

MONOPOLY®

MARQUE DÉPOSÉE AU CANADA

Marque déposée de Hasbro, Inc.
pour son équipement de jeu de valeurs immobilières

RÉSUMÉ EXPLICATIF

Ce jeu consiste à acheter, à louer ou à vendre divers terrains de façon si profitable que l'on puisse devenir le plus riche des joueurs et, éventuellement, le gagnant. «Go» est le point de départ, et l'on fait avancer les pions sur la planchette d'après le chiffre indiqué par les dés. Si le pion d'un joueur se place sur une case qui n'appartient encore à personne, le joueur pourra l'acheter de la banque, sinon cette case sera vendue au plus offrant. Un propriétaire peut percevoir des loyers des adversaires logés sur la case qui représente sa propriété. Ces loyers sont fortement augmentés par la construction de maisons et d'hôtels; il sera donc judicieux d'en ériger sur ses terrains. On pourra, pour se procurer des fonds, hypothéquer ces terrains en faveur de la banque. Les cases «Caisse Commune» et «Chance» obligent le joueur à piger une carte, dont les indications devront être observées. Les joueurs vont quelquefois en prison! Somme toute, c'est un jeu amusant, plein de surprises, et où l'on peut faire étalage de sa perspicacité.

RÈGLES DU JEU (3 à 8 joueurs)

LES ACCESSOIRES DU MONOPOLY comptent une planchette à diverses cases sur lesquelles circulent les pions des joueurs et qui représentent des avenues, des chemins de fer, des services publics, des récompenses et des pénalités. On se sert des deux dés, de pions de diverses formes, de trente-deux maisons et de douze hôtels, et de deux paquets de cartes, utilisés pour les cases «Chance» et «Caisse Commune» respectivement. Il y a aussi des cartes de titres de propriété et des billets de banque en diverses coupures.

PRÉPARATION: Après avoir mis la planchette sur une table, placez sur les cases indiquées à cette fin, face contre table, les cartes Chance et Caisse Commune. On donne à chaque joueur un pion qui le représentera dans ses pérégrinations sur la planchette, et un capital de 1500\$. Le reste des accessoires appartient à la banque, et l'un des joueurs est nommé banquier. (Voir BANQUE et BANQUIER.)

CAPITAL: Chaque joueur reçoit un montant de 1500\$, composé comme suit: deux billets de 500\$, deux de 100\$, deux de 50\$, six de 20\$, cinq de 10\$, cinq de 5\$ et cinq de 1\$. Le reste de l'argent demeure à la Banque.

DÉBUT DE LA PARTIE: Le banquier lance les dés le premier, suivi de chaque joueur à tour de rôle. Celui qui obtient le total le plus élevé commence la partie. Il pose son pion sur la case d'angle «Go», lance les deux dés et fait avancer son pion, dans le sens de la flèche, d'autant de cases que l'indique le nombre total des dés. Ceci fait, c'est au tour du joueur de gauche de jouer. Les pions restent sur les cases qu'ils occupent et repartent au tour suivant. Il peut y avoir, en même temps, plus d'un pion sur la même case.

Selon la case qu'atteint son pion, un joueur peut avoir le droit d'acheter des terrains ou d'autres propriétés, ou être forcé de payer un loyer (si la propriété appartient à un autre), de payer des taxes, de prendre une carte des paquets Chance ou Caisse Commune, d'aller en prison, etc.

Si un joueur obtient un doublet, il avance son pion, comme d'habitude, en fonction du total représenté par les deux dés, et bénéficie de tous les privilèges ou doit subir toutes les pénalités selon la case ainsi atteinte. Il garde le cornet, lance les dés de nouveau, avance son pion comme précédemment, et la case ainsi atteinte le soumet derechef à tous ses effets. Si, cependant, il obtient un doublet trois fois de suite, il devra immédiatement aller en prison. (Voir PRISON.)

Les joueurs, durant la partie, feront plusieurs fois le tour de la planchette.

SALAIRE (CASE GO): Chaque fois qu'un pion s'arrête sur la case «Go» ou la dépasse, le banquier paye au joueur un «salaire» de 200\$, peu importe s'il l'atteint ou la dépasse en un coup de dés, ou en pigeant une carte. Toutefois, les 200\$ ne sont versés qu'une seule fois par tour de planchette, que le joueur atteigne la case «Go» ou qu'il la dépasse. Un joueur ne peut recevoir 200\$ additionnels si, à son tour, il occupe la case «Go» qu'il s'apprête à quitter en lançant les dés. Il ne peut jamais recevoir 400\$, sauf s'il passe sur la case «Go» et que son pion s'arrête deux cases plus loin sur Caisse Commune, ou sept cases plus loin sur Chance, et s'il retire la carte «Passez à Go»; il réclame 200\$ pour avoir passé sur «Go» la première fois, puis 200\$ additionnels pour s'y être arrêté la seconde fois, selon les instructions de la carte.

