

MORE ABOUT THE BOARD SPACES



Chance

Chance lets you slide your token again. This is great at the end of a round because you have a final chance to knock players off the board or land somewhere that'll get you cash! If you land on Chance again, you do not get a third slide.



Railroad

Move your token to any **unoccupied** property. Be strategic! You might be able to make a color set or stop another player from collecting cash for that property if your turn marker is before theirs in the reference card!



Properties

Aim for these! And go for color sets to collect even more cash! **Remember:** only one player and token can collect cash for a property, and the player whose turn marker is higher in the reference card collects first.



Houses

House spaces let you collect double the cash for **one** of the properties you collected for this round! **You may double your cash only once per round.** If you have two tokens on House spaces, you can collect cash for only one of those tokens.



Income Tax

Pay $\$100$ to Free Parking for each property you collected cash for during that round. You pay only once, even if you have more than one token on this space.



Free Parking

At the start of the game, and whenever it is empty at the end of a round, the Banker places $\$500$ on the table above Free Parking. The player with the most tokens on Free Parking at the end of a round takes the cash above that space! If players are tied for the number of tokens on Free Parking, they split the cash. If cash doesn't split evenly, leave any extra above the space.



Go to Jail

If you land on—or get knocked onto—Go to Jail, immediately place your token on the In Jail card! To get out of Jail, you have two options:

- 1. Immediately pay $\$100$ to Free Parking. Then grab your token and slide again!
- OR
- 2. Wait until the end of the round, then place your token in front of you. You don't have to pay to get out of Jail at the end of a round.



The HASBRO and MONOPOLY names and logos, the distinctive design of the gameboard, the four corner squares, the MR. MONOPOLY name and character, as well as each of the distinctive elements of the board and playing pieces are trademarks of Hasbro, Inc. for its property trading game and game equipment. © 1935, 2024 Hasbro.
MONOPOLY and HASBRO and all related trademarks and logos are trademarks of Hasbro, Inc. MONOPOLY, HASBRO et toutes les marques de commerce et logos associés sont des marques de commerce de Hasbro, Inc. © 1935, 2024 Hasbro.
Hasbro, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. Consumer contact / Service à la clientèle: US/Canada: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. TEL. 1-800-255-5516

PN00087351

PARENTS:
www.monopoly.com



What's different about MONOPOLY Knockout?

It's a token showdown!

There are no dice in MONOPOLY KNOCKOUT, and you don't start with cash! Instead, you'll play in rounds, taking turns sliding tokens and trying to land them on properties.

At the end of each round, you'll collect—or pay—cash based on where your tokens ended up. So aim and slide carefully, landing your tokens on the best properties and knocking other players into Jail—or totally off the board!

Play in teams!

If you have more than 4 players, play in teams! Just grab a set of tokens and take turns sliding them down the board. You'll share the cash you earn and win—or lose—together!

8+



CONTENTS

Gameboard • 16 Plastic Sliding Tokens (4 red, 4 yellow, 4 green, 4 blue) • 1 In Jail Card • 1 Reference Card • 4 Turn Markers (1 red, 1 yellow, 1 green, 1 blue) • Money Pack

