

BÂTIMENTS



Construire des maisons

Dès que vous avez un groupe de couleur, vous pouvez commencer à acheter des maisons (vous n'êtes pas forcé d'attendre votre tour). Payez à la banque le prix indiqué sur le titre de propriété et placez une maison sur la rue. Vous devez construire uniformément. Vous ne pouvez pas construire de deuxième maison sur une rue avant d'en avoir construit une sur chaque rue du groupe. Vous ne pouvez avoir que 4 maisons sur une rue.

Construire des hôtels

Une fois que vous avez 4 maisons sur toutes les rues d'un groupe de couleur, vous pouvez payer pour les transformer en hôtel. Payez à la banque le prix pour un hôtel indiqué sur le titre de propriété, rendez les 4 maisons à la banque et placez un hôtel sur la rue. Vous ne pouvez avoir qu'un seul hôtel par rue. Vous ne pouvez pas y ajouter de maisons. Vous ne pouvez pas construire sur une rue si une des rues de son groupe de couleur est hypothéquée.

Vous êtes à court de bâtiments ?

Si plusieurs joueurs veulent la dernière maison ou le dernier hôtel, le banquier doit les mettre aux enchères. Les enchères commencent à 10, et chacun peut faire monter les enchères d'un minimum de 1. Inutile de suivre l'ordre du tour. Le paiement va à la banque.

Il n'y a plus de bâtiments ?

Vous ne pouvez pas en acheter tant que personne n'en revend.

TRANSACTIONS ET ÉCHANGES

Vous pouvez acheter, vendre ou échanger vos propriétés avec les autres joueurs à tout moment.

Vous devez vendre à la banque tous les bâtiments situés sur un groupe de couleur avant de pouvoir vendre ou échanger une rue. Vous ne pouvez pas vendre (ou échanger) de bâtiments à un autre joueur.

Les propriétés peuvent être échangées contre de l'argent, d'autres propriétés ou des cartes Vous êtes libéré de prison. Le montant est décidé par les joueurs procédant à l'échange.

Une propriété hypothéquée peut être échangée au prix accepté par les deux joueurs. Le nouveau propriétaire doit immédiatement :

rembourser l'hypothèque (payer le coût de libération de l'hypothèque à la banque) ;
ou maintenir l'hypothèque (payer uniquement 10 % de la valeur de l'hypothèque à la banque pour l'instant).

AU SECOURS, JE NE PEUX PAS PAYER !

1 Essayez de récupérer des fonds.

Si vous devez plus d'argent que vous n'en possédez, essayez d'en amasser en vendant des bâtiments à la banque et en hypothéquant des propriétés.

Vendre des bâtiments

Vendez les hôtels à la banque pour la moitié de leur coût d'achat et échangez-les immédiatement contre 4 maisons.

Vendez des maisons à la banque pour la moitié pour la moitié de leur coût d'achat. Les maisons doivent être vendues uniformément dans le groupe de couleur.

Hypothèque

Pour hypothéquer une propriété, vous devez d'abord vendre tous les bâtiments de son groupe de couleur à la banque pour la moitié de leur prix d'achat.

Pour hypothéquer, retournez le titre de propriété face cachée et recevez de la banque la valeur de l'hypothèque indiquée au dos.

Pour rembourser une hypothèque, payez le coût de libération de l'hypothèque à la banque (la valeur de l'hypothèque +10 %), puis retournez la carte face visible.

On ne peut pas recevoir de loyer sur des propriétés hypothéquées. Cependant, le loyer augmenté des rues non hypothéquées d'un groupe de couleur peut être reçu.

De la même manière, le loyer augmenté des gares et des compagnies de service public non hypothéquées peut être reçu.

2 Si vous devez encore de l'argent malgré tout, alors vous déclarez faillite et vous êtes retiré du jeu !

Vous devez de l'argent à un autre joueur ?

Donnez-lui toutes vos propriétés hypothéquées et vos cartes Vous êtes libéré de prison.

