

# MONOPOLY<sup>®</sup>



Property Trading Game from Parker Brothers<sup>®</sup>

The Disney<sup>®</sup> Theme Park Edition

## INSTRUCTIONS



*Instructions in English*



*Instrucciones en Español*



*Instructions en Français*

For 2 to 8 Players  
Ages 8 to Adult

**PARKER  
BROTHERS**

© Disney



# MONOPOLY®

## Jeu de transactions de propriétés de Parker Brothers®

### Version du parc à thème Disney

Les règles de jeu de cette version spéciale sont identiques aux règles du jeu Monopoly classique, avec une touche du "monde fantastique" de Disney.

#### QUELLES SONT LES DIFFÉRENCES ?

- Vous gagnez des Vœux (Wishes) au lieu des billets de banque du Monopoly traditionnel.
- Les maisons ont été remplacées par les Immeubles (appelés "Buildings" dans le jeu) et les hôtels ont été remplacés par des Châteaux (Castles).
- Les cartes Magic Lamp (Lampe magique) et Wishing Well (Faire un vœu) remplacent les cartes Caisse Commune et Chance du jeu classique.
- Les cases de la planchette de jeu et les Titres de propriété correspondants représentent les Attractions du parc à thème Disney à acheter. Les Titres de propriété ont la même valeur que les titres correspondants du jeu traditionnel.
- Choisissez un des huit pions à collectionner du parc à thème Disney.
- L'impôt des bandits remplace ici les impôts et la taxe de luxe.
- Au lieu des chemins de fer traditionnels, cette version propose quatre moyens de transport des parcs Disney: un monorail à *Disneyland® Resort*, un bateau à *Disneyland® Tokyo*, un autobus à *Walt Disney World® Resort*, et un train à *Disneyland® Paris*.
- Les deux services publics ont été remplacés par des navires de croisière *Disney Cruise Line®*: Le navire *Disney Magic®* et le navire *Disney Wonder®*.

#### ACCESSOIRES

Planchette de jeu • Cartes Titre de propriété • *Wishes* (Vœux) • Plateau du Banquier • 2 dés • 8 pions des Attractions des parcs à thèmes Disney à collectionner • 16 cartes *Magic Lamp* (Lampe magique) • 16 cartes *Wishing Well* (Faire un vœu) • 32 Immeubles de rues connues des É.-U. • 12 Châteaux

#### PRIÈRE DE NOTER

Les pions des Attractions des parcs à thèmes Disney sont en métal et peuvent se plier. Si c'est le cas, pliez-les dans le sens inverse pour leur redonner leur forme initiale.

#### RÈGLES DU JEU MONOPOLY®

**OBJECTIF.** L'objectif du jeu est de devenir le joueur le plus riche en achetant, louant et vendant des Attractions.

**PRÉPARATION.** Mettez la planchette sur une table et placez toutes les cartes *Wishing Well* et *Magic Lamp* face vers le bas, sur leurs emplacements réservés. Chaque joueur choisit un pion pour le représenter sur la planchette de jeu. Chaque joueur reçoit 1,500 *Wishes* au total, répartis comme suit : deux de 500, 100 et 50; six de 20; cinq de 10, 5 et 1. Tous les *Wishes* restants et le reste des accessoires vont à la Banque. Empilez les *Wishes* de la Banque sur le côté dans les compartiments du plateau du Banquier.

**BANQUIER.** Pour le rôle du Banquier, choisissez un joueur qui fera également un bon commissaire-priseur. Le joueur qui joue le rôle du Banquier doit garder ses *Wishes* personnels séparés de ceux de la Banque. Quand le jeu comporte plus de cinq joueurs, vous pouvez choisir d'avoir un Banquier qui joue exclusivement le rôle de Banquier et de commissaire-priseur.

**LA BANQUE.** En plus des *Wishes*, la Banque détient les cartes Titre de propriété et les Immeubles et Châteaux avant l'achat et l'utilisation par les joueurs. La Banque paie les salaires et les primes. Elle vend et met aux enchères les Attractions et remet les cartes Titre de propriété correspondantes; elle vend les Immeubles et Châteaux aux joueurs et prête des *Wishes* lorsque c'est nécessaire pour des hypothèques. La Banque collecte l'ensemble des impôts, amendes, prêts et intérêts, ainsi que le prix de toutes les Attractions qu'elle vend ou attribue aux enchères. La Banque a toujours des *Wishes* en réserve. Si la Banque se retrouve sans *Wishes*, le Banquier peut en émettre de nouveaux en les écrivant sur du papier ordinaire.

