

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 maisons (au lieu de quatre) sur chaque terrain avant de pouvoir acheter un hôtel. Si on désire revendre un hôtel, sa valeur est toujours réduite de moitié par rapport au prix d'achat.
3. Lorsque le deuxième joueur fait faillite, la partie se termine. Le banquier se sert de la

banque électronique pour additionner les richesses de chacun des joueurs restants, soit :

- ◆ Le solde de sa carte bancaire
- ◆ Ses terrains, ses compagnies de transport, ses compagnies d'énergie au prix indiqué sur le plateau de jeu
- ◆ Ses propriétés hypothéquées estimées à la moitié de la valeur indiquée sur le plateau de jeu
- ◆ Ses maisons estimées au prix d'achat
- ◆ Ses hôtels estimés au prix d'achat, qui comprendra la valeur des 4 maisons 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 dans ce temps défini gagne la partie.

MONOPOLY

MONDE



BUT DU JEU

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

CONTENU

1 plateau de jeu, 1 banque électronique, 6 pions sélectionnés au hasard, 28 cartes de propriété, 16 cartes Chance, 16 cartes Caisse de Communauté, 6 cartes bancaires MONOPOLY, 32 maisons, 12 hôtels et 2 dés.

© 2008 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., 1 Hofveld 6D, 1702 Groot-Bijgaarden

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

www.hasbro.fr

Fabriqué
en France



03080161210100

AGE
8+



MISE EN PLACE



INDEX

COMMENT JOUER :

- LE BANQUIER 4
- JOUER À MONOPOLY 4
- BANQUE ÉLECTRONIQUE 5-7

ÉTAPES DU JEU :

- ACHETER UNE PROPRIÉTÉ 8
- DEALS / VENTES AUX ENCHÈRES 8
- PAYER UN LOYER 8
- COMPAGNIES D'ÉNERGIE 8
- COMPAGNIES DE TRANSPORT 9
- ACHETER UNE MAISON 9
- ACHETER UN HÔTEL 9
- CRISE DU LOGEMENT 9
- BESOIN D'ARGENT 9
- VENDRE UNE PROPRIÉTÉ 9
- HYPOTHÈQUES 9/10
- FAILLITE 10
- CASES CHANCE ET CAISSE DE COMMUNAUTÉ 10
- PARC GRATUIT 10
- PASSER 2 FOIS DE SUITE PAR LA CASE DÉPART 10/11
- PRISON 11
- UTILISATION DES PILES 11
- PIONS, MAISONS & HÔTELS 12-14
- QUI A DÉFINI LE PLATEAU ? .. 15
- PARTIE RAPIDE 16
- MONOPOLY CONTRE LA MONTRE 16

Note : le dollar MONOPOLY M est la seule monnaie reconnue pour jouer à MONOPOLY Monde.

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 aussi :



De la banque électronique

Des cartes de propriété



Des maisons et des hôtels

Des deals / 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 simultanément 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 8.**
 - ◆ Demander au banquier de vendre une propriété aux enchères (si vous ne souhaitez pas l'acheter au prix annoncé). **Voir page 8.**
 - ◆ Payer un loyer (si la propriété sur laquelle vous êtes appartient à un autre joueur). **Voir page 8.**
 - ◆ Payer des taxes.
 - ◆ Tirer une carte Chance ou Caisse de Communauté. **Voir page 10.**
 - ◆ Aller en prison. **Voir page 11.**
3. Lorsque vous possédez les titres de tous les terrains d'une même couleur, vous pouvez acheter des maisons ou des hôtels pour construire sur ces propriétés.



BANQUE ÉLECTRONIQUE

L'ÉCRAN DE LA BANQUE ÉLECTRONIQUE AFFICHE 5 CHIFFRES MAXIMUM. PAR EXEMPLE, 100 000 SERA INDIQUÉ PAR : 100K ET 1 000 000 SERA INDIQUÉ PAR : 1 M. LORSQUE VOUS ENTREREZ DES SOMMES DANS LA BANQUE, VOUS DEVREZ RESPECTER CE FORMAT.

