



Recommandé pour les joueurs à partir de 6 ans

Concentré sur la lecture et les calculs simples. Tu peux aussi faire faillite à ce niveau, alors dépense ton argent judicieusement !

IL TE FAUDRA :

Plateau de jeu, côté niveau 2 • Cartes Chance vertes (niveau 2) • Titres de propriété • Pions • Panneaux Vendu, côté vert • Billets de ₣1 et billets de ₣5 • Dé

COMMENT GAGNER

Avance autour du plateau pour acheter le plus de propriétés possible. Plus tu en possèdes, plus tu perçois de loyers des autres joueurs.

La partie se termine quand un joueur fait faillite. Puis, le joueur le plus riche gagne !

MISE EN PLACE

- Choisis quelqu'un pour prendre le rôle du banquier. Il gère l'argent de la banque et les titres de propriété. Le banquier donne à chaque joueur :

S'il y a...	Il donne alors...
2 joueurs	₣20
3 joueurs	₣18
4 joueurs et plus	₣16

- Mélange les cartes Chance NIVEAU 2. Elles sont vertes ! Place la pile ici face cachée.
- Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case DÉPART.
- Chaque joueur prend les 12 panneaux Vendu associés à son pion.
- Place le dé et les titres de propriété près du plateau de jeu.

Qui commence ?

Le joueur le plus jeune commence et le jeu continue sur la gauche

À ton tour

- Lance le dé.
- Avance ton pion de ce nombre de cases dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Où t'es-tu arrêté ? Suis les règles de cette case.
- Ton tour est terminé. Passe le dé à ta gauche.



LES CASES DU PLATEAU DE JEU PROPRIÉTÉS

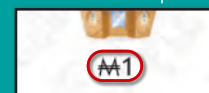
Les propriétés sont des lieux de MONOPOLYVILLE que tu peux posséder. Elles sont réparties en groupes de couleur.



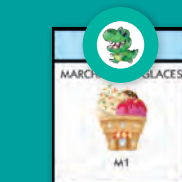
Propriétés n'appartenant à personne

Lorsque tu t'arrêtes sur une propriété qui n'appartient à personne, tu dois l'acheter.

- Paie le montant indiqué sur la case à la banque.



- Place un de tes panneaux Vendu sur la case.



- Prends la carte Propriété de cette case.



Propriétés appartenant à un joueur

Si tu t'arrêtes sur une propriété appartenant à un autre joueur, paie le montant indiqué sur la case. Si tu t'arrêtes sur une de tes propriétés, ne fais rien.

Reçois encore plus d'argent avec les groupes de couleur !

Si tu possèdes les deux propriétés d'une même couleur, tu reçois le double du loyer quand un joueur s'arrête sur une de ces propriétés. Regarde ton titre de propriété pour plus de détails.



Chance

Lorsque tu t'arrêtes sur une case Chance, pioche la carte Chance du dessus de la pile, lis-la à haute voix et suis ses instructions. Remets ensuite la carte utilisée au-dessous de la pile.



CASE DÉPART

À chaque fois que tu t'arrêtes ou que tu passes sur la case DÉPART, reçois ₣2 de la banque.



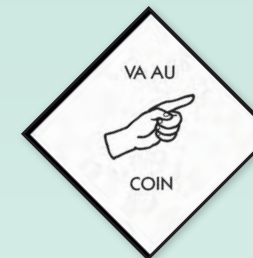
Parc gratuit

Il ne se passe rien. Repose-toi !



Simple visite

Ne t'inquiète pas ! Quand tu t'arrêtes ici, tu ne vas pas au coin, tu n'y fais qu'une Simple visite !



Va au coin

Mets ton pion sur la case Le coin ! Ne passe pas par la case DÉPART, ne reçois pas ₣2. Ton tour est terminé.

Alors, comment sortir du coin ?

Au début de ton prochain tour, tu peux :

- utiliser ta carte Tu es libéré du coin, si tu en possèdes une ;
- ou payer ₣1.

Lance ensuite le dé et joue.

TU DOIS DE L'ARGENT, MAIS TU NE PEUX PAS PAYER ?

Si tu n'as pas assez d'argent pour acheter une propriété, payer un loyer, payer les frais d'une carte Chance ou sortir du coin, tu es en faillite ! La partie est terminée.

LA FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand un joueur fait faillite. Tous les joueurs comptent ensuite leur argent. Le joueur le plus riche gagne ! En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de propriétés gagne !



♦ Achetez. Vendez. Négociez. Gagnez ! ♦

MONOPOLY

JUNIOR

PSST, LES PARENTS !
Ces règles expliquent comment jouer aux deux niveaux de ce jeu : le Niveau 1 et le Niveau 2.

À vous de décider quel niveau convient à votre famille !



Recommandé pour les joueurs âgés de 4 à 5 ans

Le niveau 1 est concentré sur les chiffres et les associations.

Tu ne peux pas faire faillite au niveau 1. La partie se termine lorsqu'il ne reste plus de propriété à acheter.



Recommandé pour les joueurs à partir de 6 ans

Le niveau 2 est concentré sur la lecture et les calculs simples.

Au niveau 2, tu utiliseras les titres de propriété et tu devras faire plus attention à la manière dont tu dépenses ton argent, car si tu n'en as plus, tu es en faillite !



