

PARTIE RAPIDE

Si vous êtes familier avec le jeu MONOPOLY, vous pouvez maintenant faire des parties plus rapides :

1. Avant le début de la partie, le banquier mélange les titres de propriété et en distribue deux à chaque joueur. Les joueurs paient immédiatement le prix indiqué sur les deux propriétés qu'ils viennent de recevoir. La partie commence alors selon les règles d'une partie normale.
2. Dans cette partie rapide, vous ne devez construire que trois maisons (au lieu de quatre) sur chaque terrain de même couleur avant de pouvoir acheter un hôtel. Si vous désirez revendre un hôtel, sa valeur est toujours réduite de moitié par rapport au prix d'achat.

3. Le premier joueur ayant fait faillite se retire du jeu et la partie se termine quand un deuxième joueur fait faillite. Le banquier, à l'aide du guichet, additionne alors pour chaque joueur :

- ◆ Le solde de sa carte bancaire.
- ◆ Ses terrains, services publics et transports au prix indiqué sur la planchette de jeu.
- ◆ Ses propriétés hypothéquées estimées à la moitié de la valeur indiquée sur la planchette de jeu.
- ◆ Ses maisons estimées au prix d'achat.
- ◆ Ses hôtels estimés au prix d'achat, qui comprend la valeur des 3 maisons données en échange.

Le joueur le plus riche gagne la partie!

MONOPOLY CONTRE LA MONTRE

Vous pouvez aussi convenir d'une durée déterminée au début de la partie et jouer en temps limité.
Le joueur le plus riche à la fin de ce temps défini gagne la partie!

Les noms et les logos HASBRO, PARKER BROTHERS, le jeu 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 MR. MONOPOLY et les accessoires du jeu sont des marques de commerce de Hasbro pour son jeu de transactions de propriétés et les accessoires afférents.

©1935, 2011 Hasbro. Tous droits réservés.

HASBRO CANADA, 2350 DE LA PROVINCE, LONGUEUIL, QC, CANADA J4G 1G2. Questions? 1-888-836-7025

✦ C37712

✦ 767CF3771200



monopoly.com

PREUVE D'ACHAT



ÂGE 8+

◆ Le jeu de transactions rapides de propriétés ◆

MONOPOLY

BANQUE ÉLECTRONIQUE

©MARQUE



BUT DU JEU

Être le seul joueur à ne pas faire faillite.

CONTENU

Planchette de jeu, guichet électronique, titres de propriété, cartes Caisse commune et Chance, 6 cartes bancaires, 2 dés, 6 pions, 32 maisons et 12 hôtels.



