

RANGEMENT



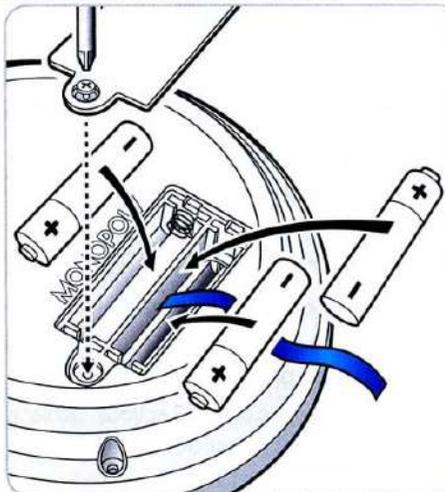
1. Placez les 6 pions dans les rangements de la boîte de jeu prévus à cet effet pour éviter qu'ils ne s'abîment.
2. Attendez que l'unité électronique se mette automatiquement sur off (l'unité se met en mode veille après 90 secondes sans utilisation) et placez-la dans la partie large de la boîte de jeu.
3. Placez le reste des éléments de jeu dans les autres compartiments de la boîte.

IMPORTANT : UTILISATION DES PILES

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

PRÉCAUTIONS À 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.

© 2009 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 Hasbro België NV/SA, Industrialaan 1 bus 1, 1702 Groot-Bijgaarden, België.

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

021017146101 00

498171461010



AGE
8+
2-6
JOUEURS

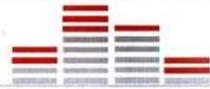
MONOPOLY



CONTENU :

1 plateau de jeu, 1 unité de jeu électronique, 6 cartes de crédit MONOPOLY, 6 pions, 30 cartes de propriété, 32 maisons, 12 hôtels et 2 dés.

BUT DU JEU



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

Si vous souhaitez faire une partie plus courte, vous pouvez décider d'arrêter le jeu dès que le premier joueur fait faillite. Les autres joueurs font alors leurs comptes (en faisant la somme de leurs billets et de la valeur de leurs propriétés). C'est alors le joueur le plus riche qui remporte la partie.

INDEX

LES NOUVEAUTÉS.....	3
MISE EN PLACE.....	4
JOUER À MONOPOLY.....	6
L'UNITÉ DE JEU ÉLECTRONIQUE.....	8
ACHETER UNE PROPRIÉTÉ.....	10
DEALS/VENTES DE PROPRIÉTÉ.....	10
LES BÂTIMENTS.....	11
VENTES AUX ENCHÈRES.....	12
LES COMPAGNIES DE SERVICE PUBLIC.....	12
LES GARES.....	12
DEALS FORCÉS.....	13
PAYER UN LOYER.....	13
FAIRE FAILLITE.....	13
HYPOTHÈQUES.....	14
PRISON.....	15
PARC GRATUIT.....	15
PASSER 2 FOIS DE SUITE PAR LA CASE DÉPART.....	15
RANGEMENT.....	16
INFORMATION SUR LES PILES.....	16

LES NOUVEAUTÉS



Retrouvez Monopoly tel que vous l'aimez avec, en plus, 3 innovations qui viendront pimenter vos parties !

1. MUSIQUES ET ANIMATIONS SONORES :

Fêtez la fin du mois et encaissez votre salaire en musique lorsque vous passez par la case Départ, entrez en musique dans la Zone de transport sur laquelle vous vous arrêtez et bien d'autres animations encore !



2. LES ZONES DE TRANSPORT :

Le plateau est divisé en 4 zones : piétonne, cycliste, automobile et spatiale. Les cases Départ, Parc Gratuit, Allez en prison et Prison ne se trouvent pas dans ces Zones de transport.



Lorsque vous vous arrêtez sur une case située dans une Zone de transport, vous devez faire un choix : **soit** vous faites tirer une carte Chance électronique à tous les joueurs présents dans le Zone de transport de votre choix, **soit** vous déplacez votre pion sur la propriété la plus proche n'appartenant à personne pour la mettre aux enchères. Est-ce que cette décision va vous aider ou vous pénaliser ? Vous allez vite le découvrir !

Si toutes les propriétés du plateau de jeu ont déjà un propriétaire, vous pouvez **Forcer un Deal** en échangeant une de vos propriétés contre celle d'un autre joueur (voir chapitre Forcer un Deal) !

