

## MATÉRIEL

28 cartes  
**TERRAIN**



40 cartes  
**ARGENT**



12 cartes  
**JOUEUR**



20 pions **MAISON**



6 pions **HÔTEL**



20 jetons **LOYERS**  
de 1 Monopoly



10 jetons **LOYERS**  
de 5 Monopoly



6 jetons **LOYERS**  
de 10 Monopoly



## PRÉPARATION

- 1 Choisissez votre « pion » et prenez les cartes **JOUEUR** correspondantes.
- 2 Posez les cartes **ARGENT** faces cachées en tas sur la table.
- 3 Posez les cartes **TERRAINS** faces cachées en tas sur la table. Découvrez-en 4 que vous alignez sur la table.

## BUT DU JEU

Créer un quartier le plus rentable possible ! En achetant des terrains et en réalisant des actions sur ceux-ci, il faut choisir les bonnes combinaisons et mettre à profit un nombre de tours limités pour s'enrichir le plus vite possible.

## COMMENT JOUER

Déroulé d'un tour :

- Le joueur pioche une carte **ARGENT**.
- Le dos de la carte découvert (la suivante dans la pioche) indique les terrains qui vont rapporter un loyer. C'est la banque qui paye le loyer avec des jetons **LOYERS** de différentes valeurs. Attention, le joueur qui pioche la carte ne touche pas de loyer. Les loyers sont ajustés en fonction du nombre de constructions.
- Le joueur réalise ensuite une action : acheter une ou plusieurs cartes **TERRAIN** (la valeur est inscrite sur la carte), ou bien acheter des **MAISONS** et/ou des **HÔTELS** (100 € par maison et par hôtel). Il peut aussi passer son tour.

- Lorsqu'un **TERRAIN** est acheté, la carte est posée face visible devant le joueur. À la fin du tour du joueur, on retourne autant de nouvelles cartes **TERRAIN** que nécessaire de la pioche pour qu'il y ait toujours 4 cartes **TERRAINS** à vendre.
- Lorsqu'un joueur achète une **MAISON**, il la pose sur le terrain concerné. Pour mettre un **HÔTEL**, le joueur doit posséder trois **MAISONS** sur son terrain et payer 100 € pour acheter l'**HÔTEL**. Il peut aussi acheter directement un **HÔTEL** pour 400 €.
- Les cartes **ARGENT** sont défaussées une fois jouées.
- Si la valeur de la carte **ARGENT** dépasse la somme requise, le surplus est perdu.
- Les jetons **LOYERS** ne peuvent servir à acheter des terrains, des maisons ou des hôtels.

## FIN DU JEU

Lorsque les 6 **HÔTELS** sont achetés, le jeu s'arrête.

## COMPTAGE DES POINTS

Chaque loyer rapporte les points indiqués sur le jeton.

Chaque maison rapporte un point.

Chaque hôtel rapporte deux points.

Les gares rapportent des points en fonction du nombre de gares acquises :

- 4 points pour une gare
- 9 points pour deux gares
- 16 points pour trois gares
- 25 points pour quatre gares

Les compagnies vous permettent de gagner un point supplémentaire par hôtel. Si vous possédez les deux, cela vous rapporte deux points supplémentaires par hôtel.

Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie.



## VARIANTES

### La crise immobilière

À Paris, on connaît une crise immobilière sans précédent : de nombreux terrains sont laissés en friche, et les Parisiens ne parviennent plus à trouver où se loger. On décide alors de mesures importantes : la ville met en vente de nombreux terrains, à la condition que les acquéreurs fassent construire des résidences dessus.

*Chaque terrain sans maison ou hôtel à la fin de la partie fera perdre un point au joueur.*

### Une nouvelle dynamique

La ville de Paris souhaite attirer les investisseurs. Il faut redynamiser la métropole qui manque de nouveauté et a besoin d'une nouvelle impulsion. Une grande mesure est alors décidée : la mise en vente de tous les terrains non occupés de la capitale ! Vous, futurs propriétaires,

pouvez dès à présent acheter tous les quartiers dans lesquels vous souhaitez vous installer. Mais il n'y en aura pas pour tout le monde !