SET IT UP

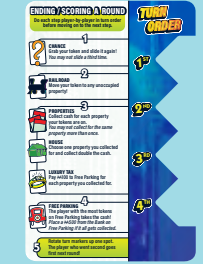
THE BANK



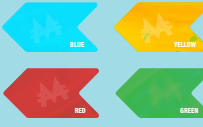
IN JAIL CARD



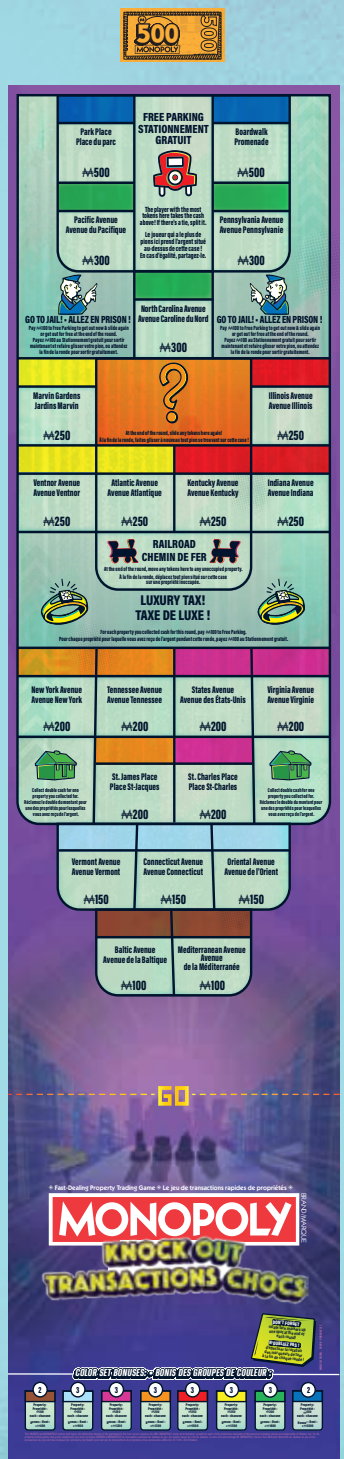
REFERENCE CARD



TURN MARKERS



TOKEN SETS



GAMEBOARD

1 Place the gameboard on a table with the the In Jail card and reference card next to it. Sort the money into piles and place it to the side: that's the Bank!

2 Choose someone to be the Banker. The Banker will pass out any cash players earn at the end of each round.

3 Banker, place $\$500$ on the table above Free Parking.

4 For 2-4 players: each player takes a set of four matching colored tokens and their matching turn marker.

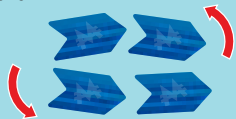
For 5-8 players: split up into teams of two. Each team takes a set of four matching colored tokens, and team members will take turns sliding tokens from their team's set.

5 Place any extra token sets and their matching turn markers out of play.

WHO GOES FIRST?

Each round, a different player will go first. By the time the game ends, each player will have gone first one time.

1. Place the turn markers facedown, and shuffle them.
2. Banker, choose one turn marker, flip it over, and slide it into the top spot in the reference card.
3. Do the same for the rest of the turn markers until they're all in the reference card. **This is your turn order for the first round!**



At the end of each round, you'll adjust the turn order as shown in GET READY FOR A NEW ROUND.

LET'S PLAY

- Play as many rounds as you have players (or teams, if you're playing that way). You'll switch who goes first at the end of each round—the game ends when each player (or team) has gone first **once!**
- You'll collect cash at the end of **each round**.
- Each round, take turns sliding one token at a time based on the reference card.
- When each player has slid all four of their tokens, the round ends.

The player with the most cash at the end of the game wins!

ON YOUR TURN

1. **Stand at the end of the board** and place **one** of your tokens behind GO!
2. Slide your token, aiming for a space you want to land on.
 - If your token slides off the board, or you knock another token off the board, those tokens are out of play for this round.
 - If you land on Go to Jail, **immediately** place your token on the In Jail card. (See IN JAIL?).

If your token lands on any other space, leave it there until the end of the round—and hope no one knocks it off the board! **The player whose turn marker is next slides one of their tokens, and so on, until every player has slid all their tokens.**



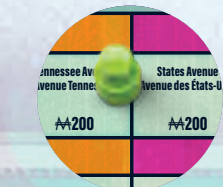
IN JAIL!

There are two ways to get out of Jail:

1. Pay $\$100$ to Free Parking immediately after you land on Go to Jail and slide that token again.

OR

2. Remove it at the end of the round for free.



If a token ever lands between spaces or falls over, whatever space most of the token is on is the space where it lands. Don't forget to stand your fallen token back up!