3. LE PLATEAU DE JEU :

Le plateau est le même que le plateau classique, sauf qu'il est rond : vous devez donc toujours déplacer votre pion **dans le sens des aiguilles d'une montre**.

Cette version comprend **4 Compagnies de Service Public** au lieu de 2 : ça fait deux fois plus de loyers !

INDICATIONS SUR LES RÈGLES DU JEU :
LES PAGES 4 À 7 VOUS DONNENT LES BASES
LES PAGES 8 À 15 DONNENT PLUS DE DÉTAILS

ACHETER ET VENDRE



Page 10

LES BÂTIMENTS



Page 11

VENTES AUX ENCHÈRES



Page 12

LES COMPAGNIES DE SERVICE PUBLIC ET LES GARES



Page 12

PAYER UN LOYER



Page 13

FAILLITE



Page 13

HYPOTHÈQUES



Page 14

PRISON



Page 15

MISE EN PLACE



Un des joueurs est élu banquier. Il s'occupe :

- des cartes de propriété,
- des ventes aux enchères,
- des maisons et des hôtels.

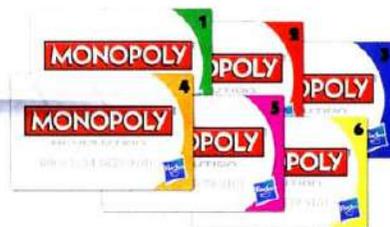
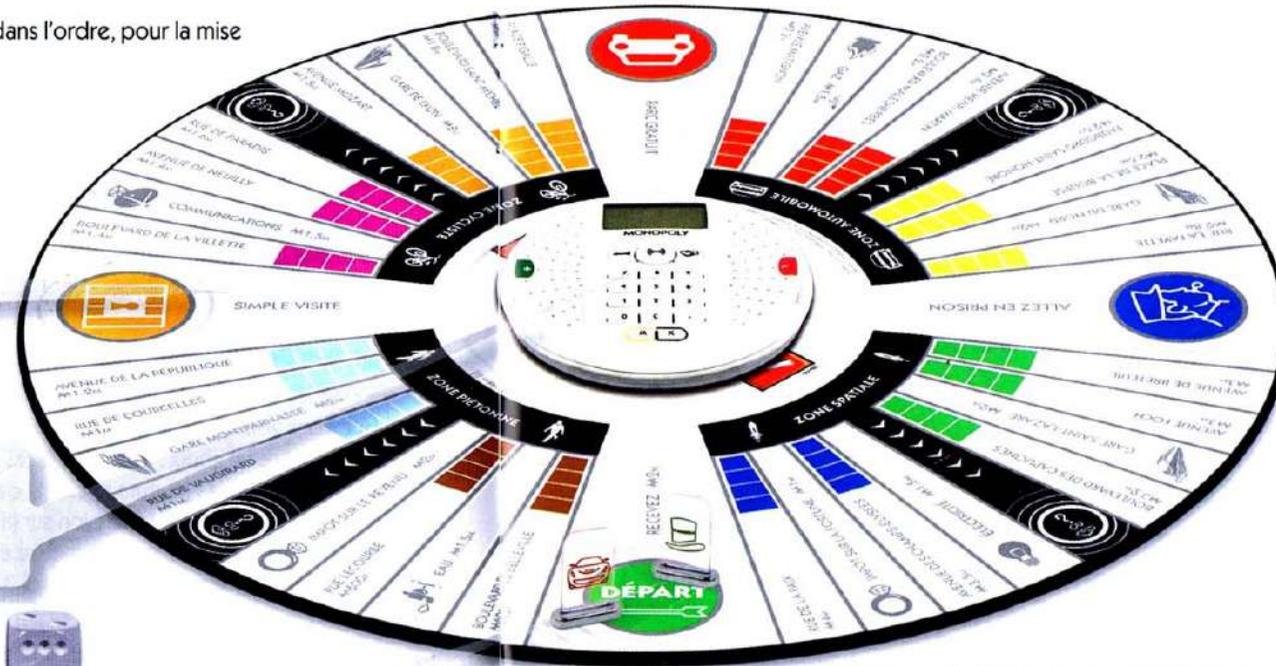
Suivez les indications ci-dessous, dans l'ordre, pour la mise en place du jeu.