LE JEU

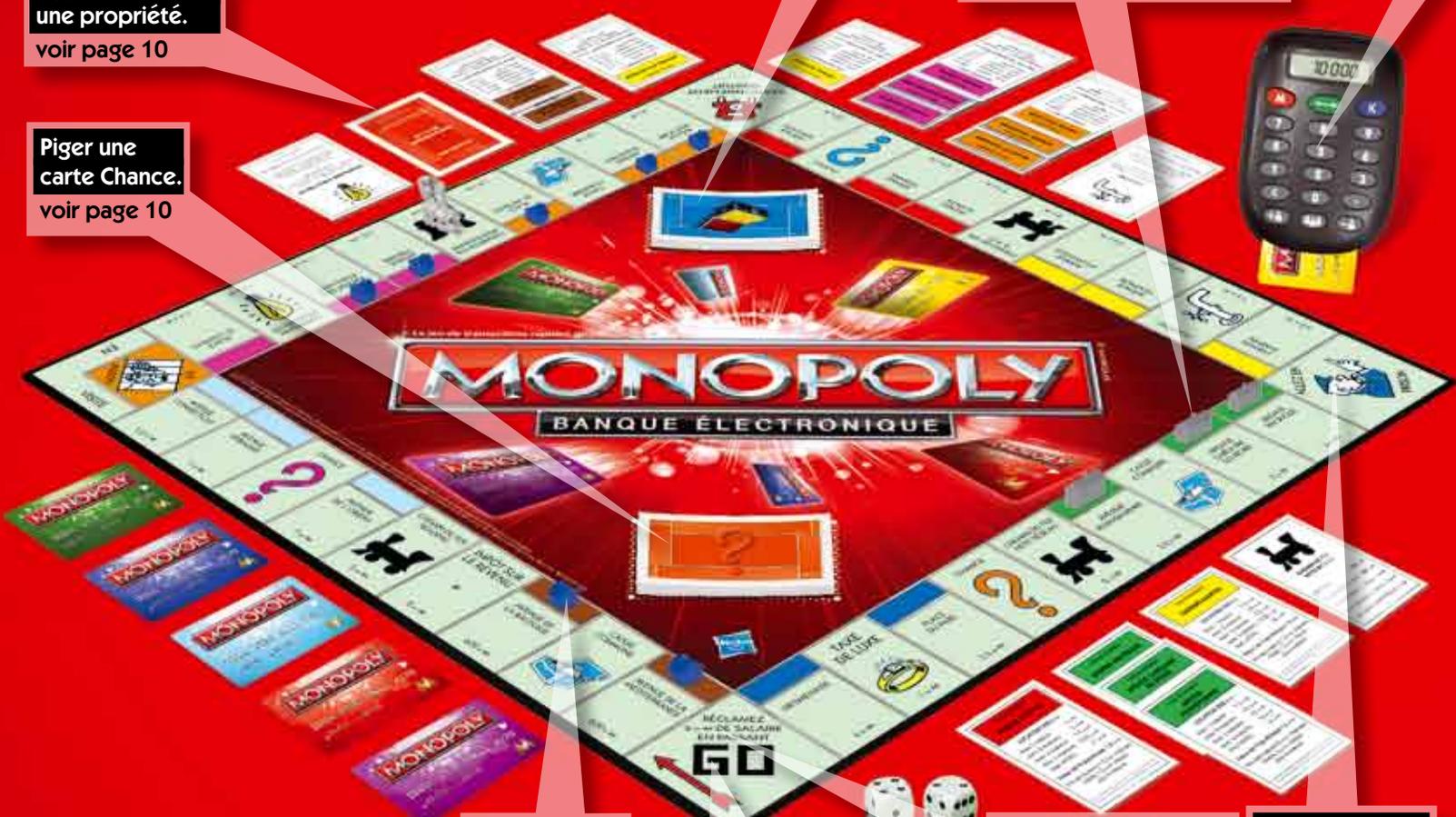
Hypothéquer une propriété.
voir page 10

Piger une carte Chance.
voir page 10

Piger une carte Caisse commune.
voir page 10

Payer un loyer sur les propriétés d'un autre joueur.
voir page 8

Guichet électronique et cartes.
voir pages 5 à 7



Construire sur ses propriétés.
voir page 9

Placer son pion ici pour commencer.

Réclamer 2 M^{AA} en passant par la case GO.
voir pages 6 et 11

Aller en prison.
voir page 11



INDEX

COMMENT JOUER

LE BANQUIER.....	4
JOUER.....	4
LE GUICHET ÉLECTRONIQUE.....	5

DÉTAILS DU JEU

ACHETER UNE PROPRIÉTÉ.....	8
VENTE AUX ENCHÈRES.....	8
PAYER UN LOYER.....	8
SERVICES PUBLICS.....	8
CHEMINS DE FER.....	9
ACHETER DES MAISONS.....	9
ACHETER DES HÔTELS.....	9
CRISE DU LOGEMENT.....	9
BESOIN D'ARGENT.....	9
VENDRE UNE PROPRIÉTÉ.....	9
HYPOTHÈQUES.....	10
FAILLITE.....	10
CHANCE ET CAISSE COMMUNE.....	10
STATIONNEMENT GRATUIT.....	10
PASSER GO DEUX FOIS DE SUITE.....	11
PRISON.....	11
DÉTAILS SUR LES PILES.....	11
PARTIE RAPIDE.....	12
MONOPOLY CONTRE LA MONTRE.....	12

COMMENT JOUER

LE BANQUIER

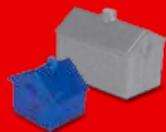
Un des joueurs est élu banquier. S'il y a plus de cinq joueurs, le banquier peut choisir de n'assumer que ce rôle. Le banquier s'occupe des éléments suivants:



