



## ÉDITION POUR COLLECTIONNEURS

Les marques de commerce PARKER BROTHERS et HASBRO et leurs logos, la marque de commerce MONOPOLY et son logo, la conception exclusive de la planchette de jeu, les quatre cases de coins de la planchette de jeu, le nom et personnage MR. MONOPOLY™ ainsi que chacun des éléments distinctifs de la planchette de jeu sont des marques de commerce de Hasbro pour son jeu de transactions de propriétés et les accessoires afférents. © 1999 Hasbro, Pawtucket, RI 02862, E-U. Tous droits réservés Créé et distribué aux E.-U. par USAOPOLY, Encinitas CA 92024. Utilisé sous licence de Hasbro. Distribué au Canada par Hasbro Canada Inc., C. P. 267, Succ. A, Longueuil, Québec J4H 3X6. © Hasbro Canada Inc. NHL et le bouclier NHL sont des marques déposées de la National Hockey League. Tous les logos et marques de la LNH et des équipes LNH reproduits dans le présent document sont la propriété de la LNH et des équipes respectives et ne peuvent être reproduits sans le consentement écrit préalable de la LNH Enterprises, LP. © 1999 LNH. Tous droits réservés.

### Règles de jeu de base du MONOPOLY® et règles particulières à cette édition

## AU JEU!

Maintenant que vous choisirez les joueurs et statuerez sur les jeux dans le but de dominer le monde du hockey, vous devrez connaître les règles du jeu de base ainsi que les différences qui distinguent cette édition spéciale du jeu classique.

S'il s'agit de votre premier jeu MONOPOLY, vous trouverez dans ce livret les règles du jeu de base auxquelles les joueurs adhèrent depuis plus de 60 ans. Lisez-les d'abord! Ensuite, lisez les éléments qui ont été conservés et ceux qui ont été rajoutés dans cette édition spéciale.

**POURSUIVEZ VOTRE LECTURE!**

**Voici la liste des éléments distinctifs et des éléments communs de cette  
Édition de la LNH®.**

**LES ÉLÉMENTS COMMUNS**

- Le but et les règles du jeu sont les mêmes. Possédez tout et menez vos adversaires à la faillite.
- Les cartes de propriété: Il s'agit des «titres de propriété» du jeu classique. Toutes les valeurs et les couleurs sont les mêmes que celles du jeu classique.
- L'argent factice et le plateau du banquier: l'aspect des billets est un peu différent mais les dénominations sont les mêmes.
- 2 dés: des dés seront toujours des dés!

**LES ÉLÉMENTS DISTINCTIFS**

- La planchette de jeu: l'action sur la planchette est la même. Cependant, vous remarquerez qu'elle présente les 30 franchises des Conférences de l'Est et de l'Ouest, classées selon leur ordre d'adhésion à la ligue.
- Les clubs d'expansion ont remplacé les chemins de fer traditionnels. Les stations de télévision remplacent les services publics.
- Les droits de franchise fonctionnent comme l'impôt sur le revenu du jeu standard. La case de pénalité fonctionne comme la taxe de luxe.
- Les huit jetons en étain sauront plaire aux inconditionnels du hockey. Que choisirez-vous? Les patins, la rondelle, le joueur, le gardien de but, le masque de gardien, le filet, la Zamboni® ou le gant?
- Montez votre propre ligue en acquérant des loges de luxe et des arénas au lieu des maisons et des hôtels traditionnels.
- Les cartes Conférence de l'Ouest remplacent les cartes Chance traditionnelles. Les cartes Conférence de l'Est remplacent les cartes Caisse Commune classiques. Toutes les cartes s'utilisent de la même façon, sauf qu'elles portent des messages relatifs au hockey et Mr. Monopoly™ porte un vêtement thématique.

**La victoire se décroche de la façon habituelle. Le joueur encore au jeu alors que tous les autres ont fait faillite gagne la partie!**

**CONTENU**

Planchette de jeu · Titres de propriété  
Argent factice et plateau du banquier · 2 dés  
8 jetons thématiques en étain · Cartes des Conférences de l'Est et de l'Ouest  
32 loges de luxe et 12 arénas

---

En 1934, Charles B. Darrow, de Germantown en Pennsylvanie, soumettait aux dirigeants de Parker Brothers, un jeu du nom de **MONOPOLY**. Comme beaucoup d'Américains à cette époque, M. Darrow était sans emploi. Pour passer le temps et se divertir, il s'amusait souvent à ce jeu qui offrait à chacun la possibilité d'acquérir puissance et fortune. C'est ce qui l'amena d'abord à produire ce jeu seul.

