

GAGNER LA PARTIE

La partie se termine quand:

- Le guichet est vide
OU
- L'un des joueurs n'a plus assez d'argent pour payer quelque chose. **Il est en faillite!**

- Si tu es ce joueur, donne tout l'argent qu'il te reste au joueur à qui tu dois des sous ou à la banque, si tel est le cas.

Les joueurs comptent l'argent qu'ils ont. **Celui qui en a amassé le plus remporte la partie!**

RÈGLES POUR LES ENFANTS PLUS GRANDS

Si tout le monde est d'accord, vous pouvez vous échanger des terrains pendant la partie.

Brassez des affaires! Échangez vos terrains contre de l'argent ou d'autres terrains. Ces échanges vous permettront de former des paires d'une même couleur et de réclamer un loyer plus élevé!

Terminer la partie

La partie se termine de la façon habituelle, lorsqu'un joueur fait faillite ou que le contenu du guichet est épuisé.

1. Compte l'argent que tu possèdes.
2. Additionne la valeur de tes terrains. La valeur d'un terrain correspond au montant du loyer qu'un joueur paierait s'il s'y arrêta.
3. Additionne maintenant les deux sommes obtenues.
4. Le joueur qui obtient le total le plus élevé gagne la partie.

Même sans un sou, il est encore possible de gagner!

3 PILES REQUISES

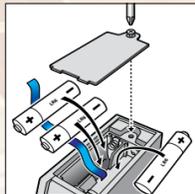
1,5 V AA (LR6) Piles alcalines recommandées. Tournevis cruciforme (non inclus) requis pour installer les piles.

DÉTAILS IMPORTANTS SUR LES PILES

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

ATTENTION:

1. Suivre les directives. N'utiliser que les piles recommandées et les insérer en respectant le sens des polarités + et - inscrites sur le jouet.
2. Ne pas utiliser de vieilles piles avec des piles neuves, ni de piles alcalines avec des piles standard au carbone-zinc.
3. Toujours retirer les piles faibles ou déchargées du produit.
4. Retirer les piles si le jouet ne sera pas utilisé pendant un certain temps.
5. Ne pas court-circuiter les bornes d'alimentation.



6. 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.
7. **NE PAS UTILISER DE PILES RECHARGEABLES. NE PAS RECHARGER LES AUTRES TYPES DE PILES.**

DÉCLARATION DE LA FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION/NMB-003

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 ce jouet 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.

◆ Le jeu de transactions rapides de propriétés ◆

ÂGE
5+



MONOPOLY FOLLES DÉPENSES

⚠ **MISE EN GARDE:**
RISQUE D'ÉTOUFFEMENT:
Petites pièces. Déconseillé aux
enfants de moins de 3 ans.

BUT DU JEU

- Gagner un maximum d'argent!**
- Déplace-toi sur la planchette pour acheter des terrains et réclamer un loyer quand tes adversaires s'y arrêtent.
 - Insère la carte dans le guichet automatique pour obtenir de l'argent et des cartes Chance!
 - Quand le guichet est vide ou qu'un des joueurs n'a plus assez d'argent pour rembourser une somme, la partie est terminée.
 - Le joueur qui a accumulé le plus d'argent remporte la partie!

CONTENU

Planchette, 4 pions, dé, paquet de billets MONOPOLY et de cartes Chance, 16 maisons et 8 hôtels, 16 titres de propriété, 1 guichet automatique et 2 cartes bancaires (une de rechange).

Les noms et les logos HASBRO, PARKER BROTHERS et MONOPOLY, la conception exclusive de la planchette de jeu, les quatre cases de coins de la planchette, le nom et le personnage MR. MONOPOLY, chacun des éléments distinctifs de la planchette de jeu 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, Pawtucket, RI 02862. All Rights Reserved. TM and © denote U.S. Trademarks.

HASBRO CANADA, 2350 DE LA PROVINCE, LONGUEUIL, QC, CANADA J4G 1G2.

Questions? 1-888-836-7025.

