour.
- ♦ Utiliser une carte « Vous êtes libéré de prison », si vous en possédez une.
- ♦ Lancer les dés et faire un double, lorsque c'est votre tour.

Si vous n'avez pas réussi à faire un double après trois tours, payez au banquier M50 puis déplacez votre pion suivant votre dernier lancer de dés.

### Simple visite

Si vous n'êtes pas envoyé en prison mais que vous vous arrêtez sur la case prison, vous êtes un simple visiteur et ne subissez aucune pénalité.