END & SCORE THE ROUND

Once each player has slid **all four** of their tokens, do **each step below in turn order** based on the reference card.

For example: the player who went first does step 1, then the second player does step 1, and so on.



Re-slide your tokens on Chance, in turn order. Move the token from Chance to GO and slide it again! If it lands on Chance again or is pushed there, leave it—don't slide again.



Move your tokens on Railroad spaces to any **unoccupied** property you'd like! You may **not** move tokens to Houses, Free Parking, Chance, Jail, or Luxury Tax.



Collect cash and pay taxes.

Don't move your tokens until you've done the following, in this order:



Collect for properties!

Collect the amount shown on the gameboard for properties your tokens are on. **Only one player and token may collect cash for any given property.**

- If your token is on the same property as another player's, and your turn marker is higher on the reference card than theirs, you get the cash!
- If you have two tokens on the same property, you collect cash for only one of those tokens.



Collect color set bonuses!

If you collected cash for each property in a color set, for example, all three red spaces (Illinois Avenue, Kentucky Avenue, and Indiana Avenue), collect cash for all properties **and** the bonus value, as shown below and at the bottom of the gameboard.

$\$400$ $\$900$ $\$1200$ $\$1200$ $\$1500$ $\$1500$ $\$1800$ $\$2000$



Collect double for a House!

If you have any tokens on either House space, choose **one** of the properties you collected cash for, and collect that cash again for a total of **double** the amount on the gameboard!



Pay taxes!

If you have any tokens on the Luxury Tax space, pay $\$100$ to Free Parking for each property you earned cash for this round. **You'll only pay once**, no matter how many tokens you have on Luxury Tax.



Collect for Free Parking!

After players have resolved each step above, the player with the most tokens on Free Parking collects the cash above that space. If there's a tie, the tied players split the cash evenly—if it doesn't split evenly, leave the extra there for the next round.

GET READY FOR A NEW ROUND

1. **Players take all their tokens**, including those in Jail, and place them in front of them.
2. **Banker, if all the cash on Free Parking was claimed, place $\$500$ there.** If there's any cash still there, leave it for the next round and don't add any more.
3. **Adjust the turn order** by removing the top turn marker from the reference card and placing it below the rest, moving all other markers up as you do so.



THE END OF THE GAME

Once you've played as many rounds as there are players (or teams if you're playing that way), the game ends.

After ending the final round, all players count up their cash. **The player (or team) with the most cash wins!**

TIPS & TRICKS



Go for the knockout!

If another player's token is on a property you want—or you just don't like where they've landed on the board—try to slide your token into theirs so you knock them off the board, onto Luxury tax, or into Jail!

Sometimes it pays to play it safe!

Notice the properties at the bottom of the gameboard will earn you less cash, but landing your tokens there can make it easier to collect colors sets or create obstacles for players who want properties at the top of the board.

Sometimes it pays to be bold!

If your turn marker is at the top of the reference card, remember, you'll get to collect cash first! Don't be afraid to slide your token onto a property someone else has already landed on!

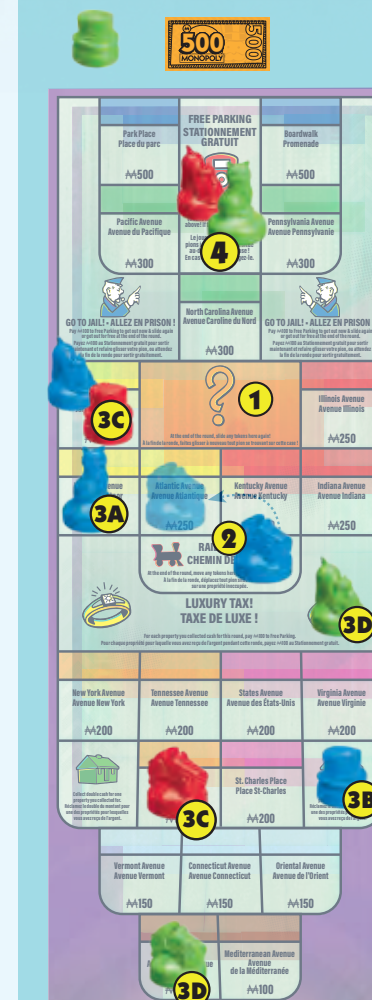
Remember, nothing is final until the end of a round

so be prepared to change your strategy as you go!

