

MONOPOLY

POUR GAGNER

ÂGE 8+
2-5 JOUEURS

ÊTRE LE PREMIER JOUEUR À AMASSER 3 GROUPE COMPLETS DE PROPRIÉTÉS DE COULEURS DIFFÉRENTES.

BUT DU JEU

Avec Monopoly Deal, il s'agit d'amasser des propriétés et de les voler à vos adversaires! Utilisez les cartes d'action pour percevoir le loyer, échanger des cartes, réclamer de l'argent pour votre fête et plus encore. Assurez-vous de déposer beaucoup d'argent dans votre banque personnelle et gardez à l'esprit que les autres joueurs aussi peuvent vous voler!

PRÉPARATION

- Retirez les 4 cartes Résumé des règles du paquet de cartes et distribuez-les à titre de référence.
- Brassez le reste des cartes et remettez-en 5 à chaque joueur, face dessous.
- Regardez vos cartes, mais ne les montrez à personne!
- Placez le reste des cartes face dessous au centre du jeu pour créer la pile de pige.
- Choisissez qui commencera la partie. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

À VOTRE TOUR

1. PIGEZ 2 CARTES

dans la pile de pige et placez-les dans votre jeu. Si vous vous retrouvez sans carte au cours de la partie, piguez-en 5.

2. JOUEZ JUSQU'À 3 CARTES

que vous avez en main et placez-les devant vous. Vous n'êtes pas obligé de jouer de cartes si vous ne le désirez pas. Jouez les 3 cartes selon n'importe laquelle des combinaisons suivantes : **A, B** et/ou **C**, dans n'importe quel ordre (voir ILLUSTRATION DU JEU ci-dessous).

A PLACEZ LES CARTES D'ARGENT/D'ACTION DANS VOTRE PROPRE BANQUE
Les joueurs peuvent percevoir des loyers ou réclamer de l'argent pour leur fête, etc. Créez une pile qui fera office de banque, devant vous, à l'aide des cartes d'argent et/ou des cartes d'action.

- Si vous placez une carte d'action dans votre banque, elle ne peut plus servir à titre de carte d'action pour le reste de la partie. Si vous l'utilisez pour payer un autre joueur, elle doit être placée directement dans sa banque et ne peut être utilisée pour ses actions.

ET/OU

B PLACEZ DES PROPRIÉTÉS DANS VOTRE COLLECTION
N'OUBLIEZ PAS, 3 GROUPE DE PROPRIÉTÉS DE COULEURS DIFFÉRENTES SONT NÉCESSAIRES POUR GAGNER LA PARTIE!

- Placez les cartes de propriété devant vous afin de créer vos groupes de propriétés.
- Chaque carte indique le nombre de propriétés à amasser dans sa couleur respective.
- Amassez autant de propriétés que vous voulez, mais il vous faudra 3 groupes complets de propriétés (de couleurs différentes) pour gagner la partie.
- Vous pouvez réorganiser vos groupes de propriétés seulement lorsque c'est à votre tour de jouer. Si vous vous rendez compte que vous avez gagné lors du tour d'un autre joueur, vous devez attendre votre tour pour l'annoncer!

ET/OU

C JOUEZ LES CARTES D'ACTION AU CENTRE
SUIVEZ LES INSTRUCTIONS SUR LES CARTES D'ACTION

- Les cartes d'action vous permettent entre autres de faire payer un loyer aux autres joueurs, de voler leurs cartes et de leur réclamer de l'argent pour votre fête!
- Si vous piguez une carte d'action lors de votre tour, vous pouvez la jouer immédiatement comme l'une de vos 3 cartes ou l'utiliser plus tard.
- Les cartes d'action peuvent aussi être placées dans votre banque comme argent. Leur valeur est indiquée à l'intérieur du cercle rouge apparaissant dans le coin des cartes.