QUAND LE PION TOMBE SUR UN BIEN SANS PROPRIÉTAIRE: Quand le pion d'un joueur atteint une case dont le titre de propriété n'est détenu par aucun autre joueur, que ce soit après avoir lancé les dés ou par un déplacement exigé par une carte tirée du paquet Chance ou du paquet Caisse Commune, le joueur peut choisir d'acheter ce terrain de la banque, au prix imprimé sur la planchette. En ce cas, il verse à la banque le prix du terrain et reçoit le titre de propriété attestant qu'il en est propriétaire, qu'il place devant lui, face en-dessus. Si le joueur refuse d'acheter, le banquier met immédiatement ce terrain

aux enchères et le vend au plus offrant, qui le paye en argent et auquel il remet le titre de propriété. Tous les joueurs peuvent enchérir, y compris celui qui a refusé d'acheter au prix tel qu'imprimé, et les enchères peuvent commencer à n'importe quel prix.

QUAND LE PION TOMBE SUR UN TERRAIN QUI A DÉJÀ UN PROPRIÉTAIRE: En ce cas, que ce soit après avoir lancé les dés ou par un déplacement exigé par une carte tirée du paquet Chance ou du paquet Caisse Commune, le propriétaire perçoit du joueur un loyer conforme à la liste imprimée sur le titre de propriété relatif au terrain en question. Notez que, si le terrain comprend une ou plusieurs maisons, le loyer sera plus élevé que celui d'un terrain sans bâtisses. Aucun loyer ne peut être perçu si le terrain est hypothéqué. On indique qu'un terrain est hypothéqué en tournant, face contre table, son titre de propriété.

Notez aussi que le loyer ne peut être perçu si le propriétaire néglige de le demander avant que le deuxième joueur suivant ait lancé les dés.

AVANTAGES DES PROPRIÉTAIRES: Il est avantageux de détenir des titres de propriété sur la totalité d'un groupe complet de même couleur (par exemple: Promenade et Place du Parc, ou les avenues Connecticut, Vermont et de l'Orient), parce que le propriétaire peut alors percevoir un double loyer pour les terrains sans bâtisses qui font partie de cette propriété. (Cette règle s'applique aussi aux terrains non hypothéqués, même si un autre terrain de ce groupe de même couleur est hypothéqué.)

L'avantage d'être propriétaire de maisons et d'hôtels plutôt que de terrains sans bâtisses consiste dans le droit de percevoir des loyers beaucoup plus élevés que ceux des terrains vagues. Le propriétaire y trouvera des bénéfices considérables.

QUAND LE PION ATTEINT LES CASES CHANCE OU CAISSE COMMUNE: Le joueur prend alors la première carte du paquet indiqué et, après s'être conformé aux indications qui y sont imprimées, il remet la carte, face contre table, sous le paquet. Il gardera cependant, jusqu'à ce qu'il s'en soit servi, la carte «Sortez de prison, sans frais» et, lorsqu'elle aura été utilisée, il la remettra sous le paquet. Cette carte peut être vendue par un joueur à un autre joueur, à un prix qu'ils fixent entre eux.

Quand le pion atteint une case portant le mot «taxe», il faut payer la banque. L'impôt sur le revenu équivaut à 10% du capital total d'un joueur. On le calcule d'après l'argent comptant en main, le prix imprimé des propriétés (hypothéquées ou non) et le prix des bâtiments. Un joueur peut estimer sa taxe à 200\$ et payer la banque immédiatement. Il peut aussi, s'il le préfère, payer la taxe telle que calculée ci-dessus, mais il devra prendre cette décision avant d'avoir calculé son capital social.

LE BANQUIER: Choisir pour banquier un joueur qui fera aussi un habile commissaire-priseur. Si, comme c'est l'usage, le banquier est aussi un des joueurs, il devra bien entendu séparer les fonds de la banque de sa fortune personnelle. S'il y a plus de cinq joueurs, le banquier préfère quelquefois n'agir que comme banquier et commissaire-priseur.

