



**Le premier
joueur à 1 million
remporte la
partie !**

AGE
8+
|

2-4
JOUEURS

CONTIENT :

1 plateau de jeu, 22 titres de propriété, 4 jeux de pions
(3 par joueur), 22 cartes Fortune, 14 cartes Vie de Millionnaire,
14 cartes Chance, 2 dés, 1 paquet de billets de banque Monopoly,
1 casier pour billets, 32 maisons, 12 hôtels et 4 cartes de rappel des règles.

LES QUATRE DIFFÉRENCES AVEC LA VERSION CLASSIQUE DE MONOPOLY

Lisez ce paragraphe en introduction des règles, puis rendez-vous en page suivante pour la mise en place du jeu.



Le premier joueur qui possède 1 million en billets remporte la partie.

Plus besoin de ruiner les autres joueurs. Il vous suffit d'être le plus rapide à réunir 1 million.



Vous trouverez les règles détaillées sur les pages suivantes (en cas de besoin).



Une carte Fortune se trouve sur chaque propriété n'appartenant encore à personne.

Vous placerez donc une carte Fortune, face cachée, sur chaque propriété lors de la mise en place du jeu. Lorsque vous tombez sur une case où se trouve une carte Fortune, vous devrez la retourner et en suivre les instructions.



Vous pouvez faire évoluer votre pion. Plus il évolue, meilleures sont vos chances de gagner.

Vous commencez toujours avec le niveau 1★ (Niveau de vie correct) mais pouvez rapidement le faire évoluer au niveau 3★ (Au-dessus de la moyenne) et même au niveau 5★ (Vie de millionnaire) !

Vous pouvez choisir de faire évoluer votre pion d'un niveau à chaque fois que vous passez par la case Départ.



Pion 1★

Pion 3★

Pion 5★



Les cartes Vie de Millionnaire.

Vous devez prendre une de ces cartes chaque fois que vous tombez sur la case Vie de Millionnaire du plateau de jeu : à vous la vie rêvée de millionnaire !



PETITES ASTUCES POUR UNE PARTIE REUSSIE :

• Si vous vous arrêtez sur une propriété n'appartenant à personne, vous devez l'acheter OU la mettre aux enchères. Votre tour n'est pas terminé tant que la propriété n'a pas trouvé son acheteur !

• Pensez à conclure des marchés avec les autres joueurs ! Vous pouvez ainsi échanger des propriétés ou offrir de l'argent pour obtenir ce que vous voulez. Vous pouvez négocier avec les autres joueurs à votre tour, juste avant le tour d'un autre joueur, entre les tours... N'importe quand ! Ne soyez pas timide ! Faites ce qu'il faut pour réunir ce million le premier !

MISE EN PLACE

Voici la place de tous les éléments autour du plateau :

Retirer le film plastique autour du casier ainsi que de tous les billets.
Séparez les billets selon leur valeur et placez les 6 paquets dans le casier, au milieu du plateau.

- Cartes Chance :**
- Mélangez les cartes puis placez le paquet ici, face cachée.

Quoi ? Pas de banquier ?!
Pas besoin de banquier ! Les billets restent dans le casier ! Vous devez cependant désigner l'agent immobilier qui se charge des des titres de propriété, des Maisons et des Hôtels.



- Cartes Fortune (vous les trouverez sous le casier à billets).**
- Détachez toutes les cartes de leur planche.
 - Mélangez-les.
 - Placez une carte sur chaque case propriété, face cachée et au hasard.

Carte Vie de Millionnaire.

- Mélangez les cartes puis placez le paquet ici, face cachée.

Donnez une carte de rappel des règles à chaque joueur.

Tous les joueurs placent leur pion niveau 1 ★ ici.

S'arrêter sur ou passer par la case Départ ne veut pas uniquement dire que vous allez toucher votre salaire. Cela vous donne également la chance de faire évoluer votre pion et ainsi votre niveau de vie !
Rendez-vous en page 8 pour savoir comment !

Titres de Propriété

Agent immobilier : classez les cartes de propriété par groupe de couleur de façon à les repérer facilement lorsqu'un joueur souhaitera acheter une propriété.

- Pendant la partie, vous devrez :
- vendre les propriétés et les mettre aux enchères (Titres de Propriété),
 - vendre les Maisons et les Hôtels.

CHOISISSEZ VOS PIONS!