CONTENU : Plateaux de jeu recto-verso • 6 pions Junior • 6 cartes Personnage
16 titres de propriété • 20 cartes Chance niveau 1 • 20 cartes Chance niveau 2 • 72 panneaux Vendu (12 par pion) • 1 dé • Liasse de billets Monopoly (90 billets de un, 90 billets de cinq)

ATTENTION : DANGER D'ÉTOUFFEMENT - Petites pièces. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.



Recommandé pour les
joueurs âgés de 4 à 5 ans

Concentré sur les chiffres et
les associations

IL TE FAUDRA :

Plateau de jeu, côté niveau 1 • Cartes Chance violettes (niveau 1)
Pions • Panneaux Vendu, côté violet • Billets de ₣1 • Dé

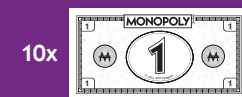
COMMENT GAGNER

Avance autour du plateau pour acheter le plus de propriétés possible. Plus tu en possèdes, plus tu perçois de loyers des autres joueurs.

La partie se termine dès qu'il ne reste plus de propriété à acheter. Le joueur qui en a le plus gagne.

Mise en place

- 1 Choisis quelqu'un pour prendre le rôle du banquier. Il gère l'argent de la banque et les titres de propriété. Le banquier donne à chaque joueur :



Total = ₣10

- 2 Mélange les cartes Chance NIVEAU 1. Elles sont violettes ! Place la pile ici face cachée.
- 3 Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case DÉPART.
- 4 Chaque joueur prend les 12 panneaux Vendu associés à son pion.
- 5 Place le dé près du plateau de jeu.

Qui commence ?

Le joueur le plus jeune commence et le jeu continue sur la gauche.

À ton tour

1. Lance le dé.
2. Avance ton pion de ce nombre de cases dans le sens des aiguilles d'une montre.
3. Où t'es-tu arrêté ? SUIS LES RÈGLES DE CETTE CASE.
4. Ton tour est terminé. Passe le dé à ta gauche.



LES CASES DU PLATEAU DE JEU PROPRIÉTÉS

Les propriétés sont des choses que tu peux acheter à MONOPOLYVILLE. Elles sont réparties en groupes de couleur.



Propriétés n'appartenant à personne

Lorsque tu t'arrêtes sur une propriété qui n'appartient à personne, tu dois l'acheter.

1. Paie le montant indiqué sur la case à la banque.
2. Place un de tes panneaux Vendu sur la case.

Propriétés appartenant à un joueur

Si tu t'arrêtes sur une propriété appartenant à un autre joueur, paie le montant indiqué sur la case.

Si tu n'as pas suffisamment d'argent pour payer, dis quelque chose de gentil sur ce joueur.

Si tu t'arrêtes sur une de tes propriétés, ne fais rien.

Reçois encore plus d'argent avec les groupes de couleur !

Si tu possèdes les deux propriétés d'une même couleur, tu reçois le double du loyer quand un joueur s'arrête sur une de ces propriétés. Ce qui équivaut à ₣2 !



Chance

Pioche la carte Chance du dessus de la pile et suis ses instructions. Remets-la ensuite au-dessous de la pile. Bon nombre de cartes Chance indiquent d'avancer ton pion. Si une carte t'envoie sur

- une propriété qui n'appartient à personne, achète-la !
- une propriété appartenant à un joueur, paie le loyer !
- n'importe quelle autre case, suis les règles de cette case !



CASE DÉPART

À chaque fois que tu t'arrêtes ou que tu passes sur la case DÉPART, reçois ₣2 de la banque.



Parc gratuit

Il ne se passe rien. Repose-toi !



Simple visite

Ne t'inquiète pas ! Quand tu t'arrêtes ici, tu ne vas pas au coin, tu n'y fais qu'une Simple visite !



Va au coin

Mets ton pion sur la case Le coin ! Ne passe pas par la case DÉPART, ne reçois pas 2 ₣. Ton tour est terminé.

Alors, comment sortir du coin ?

Au début de ton prochain tour, tu peux :

- utiliser ta carte Tu es libéré du coin, si tu la possèdes ;
- ou payer ₣1.

Lance ensuite le dé et joue.

Si tu ne peux pas payer et que tu n'as pas de carte Tu es libéré du coin, chante ta chanson préférée devant tous les joueurs ! Sors ensuite du coin et joue normalement !

LA FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dès qu'il ne reste plus de propriété à acheter. Chaque joueur compte alors ses propriétés. Le joueur qui a le plus de propriétés gagne ! En cas d'égalité, le joueur le plus riche gagne !



PSST, LES PARENTS !

Voici quelques idées pour aider vos enfants à continuer d'apprendre et à gagner de l'argent tout en s'amusant !

- Il est aussi possible de jouer en équipe !
- Compte à voix haute quand tu déplaces ton pion ou comptes de l'argent.
- Les joueurs jouent au banquier à tour de rôle.
- Prononce certains mots ou demande à un enfant plus âgé de les lire.
- Sois créatif et curieux ! Pose des questions comme :
 - ♦ « Que remarques-tu sur cette carte ? » ou
 - ♦ « Est-ce que c'est rouge ou bleu ? »
- Les joueurs mettent en place et rangent le jeu tous ensemble !

Es-tu prêt pour le NIVEAU 2 ?



Les noms et logos 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, 2023 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 Creutzwald, 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



1222F8562101

PARENTS :
www.monopoly.com