- M** **Million**
Lorsque vous passez par la Case Départ : le banquier insère votre carte bancaire dans la fente gauche de la banque électronique et appuie sur ce bouton pour créditer votre compte de 2 M.
- K** **Millier**
Annuler : pour jouer une nouvelle partie, maintenez cette touche appuyée jusqu'à ce que vous entendiez un bip. Tous les comptes sont effacés et tous les joueurs retrouvent un compte de départ de 15 M.
- C** **Ajouter une virgule / Régler le son.** Pour régler le son, enlever les cartes et presser ce bouton.
- **Le banquier appuie sur ce bouton pour lancer le temps de réalisation des ventes aux enchères. Voir Deals / Ventes aux enchères page 8.**
- +** **Recevoir de l'argent**
- **Payer**

Piles

Pour la mise en place et le retrait des piles, voir page 11.

Débuter une partie

Appuyez sur n'importe quelle touche ou insérez une carte dans l'une ou l'autre des deux fentes de la banque. Chaque joueur commence la partie avec M15 Millions sur son compte. Lorsque la carte d'un joueur est insérée dans la banque, le numéro de sa carte s'inscrit d'abord sur l'écran, suivi du solde de son compte.

RECEVOIR DE L'ARGENT



Vous recevez de l'argent :

- ◆ En passant par la case Départ
- ◆ En percevant un loyer
- ◆ Grâce aux cartes Chance et Caisse de Communauté
- ◆ En vendant des maisons et des hôtels
- ◆ En hypothéquant des propriétés
- ◆ Parce qu'un joueur a fait faillite

Le banquier vous donne de l'argent :

- ◆ Si une carte Chance ou Caisse de Communauté l'indique
- ◆ Lorsque vous passez par la case départ
- ◆ Si vous vendez des maisons ou des hôtels
- ◆ Si vous hypothéquez une propriété

Pour ce faire, le banquier insère votre carte dans la fente **gauche** de la banque et votre solde s'affiche sur l'écran. Il entre le montant que vous devez recevoir. Lorsque votre solde augmente sur l'écran, il retire la carte de la banque.

PAYER



Vous devez payer :

- ◆ Les loyers
- ◆ Les propriétés
- ◆ Les taxes
- ◆ Si une carte Chance ou Caisse de Communauté l'indique
- ◆ Les maisons et les hôtels
- ◆ Pour lever une hypothèque
- ◆ Pour sortir de prison
- ◆ Les dettes envers un autre joueur

Vous payez le banquier :

- ◆ Si une carte Chance ou Caisse de Communauté l'indique
- ◆ Pour acheter des propriétés, maisons et hôtels
- ◆ Pour payer une taxe
- ◆ Pour racheter une hypothèque
- ◆ Pour sortir de prison

Pour ce faire, le banquier insère votre carte dans la fente **droite** de la banque. Puis il entre le montant que vous devez payer. Lorsque le solde diminue sur l'écran, il retire la carte de la banque.

TRANSACTIONS ENTRE JOUEURS



Payer un autre joueur / Recevoir de l'argent d'un autre joueur :

- ◆ Loyer
- ◆ Faillite
- ◆ Vente de propriété

Le banquier insère la carte débitrice dans la fente **droite** de la banque et la carte créditrice dans la fente **gauche**. Le solde du joueur qui doit payer s'affiche sur l'écran. Le banquier entre le montant à payer. Le solde du payeur diminue. Lorsque le transfert a eu lieu, le solde du bénéficiaire augmente. Le banquier peut alors retirer les deux cartes de la banque.

Arrêt de la banque électronique

La banque électronique s'éteint automatiquement après 1 minute d'inactivité. Appuyez sur n'importe quelle touche pour la réactiver, les soldes des comptes des joueurs sont toujours stockés dans la banque. Vous pouvez ainsi arrêter une partie en cours pour la reprendre plus tard, votre argent restera sur votre compte.

Conseils du banquier

1. Suivez toujours le sens de la flèche sur la carte lorsque vous l'insérez dans la banque
2. Si la banque n'émet aucun bip lorsque vous insérez la carte, vérifiez que vous l'avez insérée dans le bon sens
3. Si vous avez entré le mauvais montant, appuyez sur « C » et entrez le nouveau montant. Vous ne pouvez corriger une erreur que si la carte est encore insérée dans la banque.
4. Vous pouvez saisir en une fois un montant maximum de 20 M et un montant minimum de 10 K.