Guichet électronique



Titres de propriété



Maisons et hôtels



Ventes aux enchères

JOUER

1. Lancez les dés. Le joueur qui obtient le chiffre le plus élevé commence. La partie se poursuit vers la gauche.
2. À votre tour, lancez les dés et avancez vers la gauche d'autant de cases indiquées par les dés. Deux pions ou plus peuvent s'arrêter simultanément sur la même case. Selon la case où vous vous arrêtez, vous pouvez:
 - ◆ Acheter la propriété au prix demandé (si aucun joueur ne la possède déjà). **Voir page 8.**
 - ◆ Demander au banquier de vendre la propriété aux enchères (si vous ne souhaitez pas l'acheter au prix demandé). **Voir page 8.**
 - ◆ Payer un loyer (si la propriété appartient à un autre joueur). **Voir page 8.**
 - ◆ Payer des taxes.
 - ◆ Piger une carte Chance ou Caisse commune. **Voir page 10.**
 - ◆ Aller en prison. **Voir page 11.**
3. Lorsque vous possédez tous les terrains d'une même couleur, vous pouvez acheter des maisons ou des hôtels pour construire sur ces terrains.
4. S'il ne vous reste plus d'argent, vous pouvez hypothéquer ou vendre une propriété pour payer vos dettes. Si vous ne pouvez pas amasser assez d'argent pour payer un loyer, une taxe ou une facture, vous êtes déclaré en faillite et vous êtes éliminé.
5. Aucun joueur ne peut prêter de l'argent ni emprunter à un autre joueur. Cependant, si un joueur l'accepte, vous pouvez le payer avec l'une de vos propriétés plutôt qu'en argent.
6. Si vous obtenez un doublet, effectuez les opérations habituelles sur la case où vous vous arrêtez, puis relancez les dés. Si vous obtenez trois doublets consécutifs lors d'un même tour, rendez-vous immédiatement en prison!
7. Poursuivez la partie. Le dernier joueur en jeu est le vainqueur!



LE GUICHET ÉLECTRONIQUE

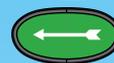
L'ÉCRAN DU GUICHET ÉLECTRONIQUE NE PEUT AFFICHER QUE 5 CHIFFRES. AINSI, IL AFFICHE 100 K POUR 100 000 ET 1 M POUR 1 000 000. IL EST DONC IMPORTANT D'ENTRER LES MONTANTS TELS QU'ILS SONT INCRITS SUR LES TITRES DE PROPRIÉTÉ ET SUR LES CARTES CHANCE ET CAISSE COMMUNE.

RÉSUMÉ (voir la page suivante pour les détails)



Million

Passer GO: Quand vous passez ou terminez votre parcours sur la case GO, glissez votre carte dans le guichet et appuyez sur ce bouton pour ajouter 2 M ₣ dans votre compte.



Millier

Annuler/effacer: Si vous faites une erreur, appuyez une fois sur ce bouton pendant que votre carte est dans le guichet, puis rectifiez le montant. Pour jouer une nouvelle partie, retirez toute carte du guichet, puis enfoncez cette touche jusqu'au bip. Toutes les sommes seront réinitialisées à 15 M ₣, la somme de départ.



Signe décimal/réglage du volume: Pour régler le volume, retirez toute carte du guichet, puis enfoncez ce bouton. Vous aurez alors les options de réglage du volume. Relâchez le bouton une fois le volume désiré obtenu.



Payer un autre joueur



Recevoir de l'argent



Payer la banque

Piles

Pour installer et retirer les piles, **voir page 11.**

Pour commencer

Appuyez sur n'importe quel bouton ou insérez une carte. Chaque joueur commence la partie avec un solde de 15 M ₣. Lorsqu'une carte est insérée dans le guichet, le numéro de la carte puis le solde courant pour ce joueur s'affichent.



RECEVOIR DE L'ARGENT



Recevoir de l'argent de la banque:

Vous recevez de l'argent de la banque quand vous vendez une maison ou un hôtel, hypothéquez une propriété ou passez GO (voir prochaine section). Vous pouvez aussi recevoir de l'argent de la banque grâce à certaines cartes Chance ou Caisse commune. Pour recevoir de l'argent de la banque, le banquier insère votre carte dans le guichet. Votre solde s'affiche. Le banquier entre ensuite le montant que vous recevez (par ex., 50 κ ₺) puis appuie sur **+ ₺**. Une fois le solde mis à jour, le banquier retire votre carte du guichet.