33265 PN 71767300

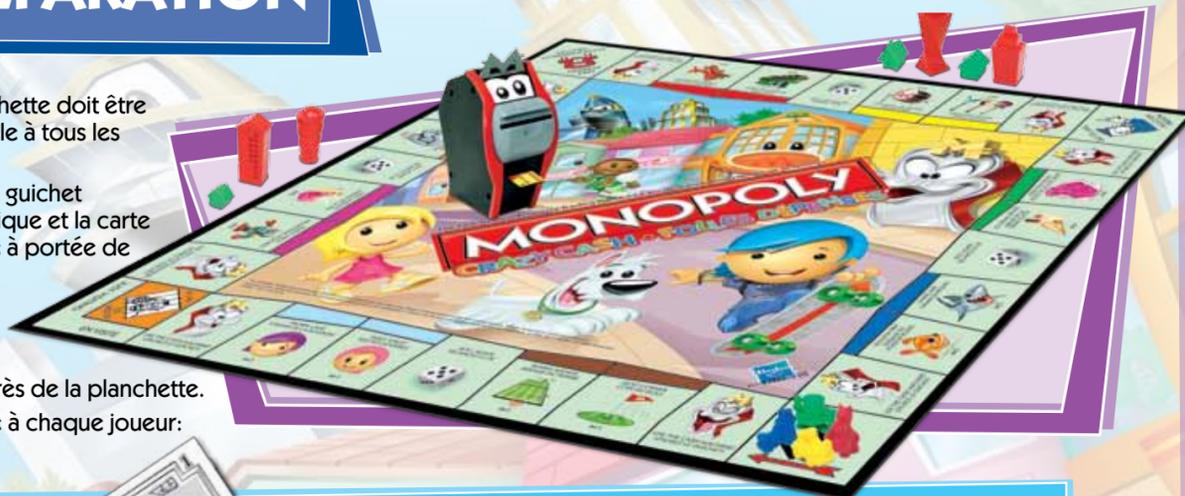


monopoly.com



PRÉPARATION

1. La planchette doit être accessible à tous les joueurs.
2. Garde le guichet automatique et la carte bancaire à portée de main.
3. Place les maisons et les hôtels près de la planchette.
4. Distribue à chaque joueur:



6 x ₳1



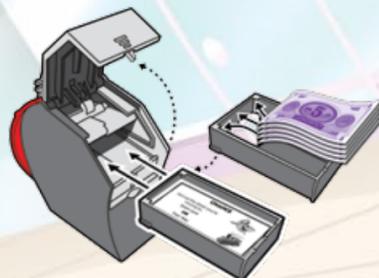
2 x ₳2



1 x ₳5



5. Brasse 45 x 1 ₳, 10 x 2 ₳ et 5 x 5 ₳ avec toutes les cartes Chance. **Assure-toi que le paquet est bien mélangé!** Insère le paquet dans le guichet comme illustré. Le reste de l'argent doit être placé à la banque.
6. Choisissez le joueur qui fera le banquier. Le banquier gère l'argent de la banque et les titres de propriété. Son argent doit être gardé séparément de celui de la banque!
7. Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case GO.
8. Chacun lance le dé. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence la partie.



Insère les piles dans le guichet comme indiqué au verso.

COMMENT JOUER

À TON TOUR

1. Lance le dé et déplace ton pion dans la direction de la flèche, du nombre de cases indiqué.
 - Si tu arrives sur un terrain sans propriétaire, achète-le et **reçois une maison gratuite**.
 - Si tu arrives sur le guichet automatique, insères-y la carte bancaire et vois ce qui en sort!
2. **Échange une maison contre un hôtel si tu le souhaites.**

Lis la section **LES CASES** pour savoir quoi faire sur chacune d'elles.

Dès que tu as complété le premier tour sur la planchette, tu peux acheter des hôtels.

Lis la section **MAISONS ET HÔTELS** pour savoir comment procéder à l'achat.

3. **Ton tour est terminé.** Passe le dé au joueur à ta gauche.

Continuez de jouer à tour de rôle jusqu'à ce que le guichet soit vide **OU** qu'un des joueurs se retrouve sans argent pour rembourser les sommes qu'il doit, puis rendez-vous à la section **GAGNER LA PARTIE** au verso.