1. Placez le **plateau de jeu** sur une surface plate.

2. Insérez les piles dans l'**Unité de jeu électronique** (voir en dernière page) et placez-la au centre du plateau.

3. Sortez les **pions et les dés** du sachet plastique. Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case **Départ**.

4. Sortez enfin les **cartes de crédits** du sachet plastique et donnez-en une à chaque joueur. Chacun commence avec un solde de **¥15M**.



5. Placez également les **maisons et les hôtels** dans les espaces de rangement de la boîte.

6. Regroupez les **cartes de propriété** par couleur et placez chaque groupe dans les **espaces de rangement** de la boîte.



Vous voilà maintenant prêts à jouer à Monopoly Révolution !



JOUER À MONOPOLY



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.

À VOTRE TOUR :



SI VOUS VOUS ÊTES ARRÊTÉ SUR :

<p>UNE PROPRIÉTÉ N'APPARTENANT À PERSONNE Achetez-la ou mettez-la aux enchères.</p>	<p>LA PROPRIÉTÉ D'UN AUTRE JOUEUR Payez le loyer.</p>	<p>UNE DE VOS PROPRIÉTÉS Il ne se passe rien.</p>	<p>UNE CASE IMPÔT OU TAXE Payez à la banque la somme indiquée.</p>	<p>PARC GRATUIT Vous n'avez rien à faire. Au moins vous ne payerez pas de loyer pour ce tour !</p>	<p>UNE CASE SITUÉE DANS UNE ZONE DE TRANSPORT Tentez la chance ou mettez aux enchères une propriété n'appartenant à personne !</p>	<p>ALLEZ EN PRISON Rendez-vous directement en Prison ! Ne touchez pas votre salaire si vous passez par la case Départ.</p>
--	--	--	---	---	---	---

Continuez de jouer. Le dernier joueur restant en jeu est déclaré vainqueur.

L'UNITÉ DE JEU ÉLECTRONIQUE

APPUYEZ SUR N'IMPORTE QUELLE TOUCHE POUR ALLUMER L'UNITÉ !

Maintenez la touche "C" appuyée pour mettre les compteurs à zéro.



DÉPART

Lorsque vous passez par la case Départ, le banquier insère votre carte bancaire dans la fente **verte** de l'unité électronique et appuie sur ce bouton pour créditer votre compte de 2M (pas besoin de taper le chiffre sur l'unité).



ZONE DE TRANSPORT

Lorsque vous vous arrêtez sur une case située dans une des 4 zones de transport vous pouvez :

- choisir une des 4 zones pour distribuer une carte Chance à chacun des joueurs situé dans cette zone (vous pouvez choisir la zone où se situe votre propre pion) ! Chacun son tour, chaque joueur concerné appuie alors sur le bouton Zone de transport : lorsque le symbole correspondant à la zone choisie apparaît à l'écran, il appuie une nouvelle fois. La musique de la zone concernée retentit et le texte de la carte Chance défile sur l'écran de l'unité.

OU

- Déplacer votre pion sur la prochaine propriété n'appartenant à personne et la mettre aux enchères (voir page 12). Si toutes les propriétés ont déjà un propriétaire, vous pouvez **forcer le deal** (voir page 13) !

M et K

Pour payer ou recevoir de l'argent, vous devez entrer le montant de la transaction sur l'unité électronique. Vous n'avez pas besoin de taper le chiffre en entier : tapez « M » pour million ou « K » pour millier. Exemple : pour 10 000 ₺ vous devez taper « 10 » puis « K ».

AJOUTER UNE VIRGULE / RÉGLER LE SON

Pour régler le son, enlevez les cartes et maintenez le bouton de la virgule "." appuyé jusqu'à obtention du volume désiré. Pour n'avoir que les bips (et donc supprimer les musiques et bruitages), maintenez ce bouton appuyé jusqu'à obtention du plus petit niveau sonore.

C (Annuler)

Si vous faites une erreur en tapant un montant, utilisez cette touche « C » pour effacer. Pour commencer une nouvelle partie en mettant les compteurs à zéro, maintenez ce bouton « C » appuyé.