Le nouveau propriétaire doit immédiatement :
Rembourser l'hypothèque (payer le coût de libération de l'hypothèque à la banque).
Ou maintenir l'hypothèque (payer uniquement 10 % de la valeur de l'hypothèque à la banque pour l'instant).

Vous devez de l'argent à la banque ?

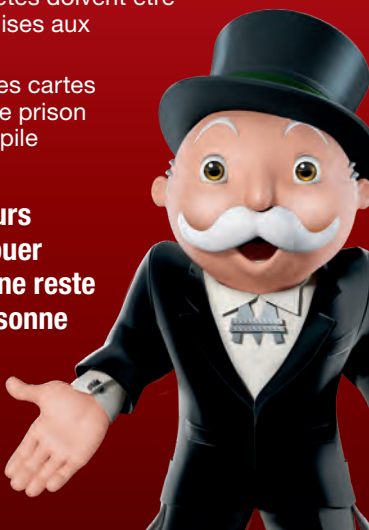
Remettez toutes vos propriétés à la banque. Toutes les hypothèques sont levées.

Toutes vos propriétés doivent être immédiatement mises aux enchères.

Remettez toutes les cartes Vous êtes libéré de prison au-dessous de la pile correspondante.

Les autres joueurs continuent de jouer jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une personne dans la partie.

Ce joueur est le vainqueur !



CONSEILS

Pour maintenir la rapidité du jeu, ne pas utiliser de règles personnalisées !

Toujours organiser des enchères lorsqu'un joueur ne souhaite pas acheter la propriété sur laquelle il s'est arrêté. Ne pas prêter d'argent aux autres joueurs et ne pas se mettre d'accord pour ne pas payer de loyer les uns aux autres. Ne jamais laisser d'argent au centre du plateau de jeu ; on ne gagne pas de bonus en s'arrêtant sur le Parc gratuit !

◆ Achetez. Vendez. Négociez. Gagnez ! ◆



Le logo HASBRO GAMING, le logo MONOPOLY et tous les autres titres, logos, personnages, les quatre coins du plateau, le nom et le personnage MR. MONOPOLY, ainsi que chacun des éléments distinctifs du plateau et les pions de jeu, sont des marques commerciales d'Hasbro, Inc. pour son jeu des transactions immobilières et son équipement de jeu. © 1935, 2021 Hasbro.

Fabriqué par: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Représenté par: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Service Consommateurs: Hasbro France SAV, 10 rue de Valence, 57150 Greitzwald, France. TÉL. +33 387 827 620. conso@hasbro.fr. Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest DE. Tél.: +49 (0) 2921 965343. consumerservice@hasbro.de. Consumentenservice Benelux: Hasbro BV, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Tél.: +31 20 800 4602. consumentenservice@hasbro.nl.

PARENTS :
www.monopoly.com

0722C1009BF2_FR



◆ Achetez. Vendez. Négociez. Gagnez ! ◆



CONTENU

- Plateau de jeu
- 8 pions
- 28 titres de propriété
- 16 cartes Chance
- 16 cartes Caisse de communauté
- 32 maisons
- 12 hôtels
- 2 dés
- liasse de billets Monopoly



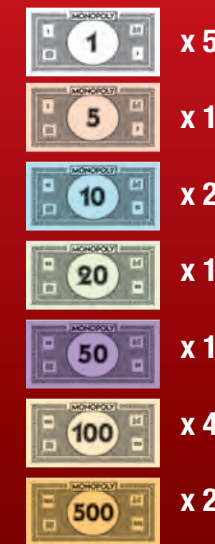
MISE EN PLACE

1 Choisissez quelqu'un pour prendre le rôle du banquier. Celui-ci gère :

- l'argent de la banque
- les maisons
- les hôtels
- les titres de propriété
- les enchères

Le banquier peut jouer, lui aussi, mais il doit séparer son argent de celui de la banque.

2 Le banquier donne à chaque joueur :



(Total = ₧1 500)



PLACE AU JEU !