LES CASES

Un terrain sans propriétaire
Tu **dois** acheter ce terrain si tu as assez d'argent.

- Donne l'argent au banquier. Le prix est indiqué sur la planchette.
- Place le titre de propriété correspondant, face dessus, devant toi.
- Prends une maison et place-la sur le terrain correspondant sur la planchette. Tu peux placer une seule maison par terrain.



Un terrain avec propriétaire
Paie un loyer au joueur qui possède ce terrain. Son titre de propriété indique combien tu lui dois.

Si un joueur s'arrête sur l'un de tes terrains, crie «loyer!» pour lui rappeler qu'il doit te payer!

Tu oublies? Tant pis! Si le joueur suivant lance le dé avant que tu n'aies réclamé ton loyer, pas de chance!

As-tu des paires?

Si tu possèdes deux terrains de la même couleur (p. ex. le Chemin du requin et le Passage du poisson rouge), tu peux réclamer le double du loyer si un joueur s'arrête sur l'un de ces terrains.



Relancer le dé
Relance le dé et déplace ton pion du nombre de cases indiqué.

Aller en prison
Rends-toi à la case EN PRISON. As-tu une carte **Sortez de prison sans frais**?

- **Non.** Ton tour est terminé. Le tour d'après, paie une caution de 2 ₳ à la banque, lance le dé et déplace ton pion comme d'habitude.
- **Oui.** Remets la carte Sortez de prison sans frais dans la pile de cartes Chance utilisées. Pose ton pion sur la section «En visite». Au tour suivant, lance le dé et déplace ton pion comme d'habitude.



En visite

Si tu t'y arrêtes, ne fais rien. Salue tes amis qui se trouvent en prison!

Stationnement gratuit

Si tu t'y arrêtes, fais une pause.

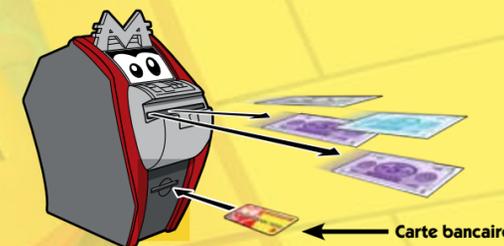


Go

Réclame 2 ₳ à la banque chaque fois que tu passes GO!

Guichet automatique

- Insère la carte bancaire dans la fente située à l'avant du guichet.
- L'appareil éjecte alors un mélange de cartes Chance et de billets (4 au total).
- Retire la carte bancaire du guichet.



Qu'as-tu obtenu?

De l'argent

Place les billets que tu as reçus avec le reste de ton argent.

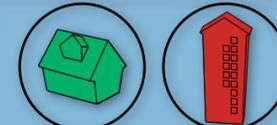
Des cartes Chance

- Si tu as reçu une carte Chance, suis la directive qui y est inscrite (p. ex. «Allez sur la Route du tambour»).
- Si tu reçois plus d'une carte Chance, choisis seulement la **meilleure** d'entre elles et suis la directive qui y est inscrite. Mets les autres sur la pile de cartes utilisées.
- Certaines cartes Chance te donnent deux choix. À toi de décider ce que tu veux faire.
- Au moment de faire semblant d'être quelqu'un ou quelque chose, mets-y le paquet! Ajoute des effets sonores, mets-toi debout, sers-toi de tout ton corps!

Quand tu as utilisé une carte Chance, place-la sur la pile de cartes utilisées.

Lorsque le guichet est vide, la partie est terminée.

MAISONS ET HÔTELS



Chaque fois que tu achètes un terrain, tu obtiens une maison sans frais.

Une fois que tu as fait un tour complet sur la planchette, tu peux payer pour échanger une maison contre un hôtel, sur n'importe lequel de tes terrains. Les joueurs qui s'y arrêtent doivent maintenant payer un loyer plus élevé.



- Retire la maison de ton terrain et remplace-la par un hôtel. Paie 1 ₳ à la banque.
- Tu peux construire un seul hôtel par tour.
- **Dépêche-toi!** Il n'y a que 8 hôtels disponibles.