LA BANQUE: La banque ne renferme pas seulement l'argent de la banque, mais aussi les titres de propriété, les maisons et les hôtels avant qu'ils soient achetés et utilisés par les joueurs. La banque paye les salaires et les boni, vend les propriétés aux joueurs et leur en délivre les titres, met les terrains aux enchères, vend les maisons et les hôtels aux joueurs, prête sur demande de l'argent sur hypothèque (la valeur hypothécaire est la moitié du prix imprimé sur la planchette), et rachète en tout temps, à moitié prix, les maisons et les hôtels érigés sur les terrains.

Payez à la banque le prix de toutes les propriétés qu'elle vous vendra, les taxes, amendes, pénalités en argent, prêts et intérêts.

La banque ne fait jamais «faillite». Si elle manque de fonds, elle peut en émettre autant qu'elle le désire, simplement en l'écrivant sur du papier ordinaire.

LA PRISON: Un joueur est emprisonné (1) si son pion atteint la case «Allez En Prison»; (2) s'il pige une carte marquée «Allez En Prison»; (3) s'il obtient trois doublets de suite.

Nota: Un joueur emprisonné ne peut percevoir le salaire de 200\$ que lui rapporte ce coup de dés, parce qu'il doit déplacer son pion directement sur la case Prison, où que soit son pion et quelle que soit la route suivie sur la planchette. Un joueur s'arrête de jouer quand il est envoyé en prison.

Visite à la prison: Si un joueur n'est pas «envoyé en prison» et ne fait qu'atteindre cette case au cours de la partie, il n'y est «qu'en visite». Il n'encourt aucune pénalité et continue d'avancer, comme d'habitude, quand revient son tour.

Un joueur sort de prison: (1) en obtenant un doublet à l'un ou l'autre des trois tours suivant son incarcération; en ce cas, il avance son pion d'autant de cases qu'indique le chiffre total de son doublet; (2) en achetant d'un autre joueur une carte «Sortez De Prison, Sans Frais», à tel prix qu'ils fixeront entre eux (à moins que, l'ayant pignée à un tour antérieur du paquet Chance ou du paquet Caisse Commune, il ne détienne déjà une de ces cartes); (3) en payant une amende de 50\$ avant de lancer les dés à son tour suivant ou lors d'un tour subséquent; (4) un joueur NE DOIT PAS rester en prison après son troisième

tour (c'est-à-dire qu'il ne doit pas y rester après qu'il aura laissé passer trois tours après y être entré). Immédiatement après avoir lancé les dés, à son troisième tour, il devra payer une amende de 50\$, à moins qu'il n'obtienne un doublet à ce tour. Il sort alors de prison et déplace immédiatement son pion, à partir de la case «Prison», d'autant de cases que l'indique le chiffre total qu'il a obtenu.

Même en prison, un joueur peut acheter et ériger une maison, vendre ou acheter des propriétés, et percevoir des loyers.

STATIONNEMENT GRATUIT: Les joueurs dont le pion s'arrête sur cette case ne reçoivent pas d'argent, de terrain, ni d'autre rémunération. Ce n'est qu'une case de stationnement «gratuit».

MAISONS: Les maisons ne peuvent être achetées que de la banque et érigées sur des terrains d'un **groupe complet de même couleur** appartenant à un même joueur. (Exemple: Si un joueur réussit à devenir propriétaire des avenues Connecticut, Vermont et de l'Orient, qui constituent un groupe complet de même couleur, il peut en tout temps pendant qu'il en sera propriétaire, acheter de la banque une ou plusieurs maisons, qu'il y érigera. S'il n'en achète qu'une, il pourra la construire sur n'importe lequel de ces trois terrains. Une autre maison achetée et érigée subséquemment devra être construite sur un des terrains inoccupés de ce groupe, ou de tout autre groupe complet de même couleur dont il est propriétaire. Le prix payable à la banque pour chaque maison est indiqué sur le titre de propriété du terrain. Le joueur peut percevoir un double loyer d'un adversaire dont le pion atteint les terrains sans bâtisses de son groupe complet de même couleur.

Un joueur peut acheter et ériger, **en tout temps**, conformément aux règles de jeu ci-dessus, autant de maisons que le lui permettent son jugement et ses moyens, mais il doit construire **uniformément** (autrement dit, on ne peut ériger plus d'une maison sur un terrain d'un groupe de même couleur avant d'en avoir construit une sur chaque terrain de ce groupe. Il peut alors commencer une seconde série de maisons, et ainsi de suite, jusqu'à concurrence de quatre maisons par terrain. Mais il ne pourra construire, par exemple, trois maisons sur un terrain s'il n'en a qu'une seule sur un autre terrain du même groupe).