Passer GO et recevoir de l'argent

Si un déplacement vous fait passer par la case GO, le banquier glisse votre carte dans le guichet et appuie sur **←**. Vous recevez 2 M ₺, puis le banquier vous redonne votre carte.

Recevoir de l'argent d'un autre joueur

Les autres joueurs vous donnent de l'argent s'ils s'arrêtent sur l'une de vos propriétés ou si vous leur vendez une propriété (dans le cadre d'une transaction ou si vous faites faillite).

Pour recevoir de l'argent d'un autre joueur, le banquier insère la carte du payeur dans le guichet, entre le montant qui doit être versé, puis appuie sur **₺ ₺ ₺**. Le solde du payeur diminue. Le banquier retire alors la carte. Ensuite, il insère votre carte et appuie sur **+ ₺**. Les fonds sont transférés dans votre compte. Le banquier retire ensuite votre carte.

Recevoir de l'argent de plusieurs joueurs

Si plus d'un joueur vous doit de l'argent (par ex., à votre anniversaire), le banquier insère la carte d'un premier joueur, entre le montant (par ex., 1 M ₺), puis appuie sur **₺ ₺ ₺**. Il retire ensuite la carte et répète l'opération avec les autres joueurs concernés. Une fois terminé, le banquier insère votre carte et appuie sur **+ ₺**. Les sommes sont versées une à la fois dans votre compte. Le banquier retire ensuite votre carte.

PAYER DE L'ARGENT

Payer de l'argent à la banque:

Vous donnez de l'argent à la banque pour acheter des propriétés, des maisons et des hôtels, pour payer des taxes, racheter une hypothèque ou sortir de prison. Certaines cartes Chance ou Caisse commune vous obligent aussi à payer de l'argent à la banque.

Pour payer de l'argent à la banque, le banquier insère votre carte dans le guichet, entre le montant (par ex., 2 M ₺), puis appuie sur **- ₺**. La somme est débitée de votre compte, puis le banquier vous remet votre carte.

Payer de l'argent à un autre joueur:

Vous payez de l'argent à un autre joueur quand vous vous arrêtez sur l'une de ses propriétés (loyer) ou quand vous lui achetez une propriété (dans le cadre d'une transaction ou s'il fait faillite).

Pour payer de l'argent à un autre joueur, le banquier insère votre carte dans le guichet, entre le montant qui doit être versé, puis appuie sur **₺ ₺ ₺**. Le banquier retire alors la carte. Ensuite, il insère la carte du joueur à qui vous payez de l'argent et appuie sur **+ ₺**. Les fonds sont transférés dans son compte.

Cesser de jouer

Le guichet se met hors tension automatiquement après une période d'inactivité. Insérez une carte et appuyez sur n'importe quelle touche pour le remettre sous tension. Le guichet garde en mémoire tous les soldes. Vous pouvez donc interrompre une partie et la recommencer plus

tard et retrouver votre argent là où vous l'aviez laissé! Une fois la partie terminée, retirez toute carte du guichet et laissez le guichet se mettre hors tension automatiquement.

Commencer une nouvelle partie

Pour commencer une nouvelle partie, retirez toute carte du guichet, appuyez et maintenez enfoncé le bouton « **C** » jusqu'au bip. Tous les soldes sont réinitialisés et chaque joueur commence avec un solde initial de 15 M ₺.

Astuces à l'intention du banquier

1. Suivez toujours les flèches sur les cartes lorsque vous les insérez dans le guichet.
2. Si le guichet n'émet aucun bip lorsque vous insérez une carte, vérifiez si vous l'avez insérée dans le bon sens.
3. Si vous entrez un montant erroné, appuyez sur « **C** » et entrez le bon montant. Vous ne pouvez corriger un montant que si la carte est toujours insérée dans le guichet.
4. Le montant maximal pouvant être entré d'un seul coup est 20 M ₺. Le montant minimal est de 10 κ ₺.

DÉTAILS DU JEU

ACHETER UNE PROPRIÉTÉ

Il y a trois types de propriétés:



1. Terrains 2. Chemins de fer 3. Services publics

Si vous vous arrêtez sur une propriété qui n'appartient à personne, vous pouvez l'acheter. Si vous décidez de l'acheter, payez à la banque le prix indiqué sur la case. Vous recevrez en échange un titre de propriété que vous devez garder, face visible, devant vous. Si vous décidez de ne pas l'acheter, le banquier ouvrira une vente aux enchères (voir **Ventes aux enchères**).