Comment gagner

Avancez autour du plateau en achetant le plus de propriétés possible. Plus vous en possédez, plus vous percevez de loyers des autres joueurs. Si vous êtes le dernier joueur ayant encore de l'argent quand tous les autres ont fait faillite, vous gagnez !

Qui commence ?

Chaque joueur lance les deux dés. Le joueur avec le résultat le plus élevé commence et le jeu continue sur la gauche.

À votre tour

1. Lancez les deux dés.
2. Avancez votre pion de ce nombre de cases dans le sens des aiguilles d'une montre.
3. Où vous êtes-vous arrêté ? Suivez les règles correspondant à cette case du plateau. Voir la section LES CASES DU PLATEAU DE JEU.

Vous avez fait un double ?

Relancez les dés pour jouer un autre tour.

Attention ! Si vous faites un double 3 fois de suite, vous devez immédiatement aller en prison ! Ne terminez pas votre troisième tour.

4. Votre tour est terminé. Passez les dés à votre gauche.

C'est parti !

Voilà tout ce qu'il faut savoir, vous pouvez commencer à jouer. Suivez les consignes des cases sur lesquelles vous vous arrêtez.

LES CASES DU PLATEAU DE JEU

PROPRIÉTÉS

Il y a trois types de propriétés : les rues, regroupées en groupes de couleur, les gares et les compagnies de service public.

Propriétés n'appartenant à personne

Lorsque vous vous arrêtez sur une rue, une gare ou une compagnie de service public qui n'appartient à personne, vous devez l'acheter ou le mettre aux enchères.

Vous voulez l'acheter ?

Payez le prix indiqué sur la case du plateau de jeu et prenez le titre de propriété à la banque.

Vous ne voulez pas l'acheter ?

Le banquier doit la mettre en vente aux enchères. Les enchères commencent à ₧10, et chacun peut faire monter les enchères d'un minimum de ₧1. Inutile de suivre l'ordre du tour et le banquier termine la vente quand aucun joueur ne veut plus faire grimper les enchères. Le joueur avec l'offre la plus élevée paie la banque. Si personne ne veut enchérir sur la propriété, ce n'est pas un problème. Personne ne paie, et le titre de propriété reste à la banque.

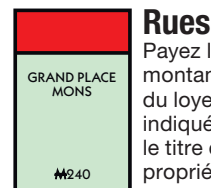
Collectionnez des groupes de couleur !

Quand vous possédez chaque rue d'un groupe de couleur :

- vous pouvez doubler le loyer de ces rues !
- Vous pouvez construire des maisons et des hôtels, et augmenter encore plus le montant du loyer ! Voir BÂTIMENTS.

Propriétés appartenant à un joueur

Lorsque vous vous arrêtez sur une propriété qui appartient à quelqu'un d'autre, le propriétaire doit vous demander de payer un loyer. S'il le fait, vous devez payer. S'il ne le vous demande pas avant que le joueur suivant lance les dés, vous n'êtes pas contraint de payer !



Rues

Payez le montant du loyer indiqué sur le titre de propriété.



Gares

Payez le montant du loyer indiqué en fonction du nombre de gares possédées par le propriétaire.



Gares

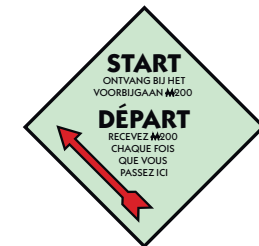
Payez le montant du loyer indiqué en fonction du nombre de gares possédées par le propriétaire.



Compagnies de service public

Lancez les dés pour déterminer le montant du loyer. Si le propriétaire a 1 compagnie de service public, le loyer est égal à 4x le résultat des dés. Si le propriétaire a les 2 compagnies de service public, le loyer est égal à 10x le résultat des dés.

CASES D'ACTION



CASE DÉPART

À chaque fois que vous vous arrêtez ou que vous passez par la case DÉPART, recevez ₧200 de la banque.



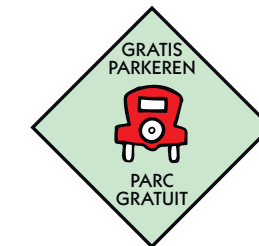
Chance et Caisse de communauté

Piochez la carte du dessus de la pile correspondante et faites ce qu'elle indique. Remettez-la au-dessous de la pile quand vous avez terminé.