ÉTAPES DU JEU :

ACHETER UNE PROPRIÉTÉ

Il y a 3 types de propriété :



1. Terrains
2. Compagnies de transport
3. Compagnies d'énergie

Si vous vous arrêtez sur une propriété qui n'appartient à personne, vous pouvez l'acheter. Si vous décidez de l'acheter, le banquier débite votre carte du prix indiqué sur la case. Vous recevez en échange, comme preuve de cette 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 **Deals / 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 tous les terrains d'une même couleur, c'est-à-dire dès que vous en avez le monopole, vous pouvez construire sur ces terrains, et ainsi collecter des loyers plus élevés !

DEALS / 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 obligatoirement à un montant minimal de M10.

Pour ce faire, le banquier presse la touche DEAL sur la banque – le voyant rouge clignote. Lorsque vous entendez un bip et que le voyant rouge clignote plus vite, dépêchez-vous, les enchères touchent à leur fin ! Il faut conclure. Lorsque le voyant clignote vert, le joueur qui a donné l'enchère la plus haute remporte le droit d'acheter la propriété à ce prix. Cependant, si



tout le monde est tombé d'accord avant que le voyant passe au vert, le banquier peut stopper le timer en appuyant sur la touche DEAL.

Le temps accordé par la banque varie de façon aléatoire entre 13 et 50 secondes.

Chaque joueur peut participer à la vente aux enchères, incluant le banquier et le joueur qui s'est arrêté sur la propriété concernée par la vente aux enchères, s'il ne veut pas en payer le prix indiqué.

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 sur 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.

COMPAGNIES D'ÉNERGIE

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

Si vous vous arrêtez sur une case Compagnie d'énergie qui appartient à un autre joueur, ce joueur peut vous demander de lui payer un loyer suivant le nombre de points obtenus aux dés. Si le propriétaire a seulement une des deux compagnies d'énergie, le loyer est de 4 fois le total de vos dés, multiplié par 10 000. Mais si le propriétaire a les 2 en sa possession, vous devez payer 10 fois le total des dés, multiplié par 10 000.



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

ACHETER UNE MAISON

Vous devez posséder tous les terrains d'une même couleur pour pouvoir acheter des maisons. Le prix des maisons est indiqué sur la carte de propriété.

Vous pouvez acheter des maisons (ou des hôtels) quand c'est votre tour de jouer ou entre les tours des autres joueurs. Vous devez construire uniformément. Vous ne pouvez pas construire une deuxième maison sur un terrain tant que vous n'avez pas construit une maison sur chacun des terrains de ce groupe.

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

ACHETER UN HÔTEL

Pour pouvoir acheter un hôtel, vous devez avoir quatre maisons sur chaque terrain d'un groupe de terrains de même couleur. Échangez les quatre maisons contre un hôtel, puis le banquier débite votre carte du prix indiqué sur la carte de propriété. Vous ne pouvez construire qu'un hôtel par propriété.

CRISE DU LOGEMENT

Si il ne reste plus de maisons à vendre, vous devez attendre que les autres joueurs en retournent à la banque pour pouvoir en acheter. Si il ne reste qu'un nombre limité de maisons ou d'hôtels et que deux joueurs ou plus souhaitent les acheter, alors ils seront vendus aux enchères et accordés au plus offrant. Le banquier presse la touche DEAL pour lancer la vente aux enchères (Voir **Deals / Ventes aux enchères**, page 8).



L'enchère commence au prix le plus bas indiqué sur la carte de propriété.

BESOIN D'ARGENT

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

- ◆ Vendant des maisons ou des hôtels
- ◆ Hypothéquant des propriétés
- ◆ Vendant des propriétés, des compagnies d'énergie, 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 compagnie d'énergie ou de transport à un autre joueur, 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 sur ces terrains.

Les bâtiments (maisons et hôtels) 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 maisons

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

Vendre des hôtels

Le banquier créditera votre carte de la moitié du prix de l'hôtel, augmenté de la moitié du prix des quatre maisons qui ont été données lors de l'acquisition de l'hôtel.