Le fait d'être propriétaire vous permet de percevoir un loyer de la part de tous les joueurs qui s'arrêtent sur vos propriétés. Lorsque vous possédez tous les terrains d'une même couleur, c'est-à-dire dès que vous en avez le monopole, vous pouvez construire sur ces terrains et percevoir ainsi des loyers plus élevés!



VENTES AUX ENCHÈRES

Si vous décidez de ne pas acheter une propriété sur laquelle vous venez de vous arrêter, le banquier doit immédiatement ouvrir une vente aux enchères, en commençant à n'importe quel prix fixé par un joueur désireux de l'acheter. La propriété revient au plus offrant. Même si vous avez refusé de l'acheter au prix initial, vous pouvez participer à la vente aux enchères.

8

PAYER UN LOYER

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 joueur qui est propriétaire de la case doit vous réclamer le loyer avant que le joueur suivant ne lance les dés. Le montant du loyer est indiqué sur le titre de propriété et varie selon le nombre de bâtiments qu'il comporte.

Si tous les terrains d'une même couleur appartiennent au même joueur, le loyer est doublé pour chaque propriété de ce groupe où il n'y a pas encore de construction. Si un des terrains d'un même groupe de couleur est hypothéqué, le propriétaire peut continuer de percevoir le double du loyer pour les terrains non hypothéqués.

SERVICES PUBLICS

Les services publics sont achetés et vendus aux enchères de la même manière que les terrains.

Si vous vous arrêtez sur un service public qui appartient à un autre joueur, ce joueur peut vous demander de lui payer un loyer selon le nombre que vous avez obtenu aux dés.

- ◆ Si le propriétaire possède un seul service public, le loyer est de 4 fois le total des dés, multiplié par 10 000.
- ◆ Si le propriétaire a les deux services publics en sa possession, vous devez payer 10 fois le total des dés, multiplié par 10 000.



CHEMINS DE FER

Les chemins de fer sont achetés et vendus aux enchères de la même manière que les terrains.



Si le chemin de fer sur lequel vous vous arrêtez appartient à un autre joueur, vous devez lui payer le montant indiqué sur le titre de propriété. Ce montant varie selon le nombre de chemins de fer détenus par ce joueur.

ACHETER UNE MAISON

Vous devez posséder tous les terrains d'une même couleur pour pouvoir acheter une maison et la placer sur l'un d'entre eux. Le prix d'une maison est indiqué sur le titre de propriété.



Vous pouvez acheter des maisons (ou des hôtels) lors de votre tour ou entre les tours des autres joueurs. Vous devez construire uniformément: vous ne pouvez pas construire une deuxième maison sur un terrain tant que vous n'en avez pas construit une sur chaque terrain de ce groupe. Vous pouvez acheter autant de bâtiments que vous le désirez, tant que vos finances vous le permettent. Aucune maison ne peut être construite si un des terrains du groupe est hypothéqué.

Placez vos maisons et hôtels sur les terrains appropriés sur la planchette.



ACHETER UN HÔTEL

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

CRISE DU LOGEMENT

S'il ne reste plus de maisons 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, ils seront alors vendus un à la fois aux enchères et accordés au plus offrant.

BESOIN D'ARGENT

Si vous avez besoin d'argent, vous pouvez en obtenir en:

- ◆ Vendant des bâtiments.
- ◆ Hypothéquant des propriétés.
- ◆ Vendant des terrains, des services publics ou des chemins de fer à un autre joueur, à un prix convenu entre vous (même si la propriété est hypothéquée).

VENDRE UNE PROPRIÉTÉ

Vous pouvez vendre les terrains sans bâtiment, les chemins de fer et les services publics à un autre joueur, à un prix convenu entre vous. Toutefois, aucun terrain ne peut être vendu à un autre joueur s'il y a déjà des bâtiments sur un des terrains du même groupe. Si vous voulez tout de même vendre ces terrains, vous devez d'abord vendre à la banque tous les bâtiments qui y sont érigés.