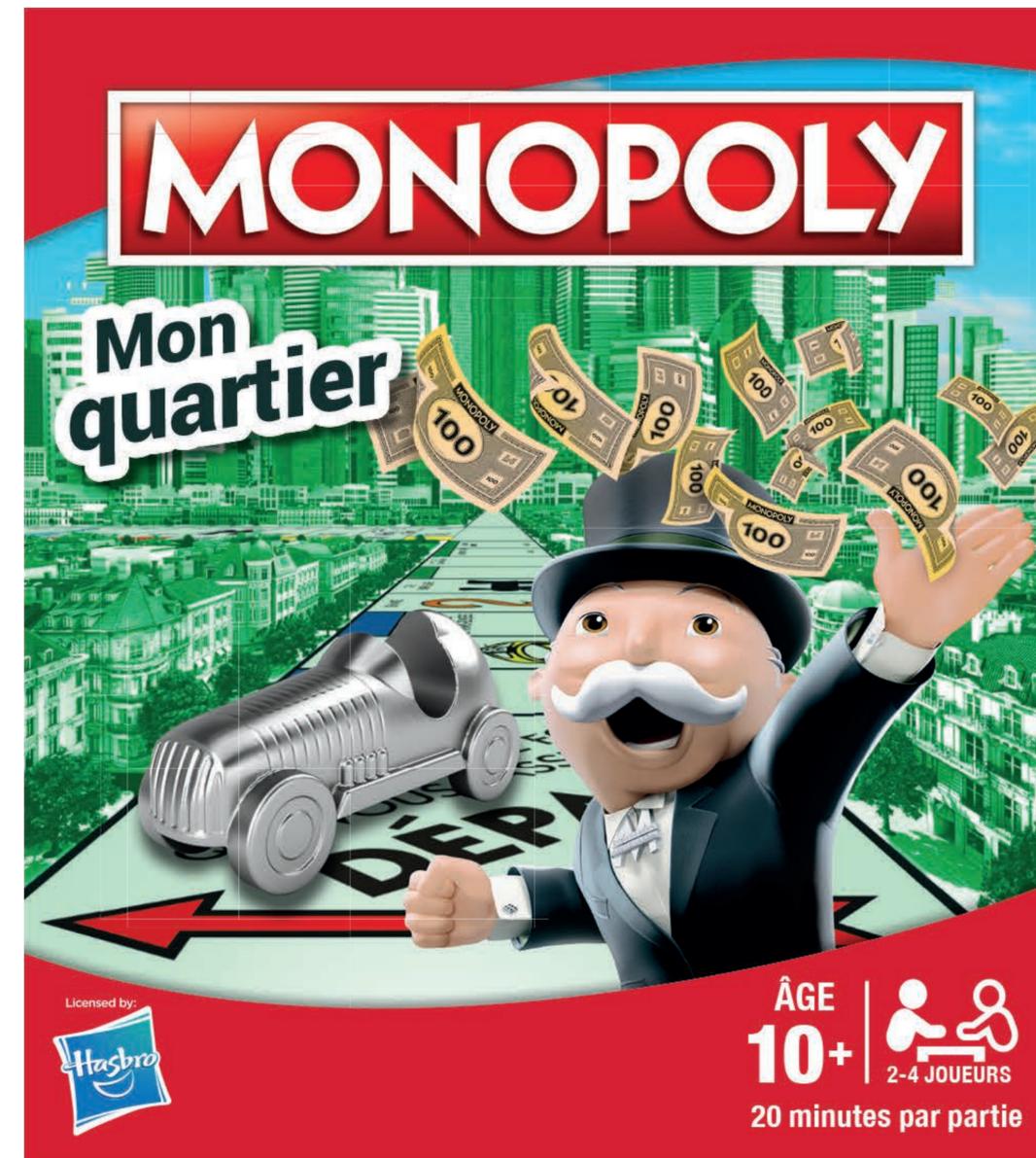
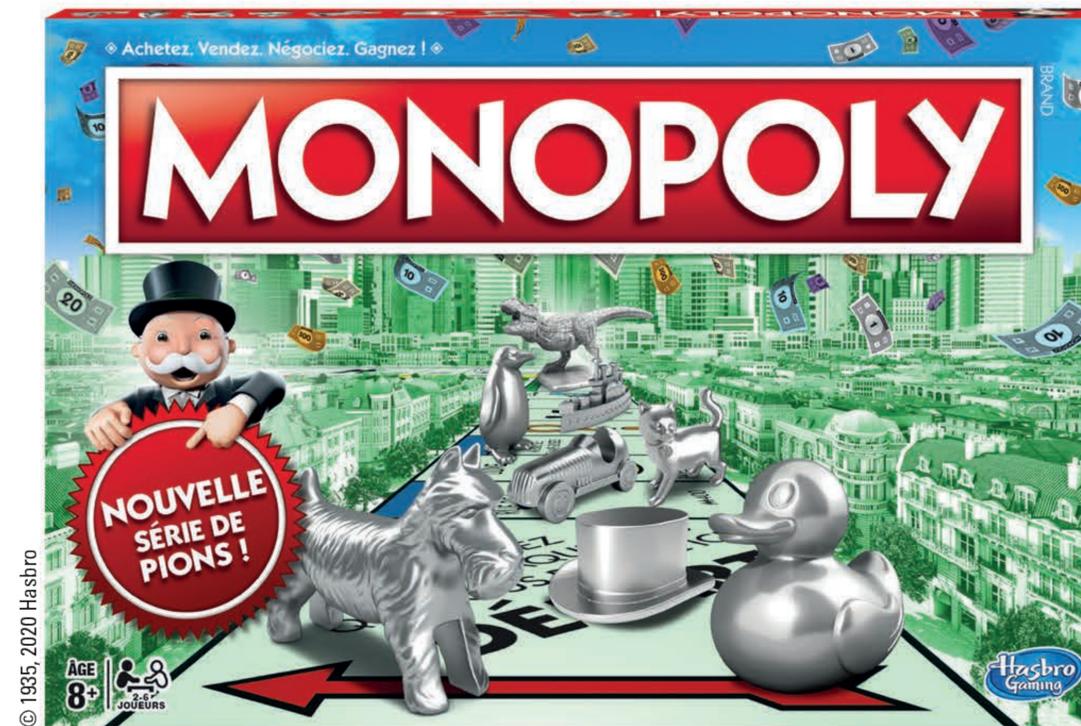
*Tous les terrains sont à vendre dès le début : ils sont tous étalés sur la table.*

### Le pouvoir de l'harmonie

Le constat est sans appel : les investisseurs ne respectent aucune cohérence et la ville de Paris est désormais un patchwork de styles hétéroclites qui défie tout sens esthétique. On décide alors de réguler le marché et de redonner du sens au patrimoine. Les investisseurs sont désormais tenus de respecter une zone définie pour leurs constructions afin de retrouver une harmonie.

*Lorsqu'un joueur achète un terrain, il est seul à pouvoir acheter les autres terrains de la même couleur.*

## RETROUVE AUSSI LE JEU ORIGINAL MONOPOLY !



ÂGE  
**10+**  
2-4 JOUEURS  
20 minutes par partie