Les hôtels peuvent aussi être échangés auprès de la banque contre des maisons, de façon à récupérer de l'argent. Pour cela, vous devez échanger votre hôtel contre quatre maisons et le banquier crédite votre carte de la moitié de la valeur de l'hôtel.

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.

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.

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. Pour ce faire, le banquier pressera le bouton DEAL pour lancer l'enchère. (Voir **Deals / Ventes aux enchères** page 8). 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 dessous de leurs paquets respectifs.

Dette envers un autre joueur

Dans ce cas, ce joueur reçoit le solde de votre carte bancaire, vos cartes de propriété et vos cartes « Vous êtes libéré de prison ».

CASES CHANCE ET CAISSE DE COMMUNAUTÉ

Lorsque vous vous arrêtez sur l'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 les M2 Millions. 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...)



PASSER DEUX FOIS DE SUITE PAR LA CASE DÉPART

Il est possible de recevoir M2 Millions deux fois pendant le même tour. Par exemple, si vous tirez une carte

Chance ou Caisse de Communauté juste après être passé par la case Départ, et que cette carte vous indique « Avancez jusqu'à la case Départ ». Pour vous payer, le banquier devra insérer votre carte dans la banque et appuyer sur  puis enlever votre carte, la réinsérer et appuyer de nouveau sur la même touche.

PRISON

Aller en prison

Vous serez envoyé en prison si :

- ◆ Vous vous arrêtez sur la case «Allez en prison»
- ◆ Vous tirez une carte Chance ou Caisse de Communauté qui vous indique d'aller en prison
- ◆ Vous faites trois doubles à la suite.

Votre tour s'arrête lorsque vous êtes envoyé en prison. Déplacez-vous jusqu'à la case Prison et ne touchez pas les M2 Millions 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.

Sortir de prison

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

- ◆ Payer une amende de M500 € et jouer au prochain tour
- ◆ Utiliser une carte «Vous êtes libéré de prison», si vous en possédez une
- ◆ Lancez 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 M500 €, puis 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 un simple visiteur et ne subissez aucune pénalité.



IMPORTANT : UTILISATION DES PILES

Retenez les informations suivantes. Les piles doivent être mises en place par un adulte.

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.
7. NE PAS UTILISER D'ACCUMULATEURS RECHARGEABLES. NE PAS RECHARGER LES PILES NON RECHARGEABLES.



Ne jetez pas le produit et ses piles avec vos ordures ménagères. Portez-les dans un centre de recyclage des déchets.



PIONS, MAISONS & HÔTELS

Découvrez ce qui se cache derrière les pions, les maisons et les hôtels de ce jeu ! 24 pions spéciaux ont été créés pour représenter les 6 continents. Parmi ces 24, 6 ont été insérés dans votre boîte, correspondant chacun à un continent. Lesquels avez-vous dans votre boîte ?

Amérique du Nord



Police Montée Canadienne
La Police Montée a la fonction de Police Nationale au Canada.

Chapeau de Cowboy
Le chapeau de cowboy est le symbole de l'Amérique, porté par les cowboys depuis 1862.



Gant de Baseball
Le baseball tel qu'on le connaît aujourd'hui a été inventé en Amérique du Nord au 18ème siècle.

Nascar
La NASCAR est l'association qui regroupe le plus de membres de sports automobiles aux Etats-Unis.



Maison Nord Américaine
Elle s'inspire des maisons du New England. Cette province est connue pour ses paysages aux feuilles d'automne colorées qui tombent sur les touristes, venus du monde entier, pour visiter cette magnifique région.



Hôtel Nord Américain
Inspiré des gratte-ciel de New York et Chicago.



Amérique du Sud

Masque Inca
Le peuple Inca vivait dans une zone située entre l'Équateur et la côte pacifique du Chili.



Statue Inca
L'Empire Inca était le plus grand empire de la civilisation précolombienne.

Statue Moai de l'île de Pâques
Connue pour ses statues, l'île de Pâques est l'île la plus reculée du monde.



Ballon de Football
Le football sud-américain est connu pour être le plus passionné de la planète !

Maison Sud Américaine
Inspirée des maisons cubaines, dont les murs en pierres combattent les effets du climat humide et dont les patios intérieurs protègent leurs habitants du soleil.