Les maisons et hôtels seront vendus à la banque à la moitié du prix indiqué sur le titre de propriété. Ils peuvent être vendus lors de votre tour ou entre les tours 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 paie la moitié du prix de l'hôtel, plus la moitié du prix des quatre maisons qui ont été remises à la banque pour 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 créditera votre compte de la moitié du prix de l'hôtel.

9

HYPOTHÈQUES

Hypothéquer une propriété

Pour cela, vendez d'abord les bâtiments de cette propriété à la banque. Puis, retournez le titre de propriété face cachée et recevez de la part de la banque la valeur de l'hypothèque indiquée au dos de cette carte.

Si vous hypothéquez une propriété, vous êtes toujours en sa possession. Aucun joueur ne peut payer l'hypothèque à votre place. Vous ne pouvez percevoir le loyer pour une propriété hypothéquée, mais vous continuez à percevoir le loyer des propriétés du même groupe, pourvu qu'elles ne soient pas hypothéquées.



Lever une hypothèque

Vous pouvez lever une hypothèque en payant la valeur de l'hypothèque plus 10 % d'intérêts (arrondis à la dizaine de millier supérieure). Après avoir payé la somme due à la banque, retournez le titre de propriété, face visible. Vous pouvez maintenant collecter de nouveau des loyers pour cette propriété.

Vendre une propriété hypothéquée

Vous pouvez vendre une propriété hypothéquée à un autre joueur à un prix convenu entre vous. L'acheteur peut alors lever immédiatement l'hypothèque en payant sa valeur à la banque, ou garder l'hypothèque. Dans ce cas, il paie d'abord à la banque 10 % d'intérêts (arrondis à la dizaine de millier supérieure) sur la valeur de l'hypothèque et il paiera la valeur de l'hypothèque plus tard au cours du jeu. Quand il n'y a plus d'hypothèque sur aucun des terrains d'un groupe, le propriétaire peut recommencer à construire des maisons et des hôtels à plein prix sur ces terrains.

FAILLITE

Si vous devez plus d'argent que le montant total que vous êtes capable de réunir grâce à vos actifs, vous êtes déclaré en faillite et vous êtes éliminé.

Dette envers la banque

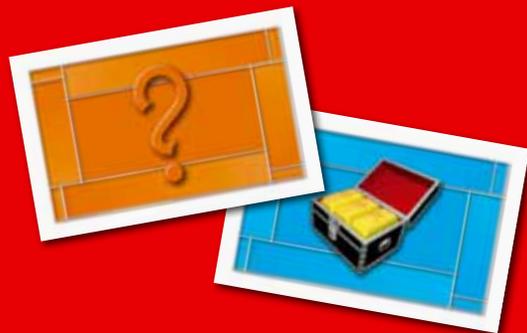
Dans ce cas, rendez vos titres de propriété à la banque qui les vendra un par un aux enchères, au plus offrant.

Dette envers un autre joueur

Dans ce cas, ce joueur reçoit le solde de votre carte bancaire, vos titres de propriété et vos cartes « Sortez de prison sans frais ».

Cases Chance et Caisse commune

Lorsque vous vous arrêtez sur une des cases Chance ou Caisse commune, vous devez prendre la carte du dessus du paquet correspondant. Suivez les indications sur la carte, puis placez-la, face cachée, sous la pile. Si vous pigez une carte « Sortez de prison sans frais », vous pouvez la garder jusqu'à ce que vous décidiez de l'utiliser ou de la vendre à un autre joueur à un prix convenu entre vous.



Si une carte vous indique de vous déplacer vers une autre case, allez-y en suivant le sens de la flèche. Si vous passez GO sur votre route, réclamez 2 M $\$$. Vous ne passez pas GO si une carte vous envoie en prison ou vous fait rebrousser chemin.

STATIONNEMENT GRATUIT

Cette case est un espace de repos. Si vous vous y arrêtez, vous ne pouvez ni gagner, ni perdre de l'argent. Vous pouvez tout de même percevoir des loyers, construire des bâtiments, etc.



PASSER GO DEUX FOIS DE SUITE

Il est possible de recevoir 2 M $\$$ deux fois pendant le même tour. Par exemple, si vous pigez une carte Chance ou Caisse commune juste après être passé par la case GO et que cette carte vous indique d'avancer jusqu'à GO. Le banquier devra retirer et insérer de nouveau votre carte dans le guichet avant d'appuyer sur \leftarrow la deuxième fois.



