

LE JEU DE MONOPOLY

EDITION DESKA
BRUXELLES

Edition spéciale pour la Belgique conforme à l'original.
(avec l'autorisation de John Waddington Ltd.)

EDITION DESKA
BRUXELLES

BREVE DESCRIPTION DU JEU

L'idée du jeu est de vendre, acheter ou louer des propriétés d'une manière profitable, de telle sorte que l'un des joueurs devienne le plus riche et même arrive au **Monopole**. Partant de «**Start**» avancez les figurines autour du tableau suivant le jet des dés. Quand la figurine d'un joueur arrive dans une case n'appartenant à personne, il peut l'acheter à la **Banque**. Autrement cette propriété est mise aux enchères et va au plus offrant. Il faut tâcher d'acquérir des propriétés pour recevoir des loyers des adversaires s'y arrêtant. Les loyers augmentent beaucoup suivant la construction des maisons et des hôtels, il est donc sage de bâtir sur vos terrains. Pour avoir plus d'argent les propriétés peuvent être engagées à la **Banque**.

Les cases de «**Chance**» et de «**Chancellerie**» donnent droit au tirage d'une carte dont on doit suivre exactement les instructions. Parfois on arrive en **Prison**. Ce jeu est un jeu de commerce, d'adresse et d'agrément; beaucoup d'animation peut lui être ajoutée par le Banquier.

REGLES DU JEU

(trois à sept joueurs)

LE JEU

Le jeu «**Monopoly**» consiste en un tableau divisé en cases représentant des terrains à bâtir, des chemins de fer, des entreprises de **service public**, des récompenses et des pénalités, sur lesquelles les figurines des joueurs doivent se déplacer.

Il y a deux dés, des figurines de formes diverses servant de pièces du jeu, 32 maisons vertes et 12 hôtels rouges, deux jeux de cartes pour les cases de «**Chance**» et de «**Chancellerie**». Il y a aussi des cartes de **titre de propriété** pour chaque propriété et des billets de banques de différentes valeurs.

PREPARATION

Il faut placer le tableau sur une table assez grande en mettant les cartes de «**Chance**» et de «**Chancellerie**» aux places indiquées sur le tableau. Chaque joueur reçoit alors une figurine (auto, cochon, chat, etc.) pour le représenter dans son voyage autour du tableau. Chacun reçoit aussi Frs 30,000.— et le reste des pièces va à la **Banque**. L'un des joueurs est choisi comme **Banquier**.

ARGENT

Chaque joueur reçoit Frs 30,000.— divisés comme suit:

1 billet de Frs 10,000.—	10 billets de Frs 200.—
6 billets de Frs 2,000.—	7 billets de Frs 100.—
4 billets de Frs 1,000.—	5 billets de Frs 20.—
3 billets de Frs 400.—	

Tout le reste de l'argent va à la **Banque**. Si 7 joueurs sont en présence l'un d'eux attend que les autres aient reçu leur argent, puis reçoit le sien en billets, à la convenance du **Banquier**.

POUR COMMENCER LE JEU

En commençant par le **Banquier**, chacun à son tour jette les dés. Le joueur ayant le plus grand total commence le jeu. Il pose sa figurine sur le coin «**Start**», jette les dés, et avance sa figurine dans la direction de la flèche, du nombre de cases indiqué par les dés. Lorsqu'il a joué son tour, c'est le joueur placé à sa gauche qui continue. Les figurines restent à leur case d'arrivée et recommencent à partir de cette case au tour du jeu suivant du joueur auquel elles appartiennent.

La Banque paye les salaires et les bonis, vend les propriétés, délivre les titres de propriété. Elle met donc en vente aux enchères les maisons, les hôtels et les terrains, prête de l'argent en hypothèques, aux taux de la moitié du prix de vente indiqué sur les cartes de titre de propriété.

Les maisons et les hôtels ne sont rachetés par la Banque qu'à moitié prix.

Vous devez payer à la Banque le prix de toutes les propriétés que vous achetez, les taxes, les amendes, pénalités, prêts et intérêts.