Hôtel Sud Américain
Traditionnellement, les temples de sacrifice aztèques n'étaient pas détruits. De nouveaux temples, chaque fois plus gros, étaient construits autour du premier.



Europe



Taxi Londonien
Le taxi londonien ou taxi noir est un incontournable des rues de Londres.

Bretzel
L'origine du bretzel, traditionnellement cuit dans un moule en forme de nœud, remonte, en Allemagne, à 1111 après Jésus-Christ.



Matador
La corrida est un spectacle espagnol traditionnel.

Moulin à Vent
C'est à la fin du Moyen-Âge que les hollandais ont commencé à utiliser l'énergie du vent pour assécher leurs terres humides.



Maison Européenne
Désormais connus comme résidences de sports d'hiver, les chalets suisses étaient autrefois utilisés uniquement l'été, par les bergers qui emmenaient paître leurs troupeaux en altitude.



Hôtel Européen
Les gratte-ciel européens, comme le Canary Wharf de Londres, ont inspiré cet hôtel.



Afrique

Chapeau de Safari
Un chapeau de safari est indispensable lorsqu'on effectue un safari en Afrique.



Masque Égyptien
Les masques étaient des éléments très importants lors des sépultures au temps des égyptiens.

Masque Africain
Les masques zoulous sont généralement réalisés en bois et sont utilisés lors des rituels religieux.



Chameau
Il existe deux sortes de chameaux : le dromadaire, avec une seule bosse, natif d'Afrique, et le chameau de race bactrien, qui a deux bosses et qui est originaire du désert de Gobi.

Maison Africaine
Dans la tradition africaine, avant de se marier, le futur époux doit construire sa maison en utilisant les matériaux locaux.



Hôtel Africain
La plus ancienne pyramide égyptienne a été construite en 2630 Avant Jésus-Christ, c'est-à-dire il y a plus de 4600 ans.



Asie



Dragon Chinois
Le dragon chinois est le symbole de la chance, c'est pourquoi les chinois font flotter dans les airs des dragons, lors des fêtes traditionnelles comme le Nouvel An.

Touk Touk
Les touk touk sont utilisés comme taxis en Thaïlande, et permettent aux passagers de Bangkok de circuler plus facilement !



Poupées Russes
Les poupées russes datent des années 1890 et sont aussi connues sous le nom de Matriochkas ou Babouchkas.

Sumo
Le sumo, qui était autrefois un spectacle pour divertir les dieux, est aujourd'hui un sport national au Japon.



Maison Asiatique
En Asie, les pagodes sont construites sur plusieurs étages pour permettre de faire du commerce à proximité des temples bouddhistes.



Hôtel Asiatique
Inspirés des gratte-ciels asiatiques, situés à Hong Kong, Shanghai et Taiwan.



Australie

Kangourou
Le kangourou est le plus grand marsupial d'Australie. Ce sont les animaux qui ont la plus grande amplitude en mouvement.



Koala
Les koalas n'appartiennent absolument pas à la famille des ours, bien qu'on les appelle souvent les « ours koala ».

Surfeur
Le surf n'a pas toujours été un loisir. A l'origine, il s'agissait d'un sport pratiqué par les chefs hawaïens pour démontrer leur autorité.



Boomerang
Il existe deux types de boomerang : ceux qui reviennent et ceux qui ne reviennent pas. Les deux furent utilisés pendant des siècles par les aborigènes australiens.