Aidé d'un ami imprimeur, Darrow réussit à vendre 5000 unités de son jeu à un magasin à rayons de Philadelphie. Mais la demande eut tôt fait d'être si grande que Darrow ne pouvait plus lui suffire. C'est ainsi qu'il vendit ses droits à Parker Brothers, en 1935.

Depuis ce temps, le jeu **MONOPOLY** fait fureur non seulement aux États-Unis, mais dans tout le monde occidental. En 1995, le jeu **MONOPOLY** fêtait son 60<sup>e</sup> anniversaire. Il est aujourd'hui vendu sous licence dans 43 pays et imprimé en 26 langues.. De plus, l'édition hispano-américaine se vend dans 11 autres pays.

**BUT . . .** Le but du jeu est de devenir le joueur le plus riche en achetant, louant et vendant des terrains.

**ACCESSOIRES . . .** Le jeu inclut une planchette, 2 dés, pions, 32 maisons et 12 hôtels, des cartes de chance et de caisse commune, un titre de propriété pour chaque terrain et de l'argent factice.

**PRÉPARATION . . .** Déposez la planchette sur la table. Placez les cartes de chance et de caisse commune sur leurs cases respectives sur la planchette. Chaque joueur choisit un pion qui le représentera dans ses pérégrinations sur la planchette. Chaque joueur reçoit un montant de 1 500 \$, divisé comme suit: 2 billets de 500 \$, 2 de 100 \$ et 2 de 50 \$, 6 billets de 20 \$, 5 billets chacun de 10 \$, 5 \$ et 1 \$.

Tout l'argent et les accessoires restant demeurent la propriété de la banque.

**LE BANQUIER . . .** Choisissez un joueur qui remplira les rôles de banquier et de commis-seur-priseur. Le banquier doit séparer ses avoirs de ceux de la banque. S'il y a plus de cinq joueurs, le banquier peut choisir de ne pas jouer et n'agir qu'à titre de banquier et de commissaire-priseur.

**LA BANQUE . . .** En plus de l'argent, la banque détient les titres de propriété et les maisons et les hôtels qui n'ont pas encore été achetés par les joueurs. La banque verse des salaires et des primes. Elle vend des terrains ou les met aux enchères et remet aux nouveaux propriétaires leurs titres de propriété. Elle vend aussi aux joueurs des maisons et des hôtels et leur prête de l'argent sur demande d'hypothèque.

La banque perçoit les impôts, les amendes, les prêts et les intérêts, en plus du prix de vente de tous les terrains qu'elle vend ou met aux enchères.

La banque ne fait jamais faillite. Si elle devient à court d'argent, le banquier peut en fournir autant qu'il est nécessaire en signant des chèques sur du papier ordinaire.

**JOUER LE JEU . . .** En commençant avec le banquier, chaque joueur, à tour de rôle, lance les dés. Le joueur qui obtient le plus grand total commence la partie. Il place son pion dans le coin GO, lance les deux dés et avance son pion dans le sens indiqué par 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. Une case peut être occupée simultanément par deux pions ou plus.

Selon la case qu'atteint son pion, un joueur peut acheter le terrain où il s'arrête ou d'autres propriétés, payer un loyer ou de l'impôt, piger une carte de chance ou de caisse commune, 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 de la case qu'il atteint. Ceci fait, il relance les dés et fait de nouveau avancer son pion, comme précédemment. Cependant, s'il obtient un doublet trois fois de suite, il doit immédiatement se rendre en prison. (Voir PRISON.)

**"GO". . .** Chaque fois qu'un pion s'arrête sur la case GO ou la dépasse en un coup de dés ou en pigeant une carte, le banquier paie au joueur un salaire de 200 \$.

Les 200 \$ ne sont versés qu'une seule fois par tour de planchette. Cependant, si un joueur, suite à un coup de dés, passe sur GO et s'arrête deux cases plus loin sur la case CAISSE COMMUNE ou sept cases plus loin sur la case CHANCE, et pige une carte qui lui dicte d'avancer à GO, il perçoit 200 \$ pour avoir passé GO une première fois, et un autre 200 \$ parce qu'il doit s'y rendre une seconde fois, selon la consigne sur la carte.

**ACHETER UNE PROPRIÉTÉ . . .** Chaque fois qu'un joueur s'arrête sur un terrain vacant, il peut l'acheter de la banque au prix indiqué. La banque lui remet alors la carte de titre de propriété correspondante et le joueur la dépose à l'endroit devant lui.