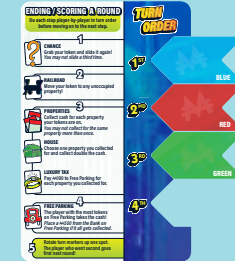
Allow players a second chance.

If you're playing with younger players, players with bad aim, or sore losers, try this: when a player slides their token right off the board, let them take that token and try again (but not if they hit another token!). You might let them do it for free or decide they need to pay $\$100$ to Free Parking anytime they want to re-slide!

EXAMPLE: ENDING/SCORING A ROUND



1. There are no tokens on Chance, so nobody gets to slide again.
2. The blue player may move their token on the Railroad to any property and moves it to Atlantic Avenue.
3. Blue may collect cash first because their turn marker is first in the reference card. Players collect cash in order based on the reference card below:



- A. Blue has tokens on Atlantic Avenue, Marvin Gardens, and Ventnor Avenue, so they have a color set! They collect $\$750$, then an extra $\$1500$ for the color set bonus.
 - B. Blue also has a token on a House space, so they choose to collect double the value of Atlantic Avenue—that's another $\$250$!
 - C. Red does not collect for Marvin Gardens because blue's turn was first, and they already collected for Marvin Gardens. Red collects $\$200$ for St. James Place.
 - D. Green collects $\$100$ for Baltic Avenue and pays $\$100$ for Luxury Tax. Their third token is off the board and out of play for the round.
4. Red and green split the cash on Free Parking: they each get $\$250$.

GETTING READY FOR A NEW ROUND

1. Players take all of their tokens, including the red token in Jail, and place them in front of them.
2. The Banker places $\$500$ on Free Parking.
3. The Banker takes the blue turn marker out of the reference card, moves the red marker up to the top spot, the green marker to the second, and places the blue marker third. For the next round, red slides first!

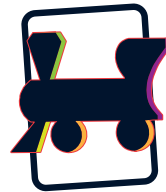


LES CASES DU PLATEAU DE JEU



Chance

La case Chance vous permet de faire glisser à nouveau votre pion. C'est très utile à la fin d'une ronde, car vous avez une dernière occasion d'expulser des joueurs du plateau ou de vous arrêter sur une case qui vous fera gagner de l'argent ! Si vous vous arrêtez à nouveau sur la case Chance, vous n'obtenez pas de troisième lancer.



Chemin de fer

Déplacez votre pion sur une propriété **inoccupée**. Soyez stratégique ! Vous pourriez être en mesure de former un groupe de couleur ou d'empêcher un autre joueur de réclamer de l'argent pour cette propriété, si votre marqueur de tour est au-dessus du sien sur la carte de référence !



PROPRIÉTÉS

Visez ces cases ! Et tentez de former des groupes de couleur pour réclamer encore plus d'argent ! **N'oubliez pas** : Un seul joueur peut réclamer de l'argent et pour un seul de ses pions sur une propriété. De plus, le joueur dont le marqueur de tour est en première position sur la carte de référence réclame de l'argent en premier.



Maisons

Les cases Maison vous permettent de réclamer le double d'argent pour **une** des propriétés sur lesquelles vous vous êtes arrêté dans cette ronde. **Vous ne pouvez doubler votre argent qu'une seule fois par ronde**. Si deux de vos pions sont sur des cases Maison, vous ne pouvez réclamer d'argent que pour un de ces pions.