(Voir LES CARTES EN DÉTAIL pour plus d'information)

IMPORTANT! COMMENT PAYER LES AUTRES JOUEURS

- Un joueur ne peut JAMAIS reprendre des cartes déjà jouées.
- Ne payez JAMAIS avec des cartes que vous avez en main, payez seulement avec celles se trouvant devant vous.
- Vous pouvez payer avec des cartes de votre banque, des propriétés ou les deux. C'est vous qui choisissez la façon de payer et non le joueur que vous devez payer!
- On ne rend pas la monnaie! Par exemple, si un joueur perçoit un loyer de \$2 et vous avez seulement une carte de \$3 dans votre banque, vous ne recevrez pas la différence. Dommage!
- Si vous payez avec des cartes de propriété, elles doivent être placées dans la collection de propriétés de l'autre joueur.
- Si vous n'avez aucune carte devant vous avec laquelle vous pourriez payer, vous ne payez rien du tout!

3. À LA FIN DE VOTRE TOUR

Si vous avez plus de 7 cartes en main à la fin de votre tour (sans compter les cartes devant vous), rejetez les cartes en trop en les plaçant sous la pile de pige et gardez-en 7 seulement. Si vous vous retrouvez sans carte, piguez-en 5 au début de votre prochain tour.

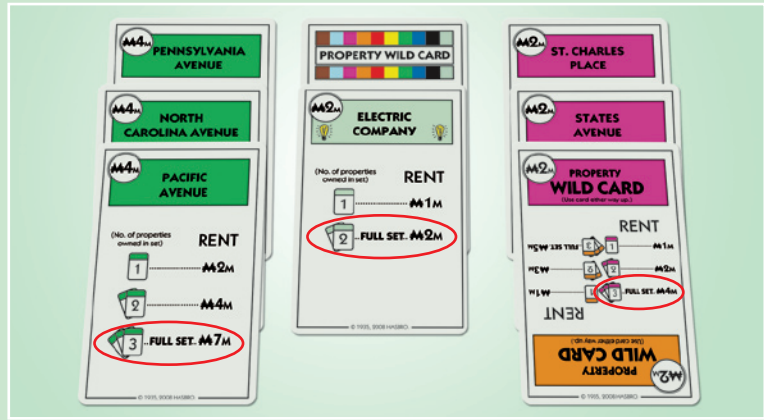
TOUT S'ÉCLAIRERA UNE FOIS QUE VOUS AUREZ COMMENCÉ LA PARTIE!

ILLUSTRATION DU JEU



LE GAGNANT

POUR GAGNER, SOYEZ LE PREMIER JOUEUR À AMASSER 3 GROUPE COMPLETS DE PROPRIÉTÉS DE COULEURS DIFFÉRENTES.