Si le ne veut pas acheter le terrain, le banquier le vend aux enchères et le laisse au plus offrant. L'acheteur doit remettre à la banque le montant offert et reçoit le titre de propriété du terrain. Tous les joueurs, y compris celui qui a refusé d'acheter le terrain au prix indiqué, peuvent enchérir. La vente aux enchères peut débiter à n'importe quel prix.

**PAYER UN LOYER . . .** Quand un joueur s'arrête sur la propriété d'autrui, le propriétaire du terrain lui réclame le loyer qui est inscrit sur son titre de propriété.

Si le terrain est hypothéqué, son propriétaire doit tourner à l'envers devant lui le titre de propriété correspondant et ne peut pas réclamer de loyer.

Il est très avantageux de détenir tous les titres de propriété d'un groupe de même couleur (par exemple Promenade et Place du Parc, ou les avenues Connecticut, Vermont et de l'Orient), car à ce moment, le propriétaire peut charger le double du loyer de tout terrain vague et non hypothéqué de ce groupe de couleur, même si un des terrains du groupe est hypothéqué.

Il est encore plus avantageux de bâtir des maisons et des hôtels sur ses terrains car cela augmente considérablement le prix des loyers.

Le propriétaire ne peut plus réclamer de loyer s'il oublie de le demander avant que le prochain joueur ne lance les dés.

**CHANCE ET CAISSE COMMUNE . . .** Lorsqu'un joueur s'arrête sur une de ces cases, il prend la première carte sur le paquet correspondant, suit les instructions et remet la carte face contre table sous le paquet.

S'il pige la carte «Sortez de prison, sans frais», il la conserve jusqu'à ce qu'il l'utilise, puis la remet face contre table sous le paquet. Le joueur peut aussi choisir de ne pas l'utiliser et de la vendre à un adversaire à un prix convenu.

**IMPÔT SUR LE REVENU . . .** Le joueur qui s'arrête sur cette case a deux choix: il peut évaluer ses impôts à 200 \$ et remettre ce montant à la banque, ou payer à la banque 10 % de son avoir total, qui est composé de son argent liquide, de la valeur de ses propriétés hypothéquées et non hypothéquées, et le prix d'achat de toutes ses bâtisses.

Le joueur doit faire un choix avant de faire le bilan de son avoir total.

**PRISON . . .** Un joueur se fait coffrer quand: (1) son pion s'arrête sur la case ALLEZ EN PRISON; (2) il pige une carte qui lui indique d'aller en prison; ou (3) il lance un doublet trois fois de suite.

Le joueur qui va en prison ne peut pas réclamer 200 \$ à ce tour, nonobstant l'emplacement de son pion sur la planchette, puisqu'il doit s'y rendre directement, sans passer par GO. Son tour se termine dès qu'il entre en prison.

Si, au cours d'un tour ordinaire, le joueur s'arrête sur la case POUR UNE VISITE, il n'est pas pénalisé et joue normalement à son prochain tour.

Pour sortir de prison, le joueur doit: (1) lancer un doublet à l'un de ses trois prochains tours; s'il réussit, il avance immédiatement son pion du nombre de cases indiqué par le total obtenu sur les dés; cependant, même s'il a obtenu un doublet, il ne relance pas les dés à ce tour; (2) utiliser sa carte «Sortez de prison, sans frais», s'il l'a en sa possession; (3) acheter la carte «Sortez de prison, sans frais» d'un autre joueur et la jouer; ou (4) payer une amende de 50 \$ avant de lancer les dés à l'un de ses deux prochains tours.

S'il ne réussit pas à lancer de doublets après trois tours, il doit payer l'amende de 50 \$. Il sort alors immédiatement de prison et peut faire avancer son pion du nombre de cases obtenu sur les dés.

Même s'il est en prison, un joueur peut acheter ou vendre des terrains, acheter ou vendre des maisons et des hôtels, et percevoir des loyers.

**STATIONNEMENT GRATUIT . . .** Le joueur qui s'arrête sur cette case ne reçoit pas d'argent, ni de terrain, ni de récompense d'aucune sorte. Il s'agit d'une case de repos gratuit.

**MAISONS . . .** Le joueur qui détient tous les terrains d'un groupe de même couleur peut commencer à bâtir en achetant des maisons de la banque.

S'il n'achète qu'une maison, il peut la placer sur n'importe quel des terrains du groupe. La prochaine maison qu'il achètera devra être érigée sur un des terrains encore vagues de ce groupe, ou d'un autre groupe complet de terrains dont il est propriétaire.