PRISON

Un joueur va en prison:

- 1.) Si sa figurine arrive sur la case marquée «**En Prison!**»
- 2.) S'il tire une carte marquée «**En Prison!**»
- 3.) S'il jette **double** trois fois de suite.

Note — Quand un joueur est envoyé en prison, il ne peut plus recevoir le salaire de Frs 4,000.— pendant ce coup. Où que sa figurine se trouve, il doit la mettre directement en prison.

VISITES EN PRISON

Si un joueur n'est pas envoyé en prison, mais que dans la suite normale du jeu, il arrive «**En visite**» il n'encourt aucune pénalité, mais continue son jeu normal au tour suivant.

UN JOUEUR SORT DE PRISON

- 1.) En jetant «**Double**» à l'un de ses trois tours de jeu suivants. S'il fait cela, il déplace sa figurine du nombre de cases indiqué par les dés.
- 2.) En achetant une carte «**Sort immédiatement et sans amende de prison**» à un autre joueur, à un prix convenu entre eux, à moins qu'il ne possède déjà cette carte, l'ayant tirée à un tour de jeu précédent.
- 3.) En payant une amende de Frs 1,000.— avant qu'il ne jette ses dés pour l'un de ses tours de jeu suivants.
- 4.) Un joueur ne doit pas rester en prison après son troisième tour de jeu. Tout de suite après avoir jeté ses dés, il doit au troisième tour payer une amende de Frs 1,000.— à moins, qu'il ne jette **double**. Il joue alors le nombre de cases indiqué.

Un joueur peut construire des maisons, vendre ou acheter des terrains, quand il est en prison.

LES MAISONS

Celles-ci ne peuvent être achetées qu'à la Banque. Chaque joueur ne peut construire que sur les terrains dont il possède le groupe de couleur complet. Ex.: Si un joueur possède: Mons, Dinant, Tournai, c'est-à-dire un groupe complet de la couleur bleue, il peut à n'importe quel moment acheter une ou plusieurs maisons pour construire sur l'une des cases de la couleur qu'il possède. La maison suivante qu'il achète et construit, doit se trouver sur l'un des terrains de cette même série de couleur ou d'une autre qu'il posséderait en entier.

Le prix qu'il doit payer pour chaque maison est indiqué sur la carte de titre de propriété de ce terrain. Sur les terrains en friche de son groupe de couleur complet, il peut recevoir des loyers doubles de ceux de ses adversaires qui s'y posent.

Un joueur peut acheter et construire suivant ces règles à n'importe quel moment et autant de maisons que son capital lui permettra. Mais il doit construire **uniformément**. (Il ne peut construire plus d'une maison sur chaque terrain, jusqu'à ce qu'il y en ait une sur **chaque** terrain de ce groupe de couleur. Il peut alors commencer une seconde rangée de maisons et ainsi de suite, mais sans dépasser quatre maisons sur chaque terrain. Par exemple, il ne peut pas construire trois maisons sur un terrain, si sur un autre, il n'y en a qu'une seule.)

LES HOTELS

On doit avoir quatre maisons sur chaque terrain d'un groupe de couleur complet avant de pouvoir acheter un hôtel. On peut alors acheter à la Banque un hôtel et le construire sur un terrain quelconque d'un groupe complet, mais en rendant à la Banque les quatre maisons construites sur ce terrain et en payant le prix de l'hôtel indiqué sur le titre de propriété. (Il est très avantageux de construire des hôtels en raison du loyer élevé que l'on peut en percevoir. Un seul hôtel peut être construit sur chaque terrain.)

MANQUE DE CONSTRUCTIONS

Quand la Banque n'a plus de maisons à vendre, les joueurs désirant construire doivent attendre qu'un autre joueur ait rendu ou vendu ses maisons à la Banque. Si le nombre de maisons et d'hôtels est limité à la Banque et si deux, trois ou plus des joueurs veulent acheter plus de maisons que la Banque n'en possède, les hôtels et les maisons doivent être mis aux enchères au plus offrant.

Une ou plusieurs figurines peuvent rester simultanément sur la même case.