Impôts sur le revenu et Taxe de luxe

Payez le montant indiqué sur la case à la banque.



Parc gratuit

Détendez-vous ! Il ne se passe rien.



Simple visite

Ne vous inquiétez pas ! Si vous vous arrêtez ici, posez votre pion sur la partie Simple visite.



Allez en prison

Vous devez immédiatement placer votre pion sur la case En prison. Ne passez pas par la case DÉPART, ne recevez pas ₧200. Votre tour est terminé. Vous pouvez encore recevoir vos loyers, participer aux enchères, acheter des maisons et des hôtels, hypothéquer et échanger pendant que vous êtes en prison.

Alors, comment sortir de prison ?

Vous avez 3 options :

1. Payez ₧50 au début de votre prochain tour, puis lancez les dés et avancez normalement.
2. Utilisez une carte Vous êtes libéré de prison ! au début de votre prochain tour (ou essayez de l'acheter à un autre joueur). Mettez la carte au-dessous de la pile de cartes Chance, puis lancez les dés et avancez.
3. Lancez les dés pour faire un double à votre prochain tour. Si vous réussissez, vous êtes libre ! Utilisez le résultat des dés pour avancer et c'est la fin de votre tour. Vous pouvez essayer de faire un double pendant un maximum de 3 tours. Si vous ne réussissez pas au troisième tour en prison, payez ₧50 et utilisez votre dernier lancer pour avancer votre pion.

BOUWEN



Huizen bouwen

Zodra je een complete kleurset hebt, kan je huizen kopen (je hoeft niet te wachten tot je aan de beurt bent). Betaal de bank de op het eigendomsbewijs aangegeven kostprijs en zet een huis op de straat. Je moet gelijkmatig bouwen. Je mag pas een tweede huis op een straat bouwen als je er eentje op elke straat van de set hebt. Je mag niet meer dan 4 huizen op een straat bouwen.



Hotels bouwen

Als je 4 huizen op alle straten van een kleurensset hebt, kan je er een hotel neerzetten. Betaal de bank de op het eigendomsbewijs aangegeven prijs van een hotel, geef de 4 huizen terug aan de bank en zet een hotel op de straat. Je mag maar 1 hotel per straat bouwen. Daar kan je geen huizen meer bij zetten. Je mag niet bouwen op een straat als er een straat in de kleurensset met hypotheek bezwaard is.

Te weinig gebouwen?

Als meerdere spelers het laatste huis of hotel willen kopen, moet de bank het veilen. Het bieden begint met een startbod van €10 en alle spelers mogen dit bod met €1 verhogen. Je hoeft niet te wachten tot je aan de beurt bent. De betaling gaat naar de bank.

Geen gebouwen meer?

Dan kan je er pas weer een kopen als iemand die van hem of haar terugverkoopt aan de bank.

DEALS SLUITEN EN ONDERHANDELEN

Je kan op elk moment met andere spelers onderhandelen om bezittingen te kopen, verkopen of ruilen.

Je moet alle gebouwen in een kleurset aan de bank verkopen voordat je een straat kan verkopen of ruilen. Je kan geen gebouwen verkopen aan of ruilen met een andere speler.

Je kan bezittingen ruilen voor geld, andere bezittingen en/of voor kaarten met 'Verlaat de gevangenis zonder betalen'. De prijs wordt bepaald door de spelers die de deal sluiten.

Eigendommen bezwaard met een hypotheek kunnen verhandeld worden voor een overeengekomen prijs. De nieuwe eigenaar moet onmiddellijk:

de hypotheek aflossen (betaal de afloskosten aan de bank).
of de hypotheek behouden (betaal de bank nu 10% van de hypotheekwaarde).

HELP! IK KAN NIET BETALEN!

1 Probeer aan geld te komen.

Als je moet betalen, maar niet genoeg geld hebt, kan je aan geld komen door huizen te verkopen en/of door hypotheek op bezittingen te nemen.