**LE JEU.** En commençant avec le Banquier, chaque joueur lance les dés à tour de rôle. Le joueur qui atteint le total le plus élevé commence. Mettez votre pion dans le coin marqué "GO" (Départ), lancez les 2 dés et déplacez votre pion dans la direction de la flèche, du nombre de cases indiqué

par les dés. Une fois qu'un joueur aura terminé, c'est le tour du joueur à sa gauche. Les pions restent sur les cases occupées et repartent de là lorsque c'est à nouveau votre tour de jouer. Une même case peut être occupée par plusieurs pions en même temps. Selon la case sur laquelle se trouve votre pion, vous pouvez acheter des Attractions ou d'autres propriétés ou être obligé de payer un loyer ou des impôts, tirer une carte *Wishing Well* ou *Magic Lamp*, aller en prison, etc. Si vous faites un doublet avec les dés, vous déplacez votre pion normalement de la somme des deux dés et vous êtes soumis aux privilèges ou pénalités de la case sur laquelle vous atterrissez. Vous avez cependant le droit de rejouer: relancez les dés et déplacez à nouveau trois fois de suite, vous devez aller directement à la case "In Jail" (En prison) qui se trouve dans le coin "IN JAIL - JUST VISITING" (En prison - Simple Visite) (voir JAIL).

**"GO" (DÉPART).** Chaque fois que le pion d'un joueur atterrit ou passe sur la case "GO," en lançant les dés ou en tirant une carte, il reçoit 200 *Wishes* de la Banque. Les 200 *Wishes* ne sont payés qu'une seule fois à chaque tour de la planchette. Cependant, si vous passez la case "GO" en lançant les dés et que vous atterrissez deux cases plus loin sur *Magic Lamp*, ou 7 cases plus loin sur *Wishing Well* et que vous retirez la carte "Advance to GO" (Allez sur la case DÉPART), vous recevez 200 *Wishes* pour passer la case "GO" une première fois, puis 200 *Wishes* pour y aller une deuxième fois en suivant les instructions de la carte.

**ACHETER DES ATTRACTIONS.** Chaque fois que vous arrivez sur une Attraction qui n'a pas de propriétaire, vous pouvez l'acheter auprès de la Banque au prix inscrit. Vous recevez la carte Titre de propriété prouvant l'achat; mettez-la devant vous, face vers le haut. Si vous ne souhaitez pas acheter l'Attraction, le Banquier la vend aux enchères. L'acheteur paie à la Banque le prix des enchères en *Wishes* et reçoit la carte Titre de propriété pour l'Attraction. Chaque joueur, y compris celui qui a décliné d'acheter au prix inscrit, peut participer aux enchères. Les enchères peuvent commencer à n'importe quel prix.

**PAYER LE LOYER.** Lorsque vous arrivez sur une case Attraction qui appartient à un joueur, vous devez lui payer le loyer indiqué sur la carte Titre de propriété. Si l'Attraction est hypothéquée, il n'y a pas de loyer. Lorsqu'une Attraction est hypothéquée, sa carte Titre de propriété est placée face vers le bas, devant son propriétaire. Il est avantageux de posséder toutes les cartes Titre de propriété d'une même couleur (par exemple, Matterhorn et "it's a small world;" ou Pirates of the Caribbean, Space Mountain et Orbitron) parce que le propriétaire peut dans ce cas exiger le double du loyer pour des Attractions sans bâtiments dans ce groupe de couleur. Cette règle s'applique aux Attractions non hypothéquées, même si une autre Attraction dans ce groupe de couleur est hypothéquée. Il est encore plus avantageux d'avoir des Immeubles ou

Châteaux sur des Attractions parce que les loyers sont beaucoup plus élevés que pour des Attractions sans bâtiments. Le propriétaire ne perçoit pas son loyer s'il oublie de le demander avant que le joueur suivant ne lance les dés.