Le prix de chaque maison est inscrit sur les titres de propriété des terrains.

Le propriétaire perçoit toujours un loyer double sur les terrains vagues de son ou de ses groupes complets de terrains.

Conformément à ces règlements, le joueur peut acheter des maisons et bâtir

en tout temps, selon son bon jugement et sa situation financière, la seule restriction étant qu'il doit bâtir uniformément. C'est-à-dire qu'il doit se limiter à une maison par terrain du même groupe, tant qu'il restera des terrains vagues dans ce groupe. Une fois tous les terrains remplis, il pourra acheter une deuxième maison pour chacun des terrains d'un groupe, et ainsi de suite, jusqu'à un maximum de quatre maisons par terrain. Par exemple, le joueur ne peut bâtir trois maisons sur un terrain s'il ne possède qu'une maison sur un autre terrain du même groupe.

Comme il faut bâtir uniformément, il faut aussi vendre ses maisons à la banque de façon uniforme. (Voir VENDRE UN TERRAIN.)

**HÔTELS . . .** Lorsque le joueur aura bâti quatre maisons sur chacun des terrains d'un même groupe, il pourra acheter un hôtel de la banque et l'ériger sur n'importe quel terrain de ce groupe. Il doit alors remettre à la banque les quatre maisons qui y étaient installées et verser à la banque le prix de l'hôtel inscrit sur le titre de propriété. Il y a une limite d'un hôtel par terrain.

**CRISE DU BÂTIMENT . . .** Lorsque la banque n'a plus de maisons à vendre, les joueurs qui désirent bâtir doivent attendre qu'un adversaire remette ou vende ses maisons à la banque. Si la banque ne possède plus qu'un petit nombre de maisons et d'hôtels, et que deux joueurs ou plus désirent acheter plus de bâtisses que la banque n'en possède, la banque vend aux enchères les maisons et les hôtels et les adjuge au plus offrant.

**VENDRE UN TERRAIN . . .** Les terrains vagues, les chemins de fer et les services publics (mais pas les bâtisses) peuvent être vendus par transactions privées entre les joueurs à des montants convenus entre eux. Cependant, un joueur ne peut vendre un terrain vague si une maison est érigée sur un des terrains du même groupe. Il doit d'abord vendre ses bâtisses à la banque avant de pouvoir vendre le terrain.

Les maisons et les hôtels peuvent être revendus à la banque à n'importe quel moment, à la moitié du prix d'achat original.

Toutes les maisons d'un même groupe doivent être vendues une à une, uniformément, dans l'ordre inverse de celui où elles ont été érigées.

Tous les hôtels des terrains d'un même groupe peuvent être vendus en même temps, ou en valeur d'une maison à la fois (un hôtel vaut cinq maisons). Dans ce cas, les maisons doivent être vendues de façon uniforme, et dans l'ordre contraire à celui où elles ont été érigées.

**HYPOTHÈQUES . . .** Les terrains vagues peuvent être hypothéqués en tout temps. Il suffit d'en faire la demande à la banque. Cependant, pour qu'une propriété puisse être hypothéquée, toutes les bâtisses de tous les terrains de son groupe de couleur doivent être vendues à la banque, à la moitié de leurs prix d'achat. Le montant de l'hypothèque est indiqué sur chaque titre de propriété.

Un joueur ne peut réclamer de loyer sur un terrain ou un service public hypothéqué, mais il peut en percevoir un sur les terrains non hypothéqués du même groupe.

Pour rembourser l'hypothèque, le propriétaire doit payer à la banque le montant de l'hypothèque, plus 10 % d'intérêts. Lorsqu'il n'y a plus de terrains hypothéqués dans un groupe de même couleur, le propriétaire peut rebâtir en achetant des maisons au plein prix.

Le joueur qui hypothèque un terrain en demeure le propriétaire et aucun autre joueur ne peut en prendre possession en offrant de régler l'hypothèque à la banque. Cependant, le joueur peut vendre son terrain hypothéqué à un autre joueur à un prix convenu entre les deux. Le nouveau propriétaire peut régler l'hypothèque au moment de l'achat, en versant à la banque le montant de l'hypothèque, plus 10 % d'intérêts. S'il décide de conserver l'hypothèque, il doit verser 10 % d'intérêts à la banque au moment de l'achat, et payer le plein montant de l'hypothèque plus tard, plus un autre 10 % d'intérêts.