Dans cette version, vous n'avez pas un mais trois pions !

Choisissez votre groupe de pions :



Dans le monde des millionnaires, les valeurs ont tellement de zéro qu'elles ne rentrent pas dans les cases ! Du coup, vous verrez parfois dix mille écrit 10k (1k = 1,000)

VOTRE CASH!

Chaque joueur commence la partie avec ₳372,000 :



COMMENT RÉUNIR UN MILLION POUR GAGNER

Le but du jeu est d'être le premier joueur à rassembler un million en cash !

Chaque joueur lance les dés : celui qui fait le plus gros score commence la partie.

À votre tour :

1. Lancez les dés et déplacez votre pion d'autant de cases que le nombre de points indiqué sur les dés.
2. Est-ce qu'une carte Fortune se trouve sur la case où vous atterrissez ?



Oui ?

Prenez-la ! Lisez les instructions de cette carte dans votre tête. Certaines cartes doivent être utilisées **immédiatement** et d'autres peuvent être conservées pour plus tard dans la partie : c'est indiqué au bas de la carte (voir page 8 pour plus d'informations sur les cartes Fortune).

Non ?

Continuez normalement !

3. En fonction de la case sur laquelle vous tombez, suivez les instructions suivantes :



DÉPART

Suivez les instructions que vous **atterrissez** ou ne **fassez que passer** par la case DÉPART !

VOULEZ-VOUS PAYER POUR AUGMENTER VOTRE NIVEAU DE VIE ?

Si vous le **SOUHAITEZ**, touchez votre salaire de la banque diminué de 450k. Echangez alors votre pion contre celui du niveau ★ supérieur (échangez le pion 1★ contre celui du niveau 3★ ou votre pion 3★ contre le 5★). Si vous ne le **SOUHAITEZ PAS**, recevez la totalité de votre salaire comme habituellement.



PROPRIÉTÉ N'APPARTENANT À PERSONNE

Achetez-la au prix indiqué sur le plateau ou placez-la aux enchères.

Conseil : mieux vaut acheter le plus de propriétés possible le plus rapidement possible. Plus vous avez de propriétés, plus vous percevez de loyers. Si vous pouvez acheter des groupes de couleur complets, c'est encore mieux car un groupe complet vous rapporte un double loyer !



PROPRIÉTÉ APPARTENANT À UN AUTRE JOUEUR

Payez le loyer demandé.



CARTE CHANCE OU VIE DE MILLIONNAIRE

Prenez la carte située sur le dessus du paquet correspondant et suivez-en les instructions. Une fois utilisée, placez la carte, face cachée, en-dessous du paquet (sauf si la carte vous dit autre chose).



ALLEZ EN PRISON

Placez votre pion directement sur la case Prison. Ne passez pas par la case Départ et ne touchez pas votre salaire. Votre tour est terminé.



SIMPLE VISITE

Vous ne faites rien. Vous jouerez au prochain tour.



PARC GRATUIT

Vous pouvez vous reposer en attendant votre prochain tour.



4. Votre tour est terminé. C'est au joueur situé à votre gauche de jouer.

Pendant la partie :

À votre tour ou entre le tour des autres joueurs, vous pouvez :

- acheter des Maisons et des Hôtels (dès que vous possédez un groupe de propriétés complet),
- conclure des marchés avec les autres joueurs.

Voir en pages suivantes pour plus de détails.

CASE DÉPART & ÉVOLUTION DES PIONS

Lorsque vous vous arrêtez sur ou passez par la case Départ, vous touchez votre salaire et décidez si vous souhaitez en donner une partie pour faire évoluer votre pion au niveau de vie supérieur.

Pourquoi faire évoluer son pion :

Faire évoluer votre pion joue sur votre niveau de vie. Vous pourrez ainsi toucher beaucoup plus (case Départ, cartes Vie de Millionnaire et cartes Chance) !

Comment faire évoluer son pion :

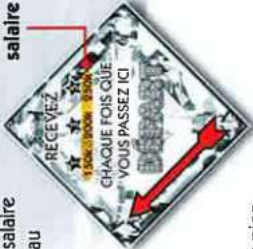
Évoluer d'un niveau coûte ₣50k : vous touchez donc votre salaire moins ₣50k.

