



# MISE EN PLACE

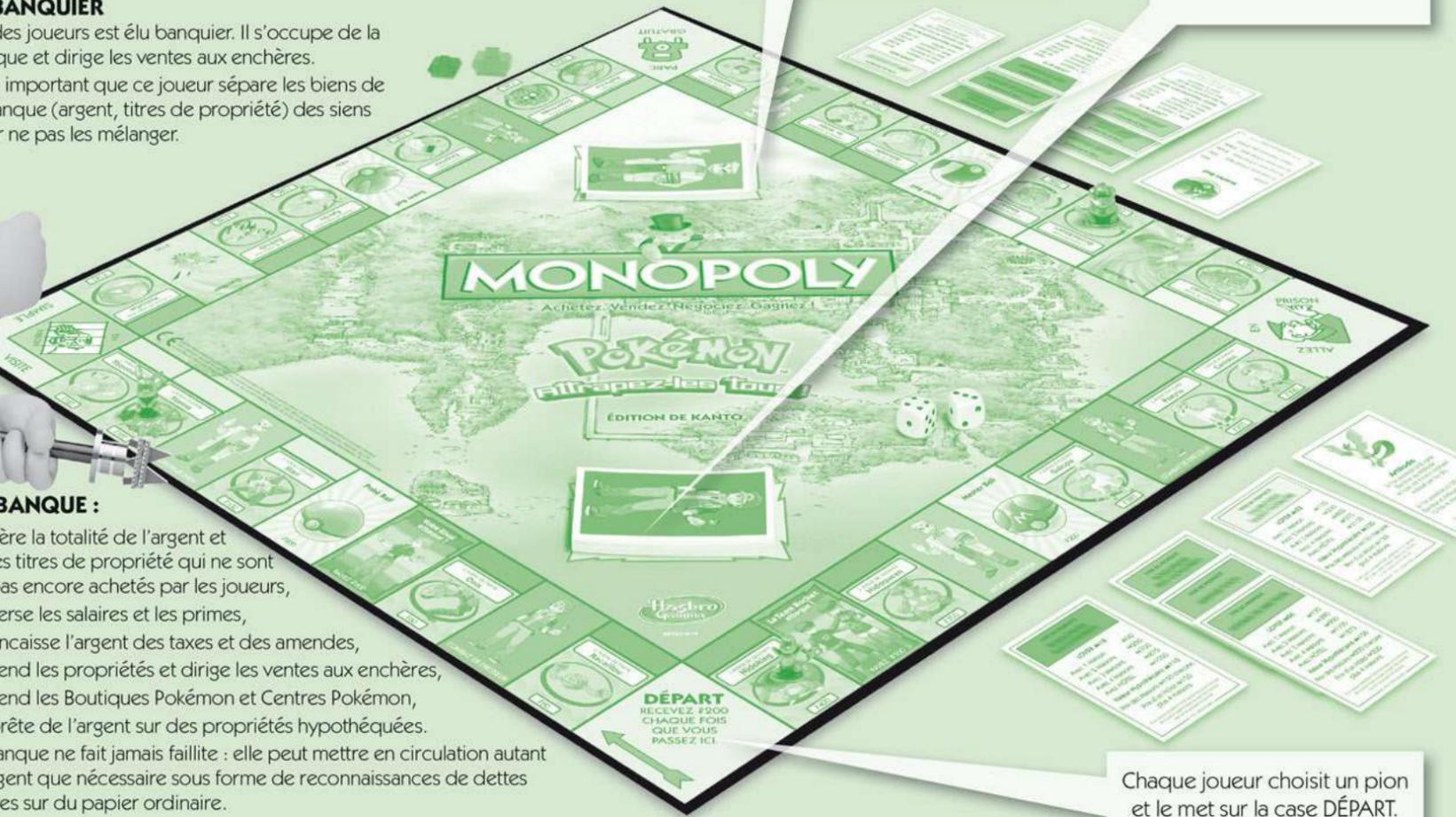
## LE BANQUIER

Un des joueurs est élu banquier. Il s'occupe de la banque et dirige les ventes aux enchères. Il est important que ce joueur sépare les biens de la banque (argent, titres de propriété) des siens pour ne pas les mélanger.