**FAILLITE . . .** Un joueur est en faillite lorsqu'il doit plus d'argent qu'il ne peut en déboursier à un adversaire ou à la banque. Si le créancier est un autre joueur, le débiteur doit lui remettre tous ses avoirs et se retirer du jeu. Il doit cependant vendre à la banque toutes ses bâtisses pour la moitié du prix d'achat, et remettre à son créancier tout l'argent ainsi obtenu. Il doit aussi remettre à son créancier tous ses terrains hypothéqués. Pour chaque terrain hypothéqué, le créancier doit immédiatement payer à la banque les intérêts sur le prêt, qui sont de 10 % de la valeur du terrain. Le créancier peut dès lors choisir de régler l'hypothèque, ou de la conserver et la payer plus tard, plus 10 % d'intérêts.

Si le joueur doit à la banque plus qu'il ne peut payer (en impôts ou en amendes), même s'il vend ses bâtisses et hypothèque ses terrains, il doit remettre tous ses biens à la banque. Dans ce cas, la banque met immédiatement aux enchères tous les titres de propriété, mais pas les bâtisses. Un joueur ayant fait faillite doit immédiatement se retirer du jeu. Le dernier joueur n'ayant pas fait faillite, gagne.



**DIVERS . . .** Seule la banque peut prêter de l'argent à un joueur et uniquement en hypothéquant ses terrains. Aucun joueur ne peut emprunter de l'argent d'un autre, ou prêter de l'argent à quelqu'un d'autre.

### **RÈGLES DE JEU pour une PARTIE ABRÉGÉE** (60 à 90 minutes de jeu)

Dans cette première version abrégée cinq règles du jeu de base ont été modifiées.

1. Au cours de la **PRÉPARATION**, le banquier brasse les titres de propriété puis distribue trois titres de propriété à chaque joueur. Ces titres de propriété sont gratuits – aucun paiement à la banque n'est requis.
2. Dans cette version abrégée, trois maisons seulement (au lieu de quatre) sont nécessaires sur chaque terrain du même groupe de couleur avant de pouvoir acheter des hôtels. Le loyer d'un hôtel demeure le même que celui dans le jeu de base. Le prix de vente d'un hôtel est toujours la moitié de son prix d'achat, sauf qu'il vaut quatre maisons au lieu de cinq.
3. Si un joueur va EN PRISON il doit en sortir à son prochain tour soit (1) en utilisant la carte «Sortez de prison, sans frais» s'il en possède une (ou s'il peut en acheter une); ou (2) en obtenant un doublet; ou (3) en payant 50 \$.  
Contrairement aux règles de base, un joueur peut tenter d'obtenir un doublet et, le cas échéant, payer 50 \$ lors d'un même tour.
4. L'amende pour s'être arrêté sur la case "Impôt sur le revenu" est de 200 \$.
5. **FIN DE LA PARTIE:** La partie prend fin dès qu'un joueur fait faillite. Les autres joueurs comptent alors leurs avoirs: (1) leur argent liquide; (2) leurs terrains, leurs services publics et leurs chemins de fer, aux prix indiqués sur la planchette; (3) tous les terrains hypothéqués à la moitié du prix indiqué sur la planchette; (4) leurs maisons à leurs prix d'achat, (5) leurs hôtels, à leurs prix d'achat, incluant la valeur des trois maisons remises à la banque.

### **LE JOUEUR LE PLUS RICHE GAGNE!**

## JEU ABRÉGÉ, DEUXIÈME VERSION

**JEU À TEMPS LIMITÉ . . .** Avant de commencer, décidez de l'heure à laquelle la partie prendra fin. Le joueur le plus riche sera le gagnant. Avant de commencer, le banquier brasse les titres de propriété et distribue deux cartes à chaque joueur. Les joueurs paient immédiatement à la banque le prix des terrains qu'ils ont reçus.



**NHL**  
**.com**

Apprendre plus de NHL® hockey au [NHL.com](http://NHL.com)



PARKER BROTHERS est une marque de commerce de Hasbro, Inc. utilisée sous licence par Hasbro Canada Inc., C.P. 267, Succ. A, Longueuil, Québec J4H 3X6.  
© 1999 Hasbro Canada Inc.



Conçu et distribué aux É.-U. par USAOPOLY, Inc. Encinitas, CA. 92024. Sous licence de Hasbro. Distribué au Canada par Hasbro Canada Inc., C.P. 267, Succ. A, Longueuil, Québec J4H 3X6. © Hasbro Canada Inc. Tous droits réservés.  
Voyez la gamme complète des jeux spécialisés USAOPOLY à [www.usaopoly.com](http://www.usaopoly.com)