Echangez ensuite votre pion de niveau 1★ contre un pion de niveau 3★ ou votre pion niveau 3★ contre un niveau 5★ (voir page 5 si vous n'êtes pas sûr de votre niveau). Vous devez passer par le niveau 3★ avant d'arriver au niveau 5★.

Si vous ne souhaitez pas faire évoluer votre pion :

Vous touchez la totalité de votre salaire (montant indiqué sur la case Départ) et continuez votre tour normalement.

Montant de votre salaire :



CARTES VIE DE MILLIONNAIRE & CHANCE

Si vous tombez sur une de ces deux cases du plateau, prenez la carte située sur le dessus du paquet correspondant et suivez-en les instructions. Certaines cartes vous donnent trois options différentes selon votre niveau de vie (1★, 3★ ou 5★). Appliquez donc bien l'option qui correspond au niveau d'évolution de votre pion.

Exemple : vous êtes au niveau de vie 3★ et vous piochez cette carte. Vous recevez ₣100k.

L'action demandée peut également être différente selon votre niveau de vie.

Exemple : vous êtes au niveau 3★ et vous piochez cette carte. Vous devez donc obtenir un total entre 8 et 12 aux dés pour obtenir ₣150k.



CARTES FORTUNE

Lisez la carte dans votre tête et suivez-en les instructions. Faites bien attention à l'indication située au bas de la carte : Utilisez cette carte maintenant.

OU

Vous pouvez conserver cette carte pour l'utiliser plus tard.

Si c'est une carte à utiliser tout de suite, vous avez deux actions à réaliser pour ce tour : suivre les instructions de la carte Fortune puis acheter ou mettre la propriété sur laquelle vous êtes tombé aux enchères.

Si c'est une carte à utiliser plus tard, continuez à jouer normalement (achetez ou mettez aux enchères) et conservez votre carte Fortune, face cachée, en face de vous.

Une fois utilisée, placez votre carte Fortune sur une pile de défausse, en dehors du plateau.



PROPRIÉTÉ & LOYER

Pour acheter une propriété sur laquelle vous vous arrêtez et qui n'appartient encore à personne, vous devez payer le montant indiqué sur la case à la banque. L'agent immobilier vous donne le titre de propriété correspondant : placez-le en face de vous. Cette propriété est désormais à vous : vous pouvez réclamer un loyer à tout joueur qui s'arrête sur cette case ! Le montant du loyer est indiqué sur le titre de propriété.

S'arrêter sur la propriété d'un autre joueur :

Vous devez lui payer le loyer demandé. Le montant est indiqué sur le titre de propriété correspondant.

Loyer terrain nu (sans bâtiments)

Loyer avec Maisons ou Hôtel



- Si la propriété ne possède aucun bâtiment mais que le joueur qui possède cette case possède les autres propriétés du même groupe de couleur, le loyer terrain nu est **doublé**.
- Vous ne payez pas de loyer sur une propriété hypothéquée.

VENTE AUX ENCHÈRES

Si vous décidez de ne pas (ou ne pouvez pas) acheter la propriété sur laquelle vous vous arrêtez, l'agent immobilier DOIT la mettre aux enchères. Les enchères sont un bon moyen d'acquérir une propriété pour un bon prix !

Les enchères commencent à 41,000. La propriété revient au plus offrant. Même si vous avez refusé d'acheter la propriété au prix initial, vous pouvez participer à la vente aux enchères. Le joueur qui remporte l'enchère paye le montant proposé à la banque et l'agent immobilier lui donne le titre de propriété correspondant.



MAISONS & HÔTELS

- Lorsque vous possédez TOUTES les propriétés d'un même groupe de couleur, vous pouvez construire des Maisons. Vous pouvez construire à votre tour ou entre le tour des autres joueurs. Pour construire une Maison, vous devez payer à la banque le montant indiqué sur le titre de propriété correspondant.
- Vous devez construire uniformément. Vous ne pouvez pas construire de deuxième Maison sur un terrain tant que vous n'avez pas construit une Maison sur chaque terrain du même groupe de couleur.
- Une fois que vous avez quatre Maisons sur un terrain, vous pouvez les échanger contre un Hôtel. Pour cela vous devez payer le montant indiqué sur le titre de propriété et rendre vos quatre Maisons à l'agent immobilier. Vous ne pouvez construire qu'un seul Hôtel par terrain.