PRISON Aller en prison

Vous serez envoyé en prison si:

- ◆ Vous vous arrêtez sur la case « Allez en prison ».
- ◆ Vous pigez une carte Chance ou Caisse commune qui vous indique d'aller en prison.
- ◆ Vous obtenez trois doublets consécutifs à votre tour.

Vous tour s'arrête lorsque vous êtes envoyé en prison. Déplacez-vous jusqu'à la case En prison et ne réclamez pas 2 M $\$$ si vous passez par la case GO pour vous y rendre. Pendant que vous êtes en prison, vous pouvez toucher vos loyers à condition que vos propriétés ne soient pas hypothéquées.

Sortir de prison

Vous pouvez sortir de prison de trois façons:

- ◆ Payez une amende de 500 $\$$ et jouez au prochain tour.
- ◆ Utilisez une carte « Sortez de prison sans frais » si vous en possédez une.
- ◆ Obtenez un doublet aux dés.

Si, après trois tours, vous n'avez pas fait de doublet, payez au banquier 500 $\$$ et déplacez votre pion selon les dés obtenus lors de votre troisième lancer.

En visite

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



DÉTAILS IMPORTANTS SUR LES PILES

x2 | PILES REQUISES

1,5 V AAA Piles alcalines recommandées. Tournevis cruciforme (non inclus) requis pour installer les piles.

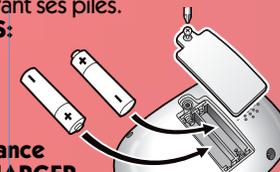
NON INCLUSES Veuillez conserver cette information pour référence ultérieure. Les piles doivent être remplacées par un adulte.

⚠ ATTENTION:

1. Comme pour toute pile de petite taille, garder celles utilisées avec ce produit hors de la portée des enfants qui portent encore des objets à leur bouche. Si elles sont avalées, se rendre sans tarder chez un médecin et lui demander d'appeler le centre antipoison local.
2. Suivre les directives. N'utiliser que les piles recommandées et les insérer en respectant le sens des polarités + et - inscrites sur le jouet.
3. Ne pas utiliser de vieilles piles avec des piles neuves, ni de piles alcalines avec des piles standard au carbone-zinc.
4. Toujours retirer les piles faibles ou déchargées du produit.
5. Retirer les piles si le jouet ne sera pas utilisé pendant un certain temps.
6. Ne pas court-circuiter les bornes d'alimentation.
7. Si ce jouet provoque de l'interférence ou s'il en est affecté, il faut l'éloigner d'autres appareils électriques et procéder, si nécessaire, à une remise à l'état initial en l'éteignant et en le rallumant, ou encore en retirant et réinsérant ses piles.

8. PILES RECHARGEABLES:

Ne pas utiliser celles-ci avec d'autres types de piles. Les retirer du produit avant de les recharger sous la surveillance d'un adulte. NE PAS RECHARGER LES AUTRES TYPES DE PILES.



DÉCLARATION DE LA FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION/NMB-003
NOTA: Cet équipement a été testé et est conforme aux limites d'un instrument numérique de classe B de la Section 15 des règlements de la FCC. Ces limites ont été établies pour assurer une protection raisonnable contre les brouillages préjudiciables dans une installation résidentielle. Cet équipement produit, utilise et peut rayonner des fréquences radioélectriques et, s'il n'est pas monté et utilisé conformément aux instructions, peut créer un brouillage préjudiciable aux radiocommunications. Cependant, ces limites ne garantissent pas qu'il n'y aura pas d'interférence dans une installation particulière. Si cet équipement produit un brouillage préjudiciable aux transmissions télévisuelles ou radiophoniques, ce qui peut se déceler à la mise en marche et à l'arrêt du jouet, l'utilisateur devrait corriger la situation en suivant une ou plusieurs des mesures suivantes:

- ◆ réorienter ou replacer l'antenne de réception;
- ◆ augmenter la distance entre l'équipement et le récepteur;
- ◆ demander l'aide d'un marchand ou d'un technicien en radio et télévision.

ATTENTION: Toute modification ou altération apportée à cet appareil, sans autorisation expresse de la partie responsable de sa conformité, peut révoquer à l'utilisateur son droit de l'utiliser.

Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.