UTILISATION DE L'UNITÉ ÉLECTRONIQUE

RECEVOIR DE L'ARGENT DE LA BANQUE

Pour recevoir de l'argent de la banque vous devez :

1. Insérer votre carte bancaire dans la fente **verte**.
2. Taper le montant à percevoir. Par exemple, si la banque vous doit 260K, appuyez sur 2, 6, 0, K.
3. Attendre que votre solde augmente à l'écran. Retirer votre carte bancaire.

PAYER LA BANQUE

Pour payer une dette à la banque vous devez :

1. Insérer votre carte bancaire dans la fente **rouge**.
2. Taper le montant à donner à la banque. Par exemple, si vous devez 1.5M, appuyez sur 1, ., 5, M.
3. Attendre que votre solde diminue à l'écran. Retirer votre carte bancaire.

PAYER UN AUTRE JOUEUR

Pour régler votre dette envers un autre joueur vous devez :

1. Insérer votre carte bancaire dans la fente **rouge** et celle de l'autre joueur dans la fente **verte**.
2. Taper le montant à payer à l'autre joueur. Le solde de votre compte diminue.
3. Attendre que le solde de l'autre joueur augmente à l'écran. Retirer les 2 cartes.

VENTES AUX ENCHÈRES

Pour mettre une propriété aux enchères, le banquier doit :

1. Appuyer sur le **bouton Deal** pour démarrer le timer.
2. Les bips vous indiquent que le temps arrive à épuisement !

(Si vous concluez le Deal avant la fin du temps imparti, appuyez une nouvelle fois sur le **bouton Deal** pour arrêter le timer.)



CHANCE

Le texte des cartes Chance vous est dévoilé par l'unité électronique au cours de la partie :

- quand un joueur s'arrête sur une case située dans une zone de transport et choisit l'option Chance.

ET

- de manière aléatoire. Dans ce cas, l'animation sonore de la carte Chance retentit et le symbole ? apparaît. Le texte de la carte Chance s'applique au joueur qui vient juste de retirer sa carte bancaire de l'unité électronique.

Si une carte Chance apparaît pendant le déplacement de votre pion ou au milieu d'une transaction, arrêtez tout et suivez les instructions indiquées sur l'écran ! Si le texte disparaît avant que vous n'ayez eu le temps de le lire : dommage, c'est trop tard !

Si une carte Chance envoie plus d'un joueur sur une propriété n'appartenant à personne, vous devez la mettre aux enchères.

ACHETER ET VENDRE



Page 10

LES BÂTIMENTS



Page 11

VENTES AUX ENCHÈRES



Page 12

LES COMPAGNIES DE SERVICE PUBLIC ET LES GARES



Page 12

PAYER UN LOYER



Page 13

FAILLITE



Page 13

HYPOTHÈQUES



Page 14

PRISON

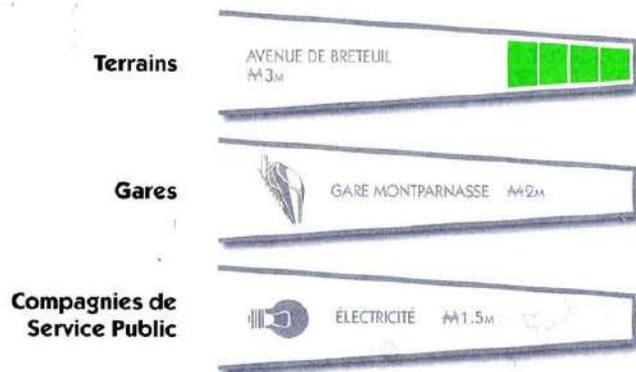


Page 15

ACHETER UNE PROPRIÉTÉ



IL Y A 3 TYPES DE PROPRIÉTÉ :



Si vous vous arrêtez sur une propriété n'appartenant encore à personne, vous pouvez l'acheter :

1. Payez le prix indiqué sur la case du plateau au banquier (voir page 9).
2. Le banquier vous remet en échange, comme preuve de cette acquisition, la carte de propriété correspondante 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 chapitre **Ventes aux Enchères** page 12).

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, autrement dit dès que vous en avez le monopole, vous pouvez construire sur ces terrains, et ainsi collecter des loyers plus élevés !

DEALS ET VENTES DE PROPRIÉTÉ



Vous pouvez décider de vendre une propriété sans bâtiment, une Gare ou une Compagnie de service public à un autre joueur lorsque c'est à votre tour ou entre le tour des autres joueurs.