## LA BANQUE :

- ◆ gère la totalité de l'argent et les titres de propriété qui ne sont pas encore achetés par les joueurs,
- ◆ verse les salaires et les primes,
- ◆ encaisse l'argent des taxes et des amendes,
- ◆ vend les propriétés et dirige les ventes aux enchères,
- ◆ vend les Boutiques Pokémon et Centres Pokémon,
- ◆ prête de l'argent sur des propriétés hypothéquées.

La Banque ne fait jamais faillite : elle peut mettre en circulation autant d'argent que nécessaire sous forme de reconnaissances de dettes écrites sur du papier ordinaire.



Mélangez les cartes **PROFESSEUR CHEN** et posez-les ici face cachée.

Mélangez les cartes **COMBAT DE DRESSEUR** et posez-les ici face cachée.

Chaque joueur choisit un pion et le met sur la case DÉPART.

Chaque joueur commence le jeu avec :



# VOULEZ-VOUS ESSAYER UNE PARTIE RAPIDE ?

## DÉ RAPIDE

Suivez les quelques étapes ci-dessous pour pimenter le jeu et accélérer la partie :

1. Avant de commencer, chaque joueur reçoit #1000 supplémentaires.
2. N'utilisez le Dé Rapide qu'après être passé sur la case DÉPART pour la première fois (deuxième tour de plateau).
3. Lancez le Dé Rapide (en plus des deux dés blancs habituels) et suivez ensuite les indications suivantes :



- ◆ Vous obtenez **1, 2 ou 3** : ajoutez ce score au total des deux dés blancs.
- ◆ Vous obtenez le signe **Bus** : vous pouvez choisir d'utiliser la valeur **de l'un, de l'autre ou des deux** dés blancs. Par exemple : si vous avez lancé un 1 et un 5, vous pouvez choisir de bouger d'1 case, de 5 ou de 6 cases (5+1).
- ◆ Vous obtenez le signe **Monsieur Monopoly** : bougez selon le score total des deux dés blancs et jouez comme dans le jeu normal. Avancez ensuite jusqu'à la prochaine propriété n'appartenant encore à aucun joueur. Vous pouvez alors choisir de l'acheter ou de la mettre aux enchères. Si toutes les propriétés ont été achetées, avancez jusqu'à la prochaine propriété et payez le loyer demandé.

## Règles supplémentaires :

Lorsque vous lancez un double, seul le score des dés blancs est compté.

Si vous obtenez trois fois le même chiffre (par exemple, chaque dé obtient un 1), vous pouvez déplacer votre pion sur **n'importe quelle case** sur le plateau de jeu.

Si vous atterrissez en **prison**, l'effet du Dé Rapide est annulé et votre tour se termine.

Ne lancez que les dés blancs pour essayer de sortir de prison.

Lancez les trois dés pour définir le loyer des cartes Électhor et Artikodin. Les signes Bus et Monsieur Monopoly comptent comme zéro.



## N'INVENTEZ PAS VOS RÈGLES !

Beaucoup de joueurs aiment à jouer avec « leurs » règles du MONOPOLY. Attention car cela augmente souvent le temps d'une partie. Dans les règles officielles, les joueurs ne doivent pas se prêter d'argent entre eux, ne doivent pas se mettre d'accord pour ne pas payer de loyers, etc. Toutes les taxes et amendes doivent être payées à la banque et ne doivent pas être stockées sur la case parc gratuit ou n'importe où d'autre !

© 1935, 2014 Hasbro. Tous droits réservés.  
©2014 Pokémon Company International. TM, © Nintendo  
Importé, fabriqué et distribué par Winning Moves France - 16, rue de fontenay 94300 Vincennes.  
Nous vous recommandons de prendre note de notre adresse pour tout contact ultérieur.  
Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.  
[www.monopoly.com](http://www.monopoly.com) [www.hasbro.fr](http://www.hasbro.fr) [www.winningmoves.fr](http://www.winningmoves.fr)



# MONOPOLY

◆ Achetez. Vendez. Négociez. Gagnez ! ◆



## CONTIENT :

- 1 plateau de jeu, 6 pions, 28 titres de propriété, 16 cartes Professeur Chen, 16 cartes Combat de Dresseur, 1 paquet de billets de banque pour MONOPOLY, 32 Boutiques Pokémon, 12 Centres Pokémon, 2 dés et 1 dé rapide.