**"WISHING WELL" (FAIRE UN VŒU) et "MAGIC LAMP" (LAMPE MAGIQUE).** Lorsque vous arrivez sur une de ces cases, prenez la carte sur le dessus de la pile, suivez les instructions et remettez la carte face vers le bas sous la pile. Vous gardez la carte "Get Out of Jail Free" (Sortir de prison sans frais) jusqu'à ce que vous en ayez besoin, puis vous la remettez sous la pile. Si le joueur qui tire cette carte ne veut pas l'utiliser, il peut la vendre à n'importe quel moment à un autre joueur, à un prix négocié entre eux.

**"VILLAIN'S TAX" (IMPÔT DES BANDITS).** Si vous arrivez sur cette case, vous avez deux options: vous pouvez estimer votre impôt à 200 *Wishes* et payer ce montant à la Banque ou vous pouvez payer 10% de votre patrimoine total à la Banque. Votre patrimoine total est égal à tous les *Wishes* que vous détenez, aux prix inscrits de toutes vos Attractions hypothéquées et non hypothéquées, et aux prix coûtants de tous les Immeubles que vous possédez. Vous devez décider quelle option vous choisissez avant de compter votre patrimoine total.

**"JAIL" (PRISON).** Vous allez en prison lorsque (1) votre pion atterrit sur la case marquée "Go to Jail" (Allez en prison), (2) vous retirez une carte intitulée "Go to Jail," ou (3) vous faites des doublets avec les dés trois fois de suite. Lorsque vous allez en prison, vous ne recevez pas votre salaire de 200 *Wishes* puisque, quelle que soit la position de votre pion sur la planchette, vous devez aller directement en prison. Lorsque vous arrivez en prison votre tour est terminé. Si vous n'êtes pas "envoyé" en prison, mais que vous arrivez sur cette case en jouant normalement, vous êtes un "simple visiteur," "Just Visiting" et vous ne recevez aucune pénalité. Lors de votre prochain tour de jouer, poursuivez normalement. Vous sortez de prison en (1) lançant un doublet avec les dés à l'un ou l'autre des trois prochains tours; si vous y arrivez, vous vous déplacez immédiatement du nombre de cases indiqué par votre lancer de doublet, même si vous avez lancé un doublet, vous ne rejouez pas cette fois; (2) utilisant la carte "Get Out of Jail Free" (Sortir de prison sans frais) si vous l'avez; (3) achetant la carte "Get Out of Jail Free" d'un autre joueur; ou (4) en payant une amende de 50 *Wishes* avant de lancer les dés au cours de l'un de vos deux prochains tours. Si vous ne lancez pas un doublet au cours de votre troisième tour de jouer, vous devez payer une amende de 50 *Wishes*. Vous sortez alors de prison immédiatement et vous vous déplacez du nombre de cases indiqué par les dés. Même lorsque vous êtes en prison, vous pouvez acheter ou vendre des Attractions, acheter ou vendre des Immeubles ou Châteaux et percevoir des loyers.

**"FREE PARKING" (STATIONNEMENT GRATUIT).** Un joueur qui atterrit sur cette case ne reçoit pas de *Wishes*, Attractions ou autres récompenses. C'est simplement un espace de repos "gratuit."

**IMMEUBLES.** Lorsque vous possédez toutes les Attractions dans un groupe de couleur, vous pouvez acheter des Immeubles auprès de la Banque et les construire sur ces Attractions. Si vous achetez un Immeuble, vous pouvez le mettre sur n'importe laquelle de vos Attractions. En revanche, vous devez construire le prochain Immeuble que vous achetez sur l'une des Attractions sans bâtiments de ce groupe de couleur ou de tout autre groupe de couleur complet que vous possédez. Le prix que vous devez payer à la Banque pour chaque Immeuble est indiqué sur votre carte Titre de propriété pour l'Attraction sur laquelle vous construisez l'Immeuble. Le propriétaire perçoit toujours un double loyer d'un joueur qui arrive sur une case Attractions sans bâtiments de son groupe de couleur complet. En suivant les règles ci-dessus, vous pouvez acheter et construire à tout moment autant d'Immeubles que vous le pouvez ou le désirez. Mais vous devez construire de manière homogène; c'est-à-dire que vous ne pouvez pas construire plusieurs Immeubles sur une Attraction tant que vous n'avez pas construit un Immeuble sur chaque Attraction de ce groupe de couleur. Vous pouvez ensuite commencer à construire la deuxième série d'Immeubles, et ainsi de suite, jusqu'à la limite de quatre Immeubles sur une Attraction. Par exemple, vous ne pouvez pas construire trois Immeubles sur une Attraction si vous avez un seul Immeuble sur une autre Attraction de ce groupe. De même que vous construisez de manière homogène, vous devez également vous départir de vos Immeubles de la même façon si vous revendez des Immeubles à la Banque (voir VENTE D'ATTRACTIONS).