Comme vous construisez **uniformément**, vous devez aussi vendre vos maisons uniformément à la banque.

HÔTELS: Avant d'acheter un hôtel, un joueur doit avoir quatre maisons sur chaque terrain d'un groupe complet de même couleur. Il peut alors acheter un hôtel à la banque, dans le but de l'ériger sur n'importe quel terrain de ce groupe de même couleur, en considération de quoi il remettra à la banque les quatre maisons de ce terrain, ainsi que le prix, en argent, indiqué sur le titre de propriété. (Il est avantageux d'ériger des hôtels, à cause des loyers très élevés que l'on peut exiger. On ne peut ériger qu'un seul hôtel sur un même terrain.)

LA CRISE DU BÂTIMENT: Quand la banque n'a pas de maisons à vendre, les joueurs qui veulent construire doivent attendre que quelque autre joueur revienne sur ses pas ou vende ses maisons à la banque, avant de commencer leurs travaux. Si les maisons et hôtels disponibles sont en petit nombre, et si deux joueurs ou plus veulent en acheter plus que la banque ne peut leur en vendre, les maisons et hôtels devront être vendus au plus offrant enchérisseur.

VENTE DES PROPRIÉTÉS: Les terrains sans bâtiments, les chemins de fer et les compagnies de services publics (mais non les bâtiments) peuvent être vendus à n'importe quel joueur, **par voie de transaction privée**, à tout prix consenti du propriétaire. Aucun terrain ne peut cependant être vendu à un joueur s'il y a des bâtiments sur un des terrains, quel qu'il soit, d'un groupe de même couleur. Les bâtiments ainsi situés doivent être revendus à la banque **avant** que le propriétaire puisse vendre un terrain de ce groupe de même couleur.

Les maisons et les hôtels ne peuvent être revendus qu'à la banque par les joueurs, mais ces ventes peuvent avoir lieu à tout moment et la banque versera la moitié du prix qu'ils auront payé. Un hôtel coûte autant que cinq maisons. Tous les hôtels sur un groupe de même couleur peuvent être vendus **en une seule fois à la banque**, pour la moitié du prix, ou ils peuvent être démolis **un à la fois**, uniformément, à l'inverse de l'ordre dans lequel ils auront été construits. (Voir les paragraphes précédents, **MAISONS** et **HÔTELS**.)

HYPOTHÈQUES: Les terrains peuvent être hypothéqués **en tout temps** par l'entremise de la banque seulement. La valeur de l'hypothèque est imprimée sur chaque carte de titre de propriété. Les **maisons** ou les **hôtels** ne peuvent être hypothéqués; seuls les terrains peuvent l'être. Avant de pouvoir hypothéquer un terrain, le joueur **doit revendre à la banque** tous les bâtiments de ce terrain et de tous les autres terrains du même groupe. La banque lui remboursera la moitié de ce qu'il aura payé pour ces bâtiments.

Aucun loyer ne peut être réclamé sur les terrains ou services publics hypothéqués, mais le loyer de la propriété non hypothéquée du même groupe peut être réclamé.

Pour construire une maison sur un terrain hypothéqué, le propriétaire doit payer à la banque le montant de l'hypothèque, plus l'intérêt de 10%, et racheter la maison à la banque à son **prix intégral**.

Le joueur qui hypothèque son terrain en demeure le propriétaire, et aucun autre joueur ne peut se l'approprier en levant l'hypothèque à la banque. Cependant, le propriétaire peut vendre ce terrain hypothéqué à

un autre joueur à tout prix convenu. Le nouveau propriétaire peut lever l'hypothèque **immédiatement** s'il le désire mais il doit la payer à la banque avec un intérêt de 10% en plus. S'il néglige de lever aussitôt l'hypothèque, il devra quand même payer 10% d'intérêt à la banque lors de l'achat, et si plus tard il lève l'hypothèque, il devra payer un intérêt **supplémentaire** de 10% ainsi que le principal à la banque.