LES CARTES EN DÉTAIL

<p>Marché sournois: Volez une propriété à un autre joueur et ajoutez-la à votre collection de propriétés. Vous ne pouvez pas voler une carte dans un groupe complet de propriétés. Cette carte peut aussi être utilisée comme argent.</p>	<p>Marché forcé: Échangez une de vos propriétés avec n'importe quelle propriété appartenant à un autre joueur. Cette carte peut aussi être utilisée comme argent.</p>
<p>Briseur de marché: Volez un groupe complet de propriétés à un autre joueur et ajoutez-le à votre collection de propriétés. Cruel! Cette carte peut aussi être utilisée comme argent.</p>	<p>Je refuse: Utilisez cette carte à tout moment pour annuler les effets d'une carte lorsqu'un joueur joue une carte d'action contre vous. Si ce joueur possède une autre carte Je refuse, il peut l'utiliser pour annuler la vôtre... désolé! Cette carte peut aussi être utilisée comme argent.</p>
<p>Agent de recouvrement: Utilisez cette carte pour percevoir \$5m d'un autre joueur. Elle peut aussi être utilisée comme argent.</p>	<p>C'est ma fête: Tous les joueurs vous versent \$2m. Bonne fête! Cette carte peut aussi être utilisée comme argent.</p>
<p>Loyer: Faites payer un loyer à un autre joueur pour votre ou vos propriétés assorties à la couleur de la carte de loyer. Cette carte peut aussi être utilisée comme argent.</p>	<p>Carte de loyer multicolore: Faites payer le loyer d'une de vos propriétés à un joueur de votre choix. Cette carte peut aussi être utilisée comme argent.</p>
<p>Doublez le loyer: Jouez cette carte avec une carte de loyer pour doubler le montant. Cette carte peut aussi être utilisée comme argent.</p>	<p>Passes Go: Piguez 2 cartes supplémentaires dans la pile de pige. Vous pouvez jouer plus d'une carte Passez Go par tour. Cette carte peut aussi être utilisée comme argent.</p>
<p>Maison/Hôtel: Ajoutez cette carte à l'un de vos groupes complets de propriétés pour rehausser la valeur du loyer. <ul style="list-style-type: none"> Vous ne pouvez avoir qu'une seule maison et un seul hôtel sur chacun des groupes. Vous pouvez ajouter un hôtel sur une propriété seulement s'il y a déjà une maison. Vous ne pouvez pas ajouter de maisons ou d'hôtels sur les chemins de fer ou sur les services publics. Cette carte peut aussi être utilisée comme argent. </p>	<p>Cartes de propriété frimées: <ul style="list-style-type: none"> Utilisez les cartes de propriété frimées comme substitut pour les cartes de propriété d'une des couleurs indiquées sur la carte. Vous pouvez déplacer ces cartes dans d'autres groupes de propriétés lors de votre tour. Il y a 2 cartes de propriété frimées multicolores. Elles peuvent servir de propriétés de n'importe quelle couleur. Elles n'ont aucune valeur monétaire et ne peuvent être utilisées pour payer un joueur. </p>
<p>Cartes d'argent: Placez les cartes d'argent dans votre banque et utilisez-les pour payer les autres joueurs.</p>	<p>Cartes de propriété: Chaque carte indique le nombre de propriétés de cette couleur dont vous avez besoin pour amasser un GROUPE COMPLET. Ces indications se trouvent également sur les chemins de fer et les services publics.</p>

6 JOUEURS OU PLUS

Pour jouer avec 6 joueurs ou plus, brassez deux jeux ensemble et jouez de la même façon! Si vous devez séparer les deux jeux par après, utilisez la liste suivante pour vérifier le contenu d'un jeu.

114 cartes de jeu, incluant:

- 8 cartes de règles
- 28 cartes de propriété: 2 brunes, 3 bleu pâle, 3 roses, 3 orange, 3 rouges, 3 jaunes, 3 vertes, 2 bleues, 4 chemins de fer, 2 services publics.
- 11 cartes de propriété frimées: 1 bleu pâle/brune, 1 bleu pâle/chemin de fer, 2 roses/orange, 2 rouges/jaunes, 1 bleu foncé/verte, 1 verte/chemin de fer, 1 chemin de fer/service public, 2 propriétés frimées multicolores.
- 34 cartes d'action: 2 x Briseur de marché, 3 x Marché forcé, 3 x Marché sournois, 3 x Je refuse, 3 x Agent de recouvrement, 3 x C'est ma fête, 2 x Doublez le loyer, 3 x Maisons, 2 x Hôtels, 10 x Passez Go.
- 13 cartes de loyer: 2 bleu pâle/brunes, 2 roses/orange, 2 rouges/jaunes, 2 bleu foncé/vertes, 2 chemins de fer/service public, 3 loyers.
- 20 cartes d'argent: 6 x \$1m, 5 x \$2m, 3 x \$3m, 3 x \$4m, 2 x \$5m, 1 x \$10m.

Les noms et 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 et 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, 2008 Hasbro, Pawtucket, RI 02862, É.-U. Tous droits réservés. TM & © désignent des marques de commerce aux É.-U. HASBRO CANADA, 2350 DE LA PROVINCE, LONGUEUIL, QC, CANADA J4G 1G2.