ALLER EN PRISON

Si vous vous arrêtez sur cette case, vous devez déplacer votre pion sur la case Prison, sans passer par la case Départ et sans toucher de salaire. Vous restez en Prison pour trois tours, à moins de réussir à vous échapper. Pour vous échapper, vous pouvez, à votre tour :

- tenter de faire un double aux dés. Si c'est le cas, utilisez ce lancer de dés pour vous déplacer également.
- Utiliser une carte « Vous êtes libéré de Prison ! ». Placez alors cette carte en-dessous du paquet correspondant, puis lancez les dés et déplacez votre pion.
- Payer 450k à la banque au début de votre tour, puis lancez les dés et déplacez votre pion.

Si vous n'avez pas réussi à vous échapper de Prison après trois tours, payez 450k à la banque, puis jouez normalement.

FAILLITE

En Prison vous continuez à toucher vos loyers et à participer aux enchères.

S'il ne vous reste plus d'argent et que vous devez vous acquitter d'une dette auprès de la banque ou auprès d'un autre joueur, il existe plusieurs moyens de récupérer de l'argent.

IMPORTANT : vous ne pouvez réaliser ces opérations QUE si vous n'avez plus d'argent et risquez la faillite, pour aucune autre raison !

- **Vendre des Maisons** à la banque pour la moitié de leur valeur indiquée sur le titre de propriété. Les Maisons doivent être vendues uniformément, de la même façon qu'elles ont été achetées.
 - **Vendre des Hôtels** à la banque pour la moitié de leur valeur indiquée sur le titre de propriété. L'agent immobilier vous donne en plus quatre Maisons en échange.
 - **Hypothéquer une propriété**. Vous devez d'abord vendre tous les bâtiments de cette propriété, puis retourner la carte de propriété du côté « Hypothèque ». Prenez ensuite le montant de l'hypothèque indiqué sur le titre de propriété auprès de la banque. Une propriété hypothéquée vous appartient toujours mais vous ne percevez plus de loyer sur celle-ci, jusqu'à ce que vous ayez levé l'hypothèque.
 - **Vendre une propriété à un autre joueur**. Vous devez d'abord vendre tous les bâtiments de cette propriété. Négociez ensuite le prix de vente de votre propriété avec l'autre joueur. Vous pouvez mettre de l'argent dans la balance, d'autres propriétés, des cartes « Vous êtes libéré de Prison ! » et même un mélange de tout ça !
- Vous pouvez **acheter ou vendre une propriété hypothéquée** à un autre joueur à un prix convenu entre vous. Quand vous achetez une propriété hypothéquée à un autre joueur, vous pouvez alors soit :
- lever immédiatement l'hypothèque en payant le montant indiqué au dos de la carte de propriété plus les intérêts correspondant à 10% de la valeur initiale de la propriété (indiquée sur la case du plateau). Vous pouvez alors retourner la carte de propriété et toucher des loyers pour cette propriété.

ou

- Conserver l'hypothèque et seulement payer les intérêts de 10% à la banque. Lorsque vous déciderez de lever l'hypothèque, vous devrez de nouveau payer ces 10% d'intérêts.

Lever une hypothèque

Payez à la banque le montant de l'hypothèque indiqué au dos du titre de propriété correspondant, plus les intérêts de 10%, puis retournez le titre de propriété. Vous pouvez de nouveau construire des bâtiments (si vous possédez le groupe de couleur complet) mais aussi percevoir des loyers lorsqu'un joueur s'arrête sur cette case.



SOMMAIRE

MISE EN PLACE	4
PIONS & ARGENT	5
COMMENT RÉUNIR UN MILLION POUR GAGNER	6 & 7
CASE DÉPART & ÉVOLUTION DES PIONS	8
CARTES FORTUNE	8
CARTES VIE DE MILLIONNAIRE & CHANCE	9
PROPRIÉTÉ & LOYER	9
VENTE AUX ENCHÈRES	10
MAISONS & HÔTELS	10
ALLER EN PRISON	10
FAILLITE	11
HYPOTHÈQUE	11

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

©1935, 2012 Hasbro. Tous droits réservés.

Fabriqué par : Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delemont CH

Représenté par : Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, 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: Hasbro S.A. Belgique, Industrialaan

1 B 1, 1702 Groot-Bijgaarden. Tel.: 02 467 3360. E-mail: info@hasbro.be

www.hasbro.fr

www.hasbro.be



00

031298838101