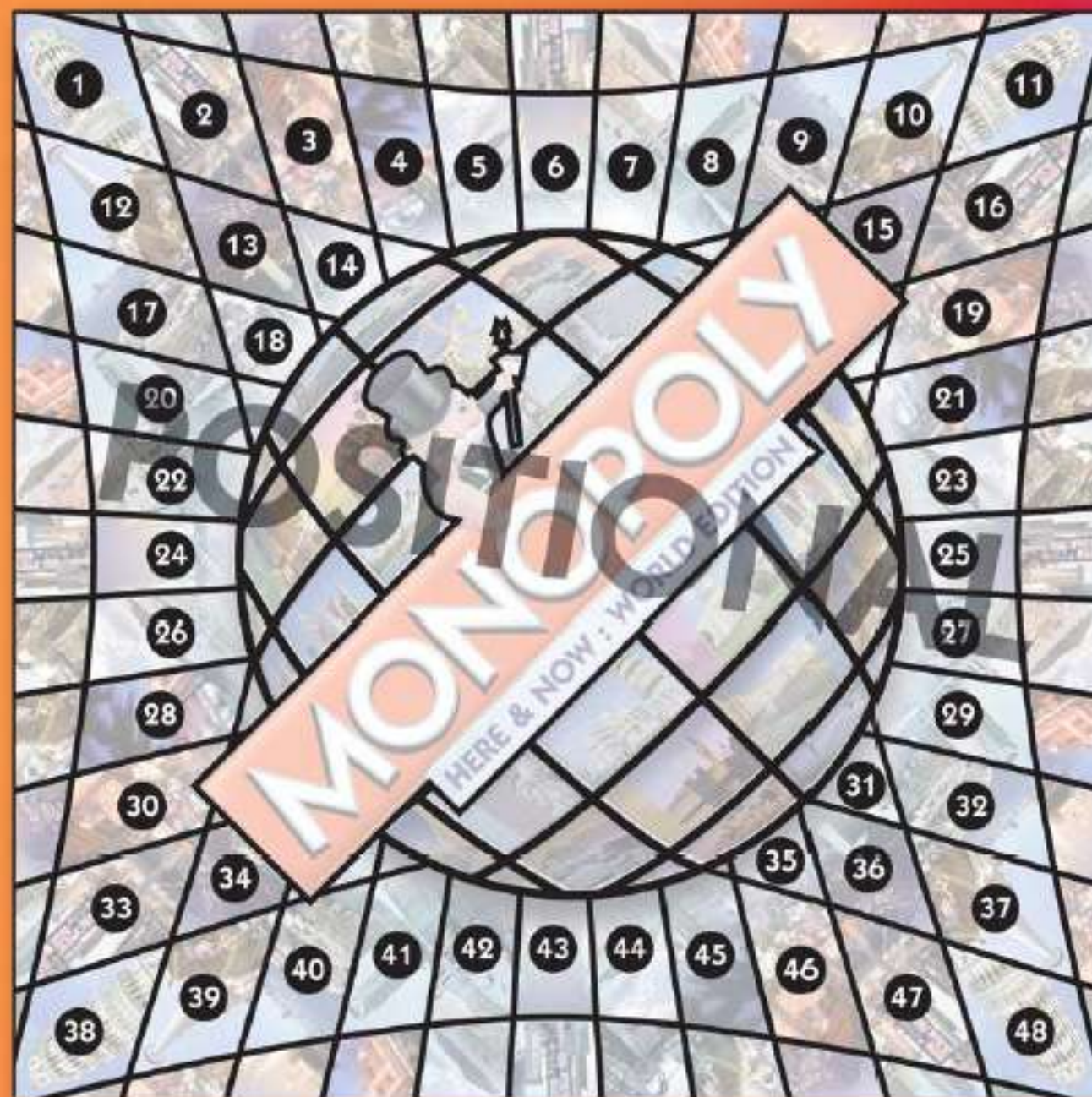
Maison Australienne
Les maisons aux toits de fer, souvent rouillés, sont nombreuses dans l'arrière-pays australien.



Hôtel Australien
Inspiré par les gratte-ciels australiens et de bâtiments connus comme l'opéra de Sydney.



Qui a défini le plateau ?



LÉGENDE :

- | | | | | |
|------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|
| 1. City Location | 10. City Location | 19. City Location | 28. City Location | 37. City Location |
| 2. City Location | 11. City Location | 21. City Location | 29. City Location | 38. City Location |
| 3. City Location | 12. City Location | 22. City Location | 30. City Location | 39. City Location |
| 4. City Location | 13. City Location | 23. City Location | 31. City Location | 40. City Location |
| 5. City Location | 14. City Location | 23. City Location | 32. City Location | 41. City Location |
| 6. City Location | 15. City Location | 24. City Location | 33. City Location | 42. City Location |
| 7. City Location | 16. City Location | 25. City Location | 34. City Location | 43. City Location |
| 8. City Location | 17. City Location | 26. City Location | 35. City Location | 44. City Location |
| 9. City Location | 18. City Location | 27. City Location | 36. City Location | 45. City Location |