Gebouwen verkopen

Verkoop hotels aan de bank voor de helft van de kostprijs en ruil ze direct voor 4 huizen.

Verkoop huizen aan de bank voor de helft van de kostprijs. Huizen van dezelfde kleurset moeten gelijk verkocht worden.

Een hypotheek nemen

Om een hypotheek op een bezitting te nemen, moet je eerst alle gebouwen van de hele kleurset voor de halve kostprijs aan de bank verkopen.

Voor een hypotheek draai je het eigendomsbewijs om en je krijgt de hypotheekwaarde die op de achterkant staat van de bank.

Om een hypotheek af te lossen, betaal je de afloskosten (hypotheekwaarde +10%) aan de bank. Daarna draai je de kaart weer om.

Je kan geen huur innen voor eigendommen die met een hypotheek bezwaard zijn. Je mag wel de verhoogde huur blijven vragen voor straten zonder hypotheek in een kleurensset.

De verhoogde huur van stations en nutsbedrijven zonder hypotheek werkt hetzelfde.

2 Als je nog steeds schulden hebt, ga je bankroet en speel je niet meer mee!

Moet je een andere speler betalen?

Geef hem of haar al je met hypotheek bezwaarde bezittingen en al je kaarten met 'Verlaat de gevangenis zonder betalen'.

De nieuwe eigenaar moet onmiddellijk: **de hypotheek aflossen** (betaal de afloskosten aan de bank).
of de hypotheek behouden (betaal nu 10% van de hypotheekwaarde aan de bank).

Heb je nog schulden bij de bank?

Geef al je eigendommen aan de bank. Alle hypotheek worden ingetrokken.

Al je bezittingen moeten direct geveild worden.

Leg eventuele kaarten met 'Verlaat de gevangenis zonder betalen' onderaan de juiste stapel.

De overige spelers blijven doorspelen totdat er nog maar één speler over is.

Die speler is de winnaar!



TOP TIPS

Hou het spel kort en krachtig. Gebruik geen huisregels!

Veil altijd als iemand het vakje waarop hij is geëindigd niet wil kopen.

Leen nooit geld aan andere spelers en maak geen afspraken om elkaar geen huur te vragen. Leg nooit geld in het midden van het bord; je krijgt geen bonus als je eindigt op 'Gratis parkeren'!

♦ Het vastgoedspel voor snelle onderhandelaars ♦



De namen en logo's van HASBRO GAMING en MONOPOLY, het kenmerkende ontwerp van het spelbord, de vier hoekvakjes, de naam MR. MONOPOLY en het figuurtje, evenals elk van de kenmerkende elementen van het bord en de pionnen zijn handelsmerken van Hasbro, Inc. voor haar beroemde gezelschapsspel en toebehoren. © 1935, 2021 Hasbro.

Vervaardigd door: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH.
Vertegenwoordigd door: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL, © Service Consommateurs : Hasbro France SAV, 10 rue de Valence, 57150 Creutzwald, France. TÉL. +33 387 827 620. conso@hasbro.fr © Consumentenservice Benelux: Hasbro BV, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, Nederland. Tel.: +31 20 800 4602. consumentenservice@hasbro.nl



OUDEURS:
www.monopoly.com

0722C1009BF2_NL



♦ Het vastgoedspel voor snelle onderhandelaars ♦



INHOUD

- Spelbord
- 8 pionnen
- 28 eigendomsbewijzen
- 16 Kanskaarten
- 16 Algemeen Fondskaarten
- 32 huizen
- 12 hotels
- 2 dobbelstenen
- Geld



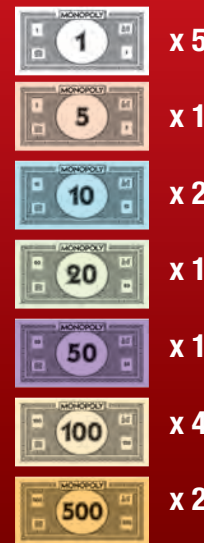
ZET HET SPEL KLAAR!