**CHÂTEAUX.** Lorsque vous avez quatre Immeubles sur chaque Attraction d'un groupe de couleur, vous pouvez acheter un Château auprès de la Banque et le construire sur n'importe quelle Attraction du groupe de couleur. Vous retournez les quatre Immeubles de cette Attraction à la Banque et vous payez le prix du Château comme indiqué sur la carte Titre de propriété. Vous ne pouvez construire qu'un seul Château sur chaque Attraction.

**PÉNURIE D'IMMEUBLES.** Lorsque la Banque n'a plus d'Immeubles à vendre, les joueurs qui veulent construire doivent attendre que des joueurs vendent ou retournent leurs Immeubles à la Banque avant de construire. S'il y a un nombre limité d'Immeubles et Châteaux disponibles et que plusieurs joueurs souhaitent acheter plus que ce dont dispose la Banque, les Immeubles ou les Châteaux doivent être attribués aux enchères au plus offrant.

**VENTE D'ATTRACTIONS.** Les Attractions sans bâtiments, les moyens de transport et les bateaux (mais pas les Immeubles) peuvent être vendus à n'importe quel joueur, au cours d'une transaction privée, à un montant négocié par le propriétaire. Toutefois, aucune Attraction ne peut être vendue à un joueur si des Immeubles sont érigés sur une des Attractions de ce groupe de couleur. Tous les Immeubles qui se trouvent dans ce cas doivent être vendus à la Banque avant que le propriétaire puisse vendre une Attraction de ce groupe de couleur. Les Immeubles et les Châteaux peuvent être revendus à la Banque à tout moment pour la moitié du prix versé à l'achat. Tous les Immeubles d'un même groupe de couleur doivent être vendus un par un, dans l'ordre inverse dans lequel ils ont été construits. Tous les Châteaux d'un même groupe de couleur peuvent être vendus en même temps. Ou ils peuvent être vendus un Immeuble à la fois (un Château est égal à cinq Immeubles), dans l'ordre inverse dans lequel ils ont été construits.

**HYPOTHÈQUES.** Vous pouvez hypothéquer des Attractions sans bâtiments auprès de la Banque (à tout moment. Avant qu'une Attraction avec bâtiment(s) puisse être hypothéquée, tous les Immeubles sur toutes les Attractions de son groupe de couleur doivent être revendus à la Banque à moitié prix. La valeur d'hypothèque est indiquée sur chaque carte de Titre de propriété. Vous ne pouvez pas percevoir des loyers sur des Attractions hypothéquées ou des bateaux, mais vous pouvez faire payer des loyers sur des Attractions non hypothéquées dans le même groupe. Pour lever l'hypothèque, le propriétaire doit payer à la Banque le montant de l'hypothèque plus 10% d'intérêt. Lorsque toutes les Attractions d'un groupe de couleur ne sont plus hypothéquées, le propriétaire peut commencer à racheter des Immeubles au plein tarif. Le joueur qui hypothèque une Attraction en garde la possession et aucun autre joueur ne peut lever l'hypothèque à la Banque pour en prendre possession. Toutefois, le propriétaire peut vendre son Attraction hypothéquée à un autre joueur à un prix négocié. Si vous êtes le nouveau propriétaire, vous pouvez lever l'hypothèque immédiatement si vous remboursez l'hypothèque plus 10% d'intérêt à la Banque. Si l'hypothèque n'est pas levée immédiatement, vous devez payer 10% d'intérêt à la Banque lorsque vous achetez l'Attraction et, si vous levez l'hypothèque plus tard, vous devez payer à la Banque un intérêt de 10% supplémentaire en plus du montant de l'hypothèque.