DÉCOUVREZ LES RÈGLES D'ORIGINE DU MONOPOLY AINSI QUE LES RÈGLES PERSONNALISÉES POUR CETTE ÉDITION

## LES DIFFÉRENCES :

- ◆ Les cases de propriété sont désormais des Titres de Propriété Pokémon.
- ◆ Les cases de transport sont maintenant des Poké Balls.
- ◆ Les cartes Chance et Caisse de Communauté sont remplacées par les cartes Combat de Dresseur et par les cartes Professeur Chen.
- ◆ Les cartes Compagnie de Service Public sont remplacées par les cartes Électhor et Artikodin.
- ◆ Les cases d'impôt sont renommées cases Rival et Team Rocket.
- ◆ Les Boutiques Pokémon et Centres Pokémon remplacent les maisons et les hôtels.



B27561010



# COMMENT JOUER ?

## COMMENT GAGNER ?

Il faut être le dernier joueur qui n'ait pas fait faillite.  
**Comment faire :** acheter des titres de propriété et faire payer le plus gros loyer possible aux joueurs qui atterrissent chez vous. Acheter tous les titres de propriété d'un même groupe de couleur pour augmenter les loyers et obtenir des Boutiques Pokémon et des Centres Pokémon afin d'augmenter le montant de vos revenus.

## QUI JOUE EN PREMIER ?

Chaque joueur lance les deux dés blancs. Celui qui fait le plus gros score commence la partie.

## QUAND C'EST VOTRE TOUR :

- 1) Lancez les deux dés blancs.
- 2) Bougez votre pion d'autant de cases que le nombre de points indiqué sur les dés et dans le sens des aiguilles d'une montre.
- 3) La case où vous vous arrêtez déterminera ce que vous avez à faire. Voir la rubrique « Types de Cases » ci-dessous.
- 4) Si vous passez par ou vous arrêtez sur la case **DÉPART**, vous recevez ₺200 de la Banque.
- 5) Si vous faites un **double** aux dés, effectuez les



opérations habituelles sur la case où vous vous arrêtez puis relancez les dés. (étapes 1 à 4).

**Attention !** Si vous faites **trois doubles de suite**, rendez-vous immédiatement en **prison**.

6) Lorsque vous avez terminé votre tour, **donnez les dés au joueur situé sur votre gauche.**



# AU SECOURS ! J'AI BESOIN D'ARGENT !

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, vous pouvez **vendre des bâtiments** (Boutiques Pokémon ou Centres Pokémon) et/ou **hypothéquer une propriété**. Si vous devez toujours de l'argent, vous êtes déclaré en **FAILLITE** et vous êtes **éliminé !**

- Vous devez alors rembourser ce que vous pouvez avec les billets qu'il vous reste.
- Si vous êtes mis en faillite par un autre joueur, vous devez lui donner toutes vos propriétés hypothéquées et les cartes *Vous êtes Libéré de Prison* que vous possédez.

Ce joueur doit immédiatement payer 10% d'intérêts sur chaque propriété hypothéquée qu'il récupère puis choisir de conserver les hypothèques sur ces propriétés, ou tout régler tout de suite.

- Si votre dette est envers la Banque, elle récupère et met aux enchères toutes vos propriétés. Celles-ci sont vendues non hypothéquées. Vous devez remettre les cartes *Vous êtes Libéré de Prison* en-dessous du paquet correspondant.

# N'ATTENDEZ PAS VOTRE TOUR !

C'est une règle souvent oubliée : vous pouvez réaliser les opérations décrites ci-après même si ce n'est pas à vous de jouer ! Et même en prison !

## 1) PERCEVOIR UN LOYER

Si un joueur s'arrête sur une de vos propriétés non hypothéquées, vous pouvez lui réclamer un loyer selon le montant indiqué sur le titre de propriété – voir le chapitre *Propriété Appartenant Déjà à un Autre Joueur*.

## 2) VENTE AUX ENCHÈRES

Le banquier met une propriété aux enchères quand :

- un joueur s'arrête sur une propriété qui n'appartient encore à personne et qu'il décide de ne pas l'acheter au prix indiqué sur la case du plateau de jeu,
- un joueur fait **faillite** et retourne toutes ses propriétés hypothéquées à la banque. Ces propriétés sont vendues aux enchères non hypothéquées,
- il y a une **crise du bâtiment** et que deux joueurs ou plus souhaitent acheter le(s) même(s) bâtiment(s) (Boutiques ou Centres Pokémon).