- 1 Spreek samen af wie de bankier wordt. De bankier beheert en regelt:

- Het geld van de bank
- Huizen
- Hotels
- Eigendomsbewijzen
- Veilingen

De bankier kan ook meespelen, maar moet het eigen geld apart houden van het geld van de bank.

- 2 De bankier geeft elke speler:



(Totaal = ₣1500)



- 3 Schud de Algemeen Fondskaarten en leg ze met de goede kant omlaag hier.

- 4 Schud de Kanskaarten en leg ze met de goede kant omlaag hier.

- 5 Elke speler kiest een pion en zet die op START.

- 6 Leg de dobbelstenen naast het spelbord.

ZO SPEEL JE!

Zo win je

Verplaats je pion over het bord en koop onderweg zo veel mogelijk bezittingen. Hoe meer je bezit, hoe meer huur je krijgt van andere spelers. Als jij de laatste speler bent die geld heeft als alle anderen bankroet zijn, win je!

Wie mag beginnen?

Elke speler gooit beide dobbelstenen. Wie het hoogste gooit, begint en het spel gaat met de klok mee verder.

Tijdens je beurt

1. Gooi beide dobbelstenen.
2. Verplaats je pion het gegooide aantal vakjes met de klok mee.
3. Waar ben je geëindigd? Voer de regels voor dat vakje uit. Zie DE BORDVAKJES.

Heb je dubbel gegooid?

Gooi de dobbelstenen opnieuw en je mag je nog eens verplaatsen. **Pas op!** Als je 3 keer achter elkaar dubbel gooit, moet je direct naar de gevangenis! Je mag deze derde beurt niet afmaken.

4. Dan is je beurt voorbij. Geef de dobbelstenen door naar links.

Spelen maar!

Meer hoeft je niet te weten, dus het is tijd om te beginnen. Zoek de vakjes op als je erop staat.

DE BORDVAKJES

BEZITTINGEN

Er zijn drie soorten bezittingen: straten (in kleurenseljes), stations en nutsbedrijven.

Onverkochte bezittingen

Als je eindigt op een straat, station of nutsbedrijf dat nog niet verkocht is, koop of veil je het vakje.

Wil je kopen?

Betaal de op het vakje aangegeven prijs en je krijgt het eigendomsbewijs van de bank.

Wil je niet kopen?

Dan moet de bankier het vakje veilen. Het bieden begint met een startbod van ₣10 en alle spelers mogen dit bod met ₣1 verhogen. Om te bieden hoeft je niet te wachten op je beurt en de bankier beëindigt de veiling als niemand het bod meer wil verhogen. De hoogste bieder betaalt het geboden bedrag aan de bank. Als niemand voor het vakje wil bieden, is dat geen probleem. Niemand betaalt iets en de bank houdt het eigendomsbewijs.

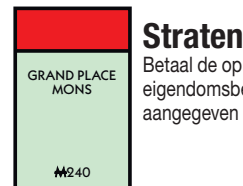
Verzamel kleurenseljes!

Als je alle straten van een kleurensel hebt:

- Mag je de huur voor deze straten verdubbelen!
- Mag je huizen en hotels bouwen en nog meer huur vragen! Zie BOUWEN.

Bezittingen

Als je eindigt op een vakje dat iemand al gekocht heeft, moet de eigenaar je om huur vragen. Als de speler dat doet, moet je betalen. Als de speler niets vraagt voordat de volgende speler de dobbelstenen gooit, hoeft je niet te betalen!



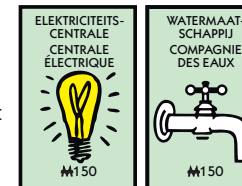
Straten

Betaal de op het eigendomsbewijs aangegeven huur.