**FAILLITE.** Vous devez déclarer faillite si vous devez plus que ce que vous pouvez payer à un autre joueur ou à la Banque. Si votre dette concerne un autre joueur, vous devez donner à ce joueur tout ce que vous possédez et vous retirer du jeu. Si vous possédez des Immeubles ou des Châteaux, vous devez les retourner à la Banque en échange de *Wishes* pour la moitié du montant versé à l'achat. Ces *Wishes* iront à votre créancier. Si vous avez hypothéqué une Attraction, vous devez également donner cette Attraction à votre créancier mais le nouveau propriétaire doit payer immédiatement à la Banque l'intérêt de l'emprunt, qui est égal à 10% de la valeur de l'Attraction. Le nouveau propriétaire doit ensuite, à son gré, payer le principal ou conserver l'Attraction, puis lever l'hypothèque. Si le joueur conserve l'Attraction jusqu'à un autre tour, il doit payer l'intérêt à nouveau pour lever l'hypothèque. Si vous devez de l'argent à la Banque (pas à un autre joueur) pour un montant supérieur à ce que vous pouvez payer (à cause des taxes ou des pénalités), même en vendant des Immeubles et en hypothéquant des Attractions, vous devez rendre tous vos actifs à la Banque. Dans ce cas, la Banque vend immédiatement aux enchères toutes les Attractions saisies, sauf les Immeubles. Un joueur qui fait faillite doit se retirer du jeu. Le dernier joueur en lice gagne.

**DIVERS.** Seule la Banque peut prêter des *Wishes* à un joueur, en hypothéquant une Attraction. Aucun joueur ne peut emprunter ou prêter des *Wishes* à un autre joueur.

#### RÈGLES pour un JEU RAPIDE (60 à 90 minutes)

Il y a cinq règles modifiées pour ce premier jeu rapide.

- Pendant la PRÉPARATION, le Banquier mélange et distribue trois cartes de Titre de propriété à chaque joueur. Ces titres sont remis gratuitement. Aucun paiement à la Banque n'est nécessaire.
- Vous n'avez besoin que de trois Immeubles (au lieu de quatre) sur chaque lot d'un groupe de couleur complet pour pouvoir acheter un Château. Le loyer d'un Château reste le même. La valeur de revente à la Banque correspond toujours à la moitié du prix d'achat, qui dans ce jeu rapide comporte un Immeuble de moins que dans le jeu normal.
- Si vous vous retrouvez en prison, vous devez en sortir au cours du tour suivant (1) en utilisant une carte "Get Out of Jail Free" (Sortir de prison sans frais) si vous en avez une (ou vous pouvez en acheter une), (2) en faisant un doublet avec les dés, ou (3) en payant 50 *Wishes*. À la différence des règles standard, vous pouvez d'abord lancer les dés pour essayer de réussir un doublet et, si vous ratez, décider ensuite de payer les 50 *Wishes* au cours de la même main.
- La pénalité "Villain's Tax" (Impôt des bandits) est fixée à 200 *Wishes*.
- FIN DU JEU: Le jeu s'achève lorsqu'un joueur fait faillite.

Les joueurs restants évaluent leur patrimoine en totalisant: (1) les *Wishes* détenus; (2) les Attractions, bateaux et moyens de transport qu'ils possèdent, au prix inscrit sur la planchette; (3) toute Attraction hypothéquée possédée, à la moitié du prix inscrit sur la planchette; (4) les Immeubles évalués au prix d'achat; (5) les Châteaux évalués au prix d'achat, y compris la valeur des trois Immeubles rendus. C'est le joueur le plus riche qui gagne!

#### AUTRE JEU RAPIDE

**JEU LIMITÉ DANS LE TEMPS.** Avant de commencer, mettez-vous d'accord sur une heure limite pour la fin du jeu, heure à laquelle le joueur le plus riche sera déclaré vainqueur. Avant de commencer, le Banquier mélange et distribue deux cartes de Titre de propriété à chaque joueur. Les joueurs paient immédiatement à la Banque le prix des Attractions qui leur ont été distribuées.

Nous serons heureux de recevoir vos questions ou commentaires sur ce jeu. Écrivez à: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862. Tél.: 888-836-7025 (numéro gratuit).

© Disney

Tous droits réservés.

©Disney/Lucasfilm Ltd.

©Lucasfilm Ltd., & TM

Les marques PARKER BROTHERS et HASBRO et leurs logos, 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, le nom et le personnage de MR. MONOPOLY™ et les règles du jeu sont des marques de commerce de Hasbro, Inc. pour son jeu de transactions de propriétés et les accessoires afférents.

© 1935, 2002 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. Tous droits réservés. IMPRIMÉ AUX ÉTATS-UNIS.