Si vous voulez vendre une propriété :

1. Vous devez déjà vendre à la banque tous les bâtiments, s'il y en a, situés sur cette propriété (voir page en face). Vous n'avez pas le droit de vendre une propriété tant que vous n'avez pas vendu tous les bâtiments situés sur les propriétés du même groupe de couleur.
2. Mettez-vous d'accord sur le prix de vente avec l'autre joueur et récupérez l'argent sur votre carte (voir page 9).
3. Une fois payée, donnez la carte de propriété à l'autre joueur.

LES BÂTIMENTS



ACHETER UNE MAISON

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



ACHETER UN HÔTEL

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



QUELQUES RÈGLES DE LA CONSTRUCTION :

- Vous pouvez acheter des maisons et des hôtels à votre tour ou entre le tour 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 de maison sur chaque propriété du même groupe de couleur.
- Vous pouvez acheter autant de bâtiments que vos finances vous le permettent !
- Aucune maison ne peut être construite si une des propriétés du groupe de couleur est hypothéquée.

VENDRE DES BÂTIMENTS

Vous pouvez vendre les maisons et les hôtels à la banque pour la moitié de leur prix d'achat (indiqué sur la carte de propriété). Vous pouvez vendre à votre tour ou entre le tour 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 bancaire 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.

CRISE DU LOGEMENT

S'il ne reste plus de bâtiments 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 maisons ou d'hôtels et que deux joueurs ou plus souhaitent les acheter, alors ils sont vendus aux enchères et accordés au plus offrant. L'enchère commence au prix le plus bas indiqué sur la carte de propriété.

ACHETER ET VENDRE



Page 10

LES BÂTIMENTS



Page 11

VENTES AUX ENCHÈRES



Page 12

LES COMPAGNIES DE SERVICE PUBLIC ET LES GARES



Page 12

PAYER UN LOYER



Page 13

FAILLITE



Page 13

HYPOTHÈQUES



Page 14

PRISON



Page 15

VENTES AUX ENCHÈRES



Si vous décidez de ne pas acheter une propriété sur laquelle vous venez de vous arrêter ou sur laquelle vous vous rendez après être arrivé dans une Zone de transport, le banquier doit immédiatement ouvrir une vente aux enchères, en commençant obligatoirement à un montant minimum de 10K. 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.

DÉROULEMENT D'UNE VENTE AUX ENCHÈRES :

1. Démarrez le timer de la vente en appuyant sur le bouton Deal.
2. Les joueurs qui le souhaitent font leur offre de prix dans le temps imparti.
3. Lorsque vous entendez des bips, dépêchez-vous, les enchères touchent à leur fin !
4. Le joueur qui a donné l'enchère la plus haute à la fin du temps, remporte l'enchère et paye le prix annoncé au banquier pour cette propriété.



LES COMPAGNIES DE SERVICE PUBLIC



Il y a 4 Compagnies de service public dans Monopoly Révolution. Elles sont achetées et vendues de la même manière que les terrains.

Si vous vous arrêtez sur une Compagnie de service public qui appartient à un autre joueur, ce joueur peut vous demander de lui payer un loyer en fonction du nombre de Compagnies de service public qu'il possède. Ce montant est indiqué sur la carte de propriété correspondante.

LES GARES



Les Gares sont achetées et vendues de la même manière que les terrains.

Si vous vous arrêtez sur une Gare appartenant à un autre joueur, vous devez payer le montant indiqué sur la carte de propriété. Ce montant variera suivant le nombre de Gares possédées par ce joueur.

DEALS FORCÉS



Lorsque vous vous arrêtez sur une case située dans une Zone de transport et que toutes les propriétés du plateau ont déjà un propriétaire, vous avez le droit de forcer un deal avec un autre joueur (ceci remplace la première option qui est de mettre la propriété libre la plus proche aux enchères) et donc procéder à un échange de propriété.

Pour ce faire vous devez échanger une propriété qui **ne fait pas partie d'un groupe de couleur complet**. Si vous ne possédez que des groupes de couleurs complets, vous n'avez pas accès à cette deuxième option.

Vous devez faire cet échange avec une propriété d'un autre joueur qui ne fait pas partie d'un groupe de couleur complet également. Vous choisissez ensuite la propriété que VOUS voulez : il ne peut pas refuser !