FAILLITE: Un joueur est en faillite quand il doit plus qu'il ne peut payer à un autre joueur ou à la banque. **S'il est endetté envers un autre joueur**, il doit remettre à celui-ci toutes les valeurs qu'il possède et se retirer de la partie. Lors de cette entente, s'il possède des maisons ou des hôtels, il doit les retourner à la banque contre de l'argent comptant, dont la somme équivaut à la moitié du montant déboursé à l'achat initial, et cette somme est alors remise au créancier. S'il a hypothéqué des propriétés, il doit aussi les remettre à son créancier, mais le nouveau propriétaire doit payer immédiatement à la banque le montant de l'intérêt sur le prêt, soit 10% de la valeur de la propriété. Ensuite, le nouveau propriétaire peut, s'il le désire, payer le principal ou retenir la propriété jusqu'à ce qu'il veuille lever l'hypothèque, lors d'un autre tour. S'il retient ainsi la propriété jusqu'à un prochain tour, il doit de nouveau payer l'intérêt quand il lève l'hypothèque.

Si c'est à la banque qu'un joueur doit plus qu'il ne peut payer (à cause des impôts et des amendes) même en vendant ses bâtiments et en hypothéquant ses terrains, il doit remettre tout son avoir à la banque. Dans ce cas, la banque vend immédiatement à l'enchère toute propriété remise, **sauf les bâtiments**. Un joueur en faillite doit se retirer immédiatement de la partie. Le joueur qui reste après que tous les autres aient fait faillite gagne la partie.

DIVERS: Un joueur peut obtenir de l'argent comptant de la banque uniquement. Aucun joueur ne peut prêter de l'argent ou en emprunter d'un autre joueur.

RÈGLES pour une PARTIE ABRÉGÉE pour soixante à quatre-vingt-dix minutes de jeu

Il y a trois différences dans ces règles de partie abrégée.

1. Durant la **préparation** du jeu, le banquier brasse le paquet de **cartes de titres de propriétés**. Le paquet est ensuite coupé par le joueur à sa gauche, puis il distribue, une à la fois, **deux cartes de titres à chaque joueur** (y compris lui-même s'il joue et agit aussi comme banquier). À la réception des cartes de titres, les joueurs doivent payer immédiatement à la banque le montant indiqué sur chacune des deux propriétés acquises. La partie commence alors comme au jeu régulier.

2. Pour ce jeu, il suffit de posséder **trois maisons** (au lieu de quatre) sur chaque terrain d'un groupe complet de même couleur avant que le joueur puisse acheter un hôtel.

Le loyer perçu pour un hôtel est le même que dans le jeu régulier.

Le prix de revente d'un hôtel équivaut toujours à la moitié du prix d'achat, et dans ce jeu abrégé, il vaut **une maison de moins** que dans le jeu régulier.

3. **FIN DE LA PARTIE:** Le premier joueur à déclarer faillite se retire de la partie comme au jeu régulier. Toutefois, la partie finit **lors de la seconde faillite**. Le jeu cesse immédiatement, et le joueur en faillite remet au créancier tout ce qu'il possède, même les bâtiments ou autres propriétés, peu importe que le créancier soit un rival ou la banque.

Chaque joueur procède alors à l'évaluation de ses biens:

1. Argent comptant.
2. Terrains, services publics et chemins de fer qu'il possédait, au prix indiqué sur la planchette.
3. Toute propriété hypothéquée, à la moitié du prix indiqué sur la planchette.
4. Maisons évaluées au prix d'achat.
5. Hôtels évalués au prix d'achat, avec la valeur des trois maisons remises.

LE JOUEUR LE PLUS RICHE GAGNE LA PARTIE!

Autre partie abrégée

LIMITE DE TEMPS: Convenez, avant de commencer, de l'heure à laquelle la partie prendra fin. Avant de commencer la partie, les cartes de titres de propriétés doivent être mêlées et coupées, puis le banquier distribue deux cartes de titres de propriétés à chaque joueur. Les joueurs paient immédiatement le prix des propriétés qu'ils ont reçues. Le joueur le plus riche gagne la partie.

La marque de commerce PARKER BROTHERS et son logo, la marque de commerce MONOPOLY et son logo, la conception exclusive de la planchette de jeu, chacun des éléments distinctifs de la planchette de jeu, incluant les quatre cases de coins de la planchette et les accessoires du jeu, sont des marques de commerce de Hasbro, Inc. pour son jeu de transactions immobilières et les accessoires afférents. ©1935, 1936, 1947, 1951, 1954, 1959, 1961, 1973, 1994, 1995, 1996 Hasbro, Inc., Rhode Island, É.-U. Tous droits réservés. Distribué au Canada par Hasbro Canada Inc., C.P. 267, Succ. A, Longueuil, Québec, J4H 3X6.



CB00010
(6/96)