Le paiement d'une vente aux enchères ne peut se faire qu'en billets de banque. L'enchère commence à n'importe quel prix fixé par un joueur désireux de l'acheter et avec un minimum de ₺ 1. La propriété revient au plus offrant. Même si vous avez refusé de l'acheter au prix initial, vous pouvez participer à la vente aux enchères.

## 3) CONSTRUIRE

Vous devez posséder tous les titres de propriété d'un même groupe de couleur pour pouvoir acheter des **Boutiques Pokémon** auprès de la banque.

- Le prix d'une Boutique Pokémon est indiqué sur le **titre de propriété**.
- Vous devez construire **uniformément**. Vous ne pouvez pas construire de deuxième Boutique Pokémon tant que vous n'avez pas construit une Boutique Pokémon sur chaque titre de propriété du même groupe de couleur.
- Vous pouvez construire **4 Boutiques Pokémon** au maximum sur un même titre de propriété.
- Une fois que vous avez 4 Boutiques Pokémon sur un titre de propriété, vous pouvez les échanger contre un **Centre Pokémon**. Pour cela vous devez payer le montant indiqué sur le titre de propriété. Vous ne pouvez construire qu'un seul Centre Pokémon par titre de propriété et vous ne pouvez pas construire de Boutique Pokémon sur un titre de propriété disposant déjà d'un Centre Pokémon.



**Important :** vous ne pouvez construire ni Boutique Pokémon, ni Centre Pokémon si une des propriétés du même groupe de couleur est **hypothéquée**.  
**Crise du bâtiment ?** S'il ne reste plus de propriétés de couleur 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 Boutiques Pokémon ou de Centres Pokémon, et que deux joueurs ou plus souhaitent les acheter, alors ils seront vendus aux enchères et accordés au plus offrant.

## 4) VENDRE UN BÂTIMENT

Les bâtiments seront vendus à la banque à la moitié de leur valeur, indiquée sur le titre de propriété. Les Boutiques Pokémon doivent être vendues uniformément, de la même façon qu'elles ont été achetées. Les Centres Pokémon sont eux échangés contre 4 Boutiques Pokémon.

## 5) HYPOTHÉQUER UNE PROPRIÉTÉ

Si vous n'avez plus assez d'argent pour acquitter une dette, vous pouvez hypothéquer n'importe laquelle de vos propriétés. Vous devez d'abord vendre tous les bâtiments des propriétés appartenant au même groupe de couleur à la banque.



**6) PASSEZ DES ACCORDS AVEC VOS ADVERSAIRES !** Vous pouvez conclure des marchés avec vos adversaires et ainsi **acheter** ou **vendre** des propriétés sans bâtiments. Vous devez vendre tous les bâtiments construits sur les titres de propriété d'un même groupe de couleur avant d'en vendre un ou plusieurs. Les propriétés peuvent être achetées avec des billets ou être échangées contre d'autres propriétés ou contre des cartes *Vous êtes Libéré de Prison*. Ce sont les joueurs qui concluent le marché qui décident du montant de la transaction.



Vous pouvez vendre une propriété **hypothéquée** à un autre joueur à prix convenu entre vous. L'acheteur peut alors, soit lever immédiatement l'hypothèque en **payant** à la banque la valeur de l'hypothèque, soit garder l'hypothèque et **payer les 10% d'intérêts**. Il pourra alors choisir de payer la valeur de l'hypothèque plus tard au cours du jeu et dans ce cas il devra **payer de nouveau** les 10% d'intérêts.

**Rappel :** le but du jeu n'est pas seulement de devenir riche ! Pour gagner, il faut mettre tous les autres joueurs en **FAILLITE !**

# TYPES DE CASES

## 1) PROPRIÉTÉ N'APPARTENANT À PERSONNE

Il existe trois types de propriétés :



Vous pouvez **acheter** la propriété sur laquelle vous vous arrêtez en payant à la Banque le **prix indiqué** sur la case du plateau de jeu. Vous recevrez 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 doit immédiatement ouvrir une vente aux enchères. Lorsque vous achetez des propriétés, vous devez penser à acheter, si possible, les autres propriétés du même groupe de couleur. Par exemple : si vous achetez un titre de

propriété vert, vous devez essayer d'acheter les 2 autres titres de propriété verts au cours de la partie. Posséder un groupe de couleur augmente le montant du loyer que les autres joueurs ont à payer quand ils atterrissent sur une de ces propriétés et vous permet également d'obtenir des Boutiques Pokémon et des Centres Pokémon pour encore augmenter vos revenus.