PAYER UN LOYER ET FAIRE FAILLITE

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 propriétaire 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'un même groupe de couleur appartiennent au même joueur, le loyer est doublé pour chaque propriété de ce groupe où il n'y a pas encore de construction. De plus, même si une des propriétés d'un même groupe de couleur est hypothéquée, vous continuez à percevoir un double loyer pour les autres propriétés non hypothéquées.

MANQUE D'ARGENT

Si vous n'avez plus d'argent pour payer vos dettes, vous pouvez :

- Vendre des bâtiments à la banque
- Hypothéquer des propriétés
- Vendre des propriétés, des Compagnies de service public ou des Gares à un autre joueur à un prix convenu entre vous (même si cette propriété est hypothéquée).

FAIRE 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.

DETTE ENVERS UN AUTRE JOUEUR

Dans ce cas, ce joueur reçoit le solde de votre carte bancaire et vos cartes de propriété.

ACHETER ET
VENDRE



Page 10

LES BÂTIMENTS



Page 11

VENTES AUX
ENCHÈRES



Page 12

LES COMPAGNIES
DE SERVICE PUBLIC
ET LES GARES



Page 12

PAYER UN
LOYER



Page 13

FAILLITE



Page 13

HYPOTHÈQUES



Page 14

PRISON



Page 15

HYPOTHÈQUES



HYPOTHÉQUER UNE PROPRIÉTÉ

1. Vendez d'abord les bâtiments de cette propriété à la banque.
2. Retournez la carte de propriété, face cachée.
3. Recevez de la part du banquier la valeur de l'hypothèque indiquée au dos de cette carte.

Vous ne pouvez percevoir aucun loyer pour une propriété hypothéquée, mais vous continuez à percevoir le loyer des propriétés du même groupe de couleur.

Si vous possédez toutes les propriétés du même groupe de couleur, hypothéquer une de ces propriétés ne vous empêche pas de **toucher un double loyer pour les autres propriétés non hypothéquées.**



RECEVOIR UNE PROPRIÉTÉ HYPOTHÉQUÉE COMME PAIEMENT D'UN AUTRE JOUEUR

Si un autre joueur vous doit de l'argent et fait faillite, il doit vous donner toutes ses propriétés. Les propriétés hypothéquées restent hypothéquées, jusqu'à ce que vous décidiez de lever l'hypothèque.

LEVER UNE HYPOTHÈQUE

Vous pouvez lever une hypothèque en payant la valeur de l'hypothèque plus 10% d'intérêts (arrondis à 10 000 au-dessus 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 **immédiatement** 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 à 10 000 au-dessus si besoin) sur la valeur de l'hypothèque et il paiera la valeur de l'hypothèque plus tard, au cours du jeu.

Pour toucher des loyers, le joueur devra lever l'hypothèque et tourner la carte de la propriété reçue face visible.

Une fois l'hypothèque levée, le propriétaire pourra de nouveau construire maisons et hôtels au prix normal.

PRISON



ALLER EN PRISON

Vous serez envoyé en Prison si :

- Vous vous arrêtez sur une case "Allez en prison".
- Une carte chance vous indique d'aller en prison.
- Vous faites trois doubles de suite aux dés.



Votre tour s'arrête lorsque vous êtes envoyé en Prison. Déplacez-vous jusqu'à la case Prison et ne touchez pas les M2M lorsque vous passez par la case Départ pour vous y rendre.

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

SORTIR DE PRISON

Vous resterez en Prison 3 tours maximum. Pour sortir, il vous faut effectuer une des 3 actions suivantes :

1. Attendre **votre prochain tour** et payer M500K **avant** de lancer les dés.
2. Lancer les dés et faire un double, lorsque c'est votre tour.
3. Recevoir une carte Chance de l'unité électronique vous indiquant que vous êtes libéré de prison.

Si vous réussissez une de ces 3 actions, déplacez alors votre pion sur le plateau de jeu suivant votre lancer de dés.

Si vous n'avez pas réussi à faire un double après trois tours, payez au banquier M500K puis déplacez votre pion selon le lancer de dés.

SIMPLE VISITE

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

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 M2M deux fois de suite pendant le même tour. Par exemple, si vous obtenez une carte Chance juste après être passé par la case Départ, et que cette carte vous indique « Avancez jusqu'à la case Départ ».