Suivant la place atteinte par une figurine, le joueur peut avoir le droit d'acheter des lots de terrain ou d'autres propriétés, ou bien il peut être obligé de payer un loyer (si un autre joueur possède déjà cette case) des impôts, tirer une carte de **chance** ou de **chancellerie** ou même aller en prison, etc.

Au cours du jeu, les figurines feront le tour du tableau plusieurs fois.

Si un joueur jette un **double** il avance sa figurine comme toujours dans la même direction, du nombre de cases correspondant au total des dés. (Il bénéficie de tous les privilèges de cette case.) En ce qui concerne les dés, il les jette encore une fois et avance sa figurine du nombre de cases indiqué et la case ainsi atteinte entre aussi en ligne de compte.

Si toutefois il jette **double** trois fois de suite, il va directement en prison.

SALAIRES

Chaque fois que la figurine d'un joueur s'arrête ou passe par la case «**Start**» dans la direction de la flèche, le Banquier lui paye un salaire de Frs 4.000.—.

ARRET SUR UNE PROPRIETE N'APPARTENANT A PERSONNE

Quand un joueur arrive à une propriété à bâtir, sur laquelle aucun autre joueur ne possède de droits, aussi bien par le jet des dés que par le tirage d'une carte, ce joueur a l'option d'acheter ce terrain à la Banque au prix indiqué. S'il veut l'acheter, il paye à la Banque et reçoit la carte de titre de cette propriété, qu'il place dos à la table à son côté. Si le joueur décline l'offre d'achat, le Banquier doit **immédiatement** la mettre aux enchères et **doit** la vendre au plus offrant, prenant l'argent et donnant à l'acheteur le titre de propriété. Tous les joueurs, celui qui déclina l'achat aussi bien que les autres, prennent part aux enchères s'ils le veulent. La mise à prix est quelconque.

ARRET SUR PROPRIETE APPARTENANT A UN JOUEUR

Quand un joueur arrive sur une propriété appartenant à un autre joueur, que ce soit par le jet des dés ou par le tirage d'une carte, le propriétaire reçoit un loyer, conformément aux prix indiqués sur la carte de titre de propriété.

Note — Si la case contient une ou plusieurs maisons, le loyer sera plus élevé que celui d'un terrain vide de toute construction. Si cette case est hypothéquée, aucun loyer ne doit être payé. On représente une propriété hypothéquée en entourant le titre de propriété.

Note — Si le propriétaire oublie de **réclamer** son loyer avant le jet des dés suivant, le loyer ne devient plus exigible.

AVANTAGE POUR LES PROPRIETAIRES

C'est un avantage de posséder des titres de propriété pour toutes les cases de la même couleur. (Par exemple: Anvers (Place de Meir) et Bruxelles (Rue Neuve), ou Mons, Dinant, Tournai.) Dans ce cas, le propriétaire peut percevoir un loyer double pour les terrains non bâtis de cette propriété.

On ne peut construire de maison que sur les terrains dont on possède tout le groupe de couleur.

L'avantage de posséder des maisons et des hôtels plutôt que les terrains nus, est que les loyers perçus sont bien plus élevés que ceux des terrains en friche et offrent un bénéfice plus grand au propriétaire.

ARRET SUR «CHANCE» OU «CHANCELLERIE»

Le joueur prend la carte supérieure du paquet indiqué et après avoir suivi les instructions qui y sont données, remet la carte face à la table sous le paquet.

La carte «**Sort immédiatement et sans amende de prison**» est toutefois conservée jusqu'à ce qu'elle devienne nécessaire. Après usage, elle doit être retournée au paquet. **Elle peut être vendue par un joueur à un autre à un prix convenu entre eux.**

Si vous arrivez sur une case «**Impôt**», payez le montant indiqué à la Banque.

LE BANQUIER

Choisissez comme Banquier un joueur qui fera aussi un bon commissaire priseur. Si, ce qui arrive souvent, le Banquier prend part au jeu, il doit naturellement séparer son capital personnel de celui de la Banque. Quand plus de 5 personnes jouent, il préfère souvent se contenter du rôle de Banquier et de commissaire priseur.