## 2) PROPRIÉTÉ APPARTENANT DÉJÀ À UN AUTRE JOUEUR

Si vous vous arrêtez sur une propriété qui appartient à un autre joueur, il peut vous demander de **payer un loyer**. Le montant du loyer est indiqué sur le titre de propriété et varie selon le nombre de bâtiments qu'elle comporte. Vous n'avez pas à payer de loyer si la propriété est hypothéquée. (le titre de propriété est retourné).

**Important :** le joueur qui est propriétaire de la case sur laquelle vous vous arrêtez doit vous réclamer le loyer avant que le joueur suivant ne lance les dés à son tour. S'il oublie de vous demander, vous n'êtes plus obligé de payer !

**Pokémon** Le loyer simple pour un Pokémon est indiqué sur le titre de propriété correspondant. Ce loyer est **double** si le propriétaire possède tous les Pokémon (non hypothéqués) d'un même groupe de couleur. Si des Boutiques Pokémon ou des Centres Pokémon sont **construits** sur ces cases, le loyer sera beaucoup plus élevé – comme indiqué sur le titre de propriété.

## Poké Balls (Super, Hyper et Master Balls)

Le loyer dépend du nombre de cartes Poké Balls que vous possédez.

Nombre de cartes	1	2	3	4
Loyer	₺25	₺50	₺100	₺200



## Électhor et Artikodin

Pour connaître le montant du loyer, lancez les dés et multipliez le résultat par 4. Si vous possédez ces deux cartes, multipliez le résultat par 10 !

## 3) Cartes Combat de Dresseur et Professeur Chen

Vous devez prendre la carte située sur le dessus du paquet correspondant, suivre les instructions de la carte et la remettre face cachée en-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.



## 4) Attaque d'un Rival et de la Team Rocket

Si vous vous arrêtez sur une de ces cases, payez le montant indiqué à la Banque.

## 5) ALLEZ EN PRISON

Si vous vous arrêtez sur cette case, vous devez bouger votre pion sur la case **ALLEZ EN PRISON**.

**Important :** vous ne **touchez pas** les ₺200 si vous allez sur la case ALLEZ EN PRISON en passant par la case DÉPART. Si vous êtes envoyé en prison, votre tour est terminé : vous devez donner les dés au joueur suivant !

- Vous êtes envoyé en prison si :**
- vous tirez une carte Combat de Dresseur ou une carte Professeur Chen qui vous indique d'aller en prison.
  - vous faites trois doubles à la suite aux dés.



## Q : Comment sortir de prison ?

**R :** Vous avez trois possibilités :

- Payer** une amende de ₺ 50 au début du tour suivant. Vous pouvez alors lancer les dés et bouger votre pion normalement.
- Utiliser une carte** *Vous êtes libéré de Prison* si vous en possédez une. Vous pouvez également en acheter une à un autre joueur. Une fois utilisée, remettez la carte en-dessous de la pile correspondante, lancez les dés et bougez votre pion.
- Attendre trois tours** en lançant les dés à chaque tour pour essayer de faire un **double**. Si vous faites un double, sortez de prison en utilisant le lancer de dés pour avancer. Si, après les trois tours, vous n'avez pas fait de double, payez ₺ 50 à la banque et bougez votre pion suivant votre lancer de dés.

## 6) SIMPLE VISITE (PRISON)

Pas de panique : si vous vous arrêtez sur la case prison lors d'un déplacement normal, vous êtes en « Simple Visite » et ne subissez aucune pénalité. Assurez-vous que votre pion soit bien dans la zone « Simple Visite ».



## 7) PARC GRATUIT

Relax ! Rien de mauvais (ou de bon) ne peut vous arriver sur cette case ! Vous pouvez vous reposer en attendant le prochain tour et continuer vos transactions normalement (percevoir des loyers, obtenir des vies...).



## 8) PROPRIÉTÉ QUE VOUS POSSÉDEZ

Rien de spécial ! Mais vous ne gagnez pas d'argent non plus.