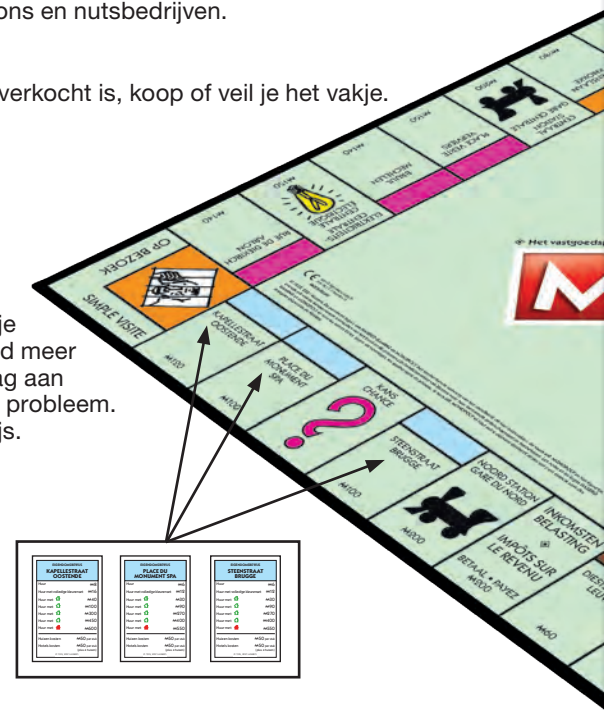
Stations

De huur wordt bepaald door het aantal stations dat de eigenaar bezit.



Nutsbedrijven

Gooi de dobbelstenen om de huur te bepalen. Als de eigenaar 1 nutsbedrijf heeft, is de huur 4x je dobbelsteenworp. Als de eigenaar 2 nutsbedrijven heeft, is de huur 10x je dobbelsteenworp.

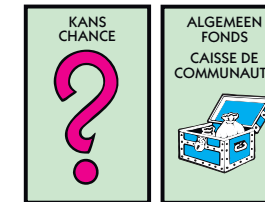


ACTIEVAKJES



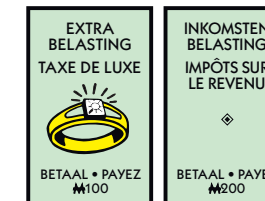
START

Als je pion tijdens het verplaatsen op of over START komt, krijg je ₣200 van de bank.



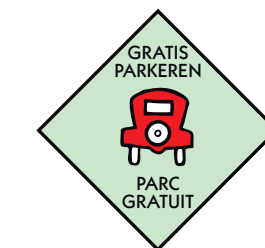
Kans en Algemeen Fonds

Neem de bovenste kaart van de betreffende stapel en doe direct wat er staat. Leg de kaart daarna onderaan de stapel terug.



Inkomstenbelasting en Extra belasting

Betaal de bank het op het vakje aangegeven bedrag.



Gratis parkeren

Niks aan de hand! Er gebeurt niets.



Op bezoek

Niks aan de hand. Als je hier terecht komt, zet je je pion gewoon op het deel met 'Slechts op bezoek'.



Naar de gevangenis

Verplaats je pion direct naar het vakje in de gevangenis! Je krijgt geen ₣200 als je langs START komt. Dan is je beurt voorbij. Terwijl je in de gevangenis zit, mag je gewoon huur ontvangen, op veilingen bieden, huizen en hotels kopen, hypotheek nemen of onderhandelen.

Hoe kom ik uit de gevangenis?

Er zijn 3 mogelijkheden:

1. **Betaal ₣50** aan het begin van je volgende beurt, gooi en verplaats je pion.
2. **Gebruik aan het begin van je volgende beurt een kaart met 'Verlaat de gevangenis zonder betalen'** als je die hebt (of koop er een van een andere speler). Leg de kaart onderaan de juiste stapel terug, gooi en verplaats je pion.
3. **Gooi dubbel** als je weer aan de beurt bent. Als je erin slaagt, ben je vrij! Gebruik je worp om je pion te verplaatsen, daarna is je beurt voorbij. Je mag maximaal 3 beurten proberen dubbel te gooien. Als je de derde keer nog niet dubbel gooit, betaal je ₣50 en gebruik je je laatste worp om je pion te verplaatsen.