LA BANQUE

Pour la **Banque**, le Banquier se sert d'une petite table de côté placée près de lui et d'une boîte (celle du jeu ou une autre) de bonnes dimensions. La **Banque** garde non seulement son capital, mais aussi les titres de propriété, les maisons et les hôtels avant qu'il ne soient en possession d'autres joueurs.

VENTE DES PROPRIETES

Les terrains en friche, les chemins de fer et les concessions de **service public** (mais non les bâtiments) peuvent se vendre à n'importe quel joueur comme une opération privée, à tel prix que le propriétaire peut arriver à en demander. **Aucun terrain ne peut être vendu s'il y a une construction sur un terrain de même couleur.** Toute construction doit être vendue à la Banque avant que le joueur ait le droit de vendre un terrain de cette couleur. Les maisons et les hôtels ne peuvent être revendus **qu'à la Banque**, mais cela n'importe quel moment et à la moitié du prix d'achat. Pour les hôtels, la Banque payera comptant $\frac{1}{2}$ du prix de l'hôtel et $\frac{1}{2}$ du prix des quatre maisons rendues à l'acquisition de l'hôtel.

HYPOTHEQUES

L'hypothèque de la propriété ne peut se faire que par l'intermédiaire de la Banque. La valeur de chaque hypothèque est indiquée sur chaque carte de titre. L'intérêt est de 10 %, payable quand l'hypothèque est libérée. Si une propriété hypothéquée est passée de mains en mains, le nouveau propriétaire peut lever l'hypothèque immédiatement, mais il doit dans ce cas, payer les 10 % d'intérêt. S'il ne lève pas l'hypothèque, il paye tout de même les 10 % et si par la suite il lève l'hypothèque, il paye de nouveau les 10 %, aussi bien que le principal.

Les maisons et les hôtels ne peuvent pas être hypothéqués. Tous les bâtiments du terrain doivent être vendus à la Banque, avant que celui-ci puisse être vendu ou hypothéqué. La Banque payera la moitié du prix qui fut payé pour ces constructions.

Pour construire une maison sur un terrain hypothéqué, le propriétaire doit payer à la Banque le montant de l'hypothèque plus les 10 % et acheter la maison au prix d'achat complet, comme indiqué sur la carte de titre de propriété.

FAILLITE

Le joueur qui fait faillite, c'est-à-dire celui qui doit plus qu'il ne peut payer, doit donner à ses créanciers toutes les valeurs qu'il possède et se retirer du jeu. En faisant cela, s'il possède des maisons ou hôtels, ceux-ci sont à retourner à la Banque contre la moitié de leur prix d'achat et cet argent est versé aux créanciers. Si le failli donne à son créancier une propriété hypothéquée, le nouveau propriétaire doit immédiatement verser à la Banque les 10 % d'intérêt sur le prêt. Il peut en même temps payer le principal pour libérer l'hypothèque.

Si un joueur incapable de payer ses impôts ou ses amendes, même en vendant ses propriétés et en engageant ses terrains, la Banque confisquera toute sa fortune et fera une vente aux enchères au plus offrant en vendant tout, sauf les constructions. Le joueur doit alors retirer sa figurine du jeu.

Le dernier joueur restant en jeu est le gagnant.

DIVERS

Si un joueur doit plus de loyer qu'il ne peut payer en espèces, il peut payer moitié en espèces et moitié en propriétés. Dans ce cas, un créancier acceptera une propriété pour bien plus que son prix hypothécaire, de façon à avoir une propriété supplémentaire à construire ou bien pour empêcher un autre joueur de la posséder. Les propriétaires de terrains ne doivent pas omettre de réclamer les loyers qui leur sont dus. **N'aidez pas les autres joueurs à sauvegarder leurs biens.**

La Banque ne prête de l'argent que sur des propriétés ayant une valeur hypothécaire. Les joueurs ne peuvent, en aucun cas, emprunter entre eux de l'argent ou des propriétés.

POUR RENDRE LE JEU PLUS COURT

Le **Banquier** mélange les cartes et en distribue deux à chaque joueur (carte de Titre de Propriété) au début du jeu. Ceci rend l'action plus rapide et fait payer immédiatement les loyers en avançant le cours du jeu.

Les joueurs payant à la **Banque** le montant du pour les propriétés ainsi reçues.