Taxe de luxe

Payez **100** au Stationnement gratuit pour chaque propriété pour laquelle vous avez reçu de l'argent dans cette ronde. Vous ne payez qu'une seule fois, même si vous avez plus d'un pion sur cette case.



Stationnement gratuit

Au début de la partie, et chaque fois qu'il n'y a plus d'argent à la fin d'une ronde, le banquier place **500** sur la table au-dessus du Stationnement gratuit. Le joueur qui a le plus de pions sur le Stationnement gratuit à la fin d'une ronde prend l'argent qui se trouve au-dessus de cette case ! S'il y a égalité quant au nombre de pions sur le Stationnement gratuit, les joueurs concernés se partagent l'argent. S'il est impossible de répartir l'argent en parts égales, laissez l'excédant au-dessus de la case.

Allez en prison

Si vous vous arrêtez ou que vous êtes propulsé sur la case Allez en Prison, placez immédiatement votre pion sur la carte En prison ! Pour sortir de prison, vous avez deux options :

1. Payez immédiatement **100** au Stationnement gratuit. Puis, prenez votre pion et faites-le glisser à nouveau ! **OU**
2. Attendez jusqu'à la fin de cette ronde, puis placez votre pion devant vous. Vous n'avez pas à payer pour sortir de prison à la fin d'une ronde.



Payez 100 au Stationnement gratuit pour sortir immédiatement et relancer votre pion, ou attendez la fin de la ronde pour sortir gratuitement.

Les noms et logos HASBRO et MONOPOLY, la conception exclusive du plateau de jeu, les quatre cases de coin du plateau, le nom et le personnage M. MONOPOLY, chacun des éléments distinctifs du plateau 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, 2024 Hasbro.

MONOPOLY and HASBRO and all related trademarks and logos are trademarks of Hasbro, Inc. MONOPOLY, HASBRO et toutes les marques de commerce et logos associés sont des marques de commerce de Hasbro, Inc. © 1935, 2024 Hasbro.

Hasbro, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. Consumer contact / Service à la clientèle: US/Canada: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. TEL. 1-800-255-5516

PARENTS :
www.monopoly.com



PN00087316

Le jeu de transactions rapides de propriétés

MONOPOLY TRANSACTIONS CHOCS



Parents : Scannez ce code pour voir une vidéo de démonstration !

En quoi le MONOPOLY Transactions chocs est-il différent ?

C'est un affrontement de pions !

MONOPOLY TRANSACTIONS CHOCS n'utilise pas de dés, et vous commencez la partie sans argent ! À la place, vous jouerez des rondes où, à tour de rôle, vous ferez glisser vos pions pour tenter de les arrêter sur des propriétés.

À la fin de chaque ronde, vous réclamerez, ou payerez, de l'argent en fonction de l'endroit où vos pions se trouvent. Alors visez et faites glisser vos pions habilement pour atteindre les meilleures propriétés et envoyer les autres joueurs en prison, ou encore les expulser du plateau !

Jouez en équipes !

Si vous êtes plus de 4 joueurs, jouez en équipes ! Prenez un jeu de pions et faites-les glisser chacun votre tour sur le plateau. Vous partagez l'argent que vous gagnez, ou que vous perdez, ensemble !

8+



F8995

CONTENU

Plateau de jeu • 16 pions glisseurs en plastique (4 rouges, 4 jaunes, 4 verts, 4 bleus) • 1 carte En prison • 1 carte de référence • 4 marqueurs de tour (1 rouge, 1 jaune, 1 vert, 1 bleu) • Paquet d'argent

PRÉPARATION

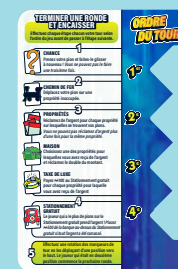
LA BANQUE



CARTE EN PRISON



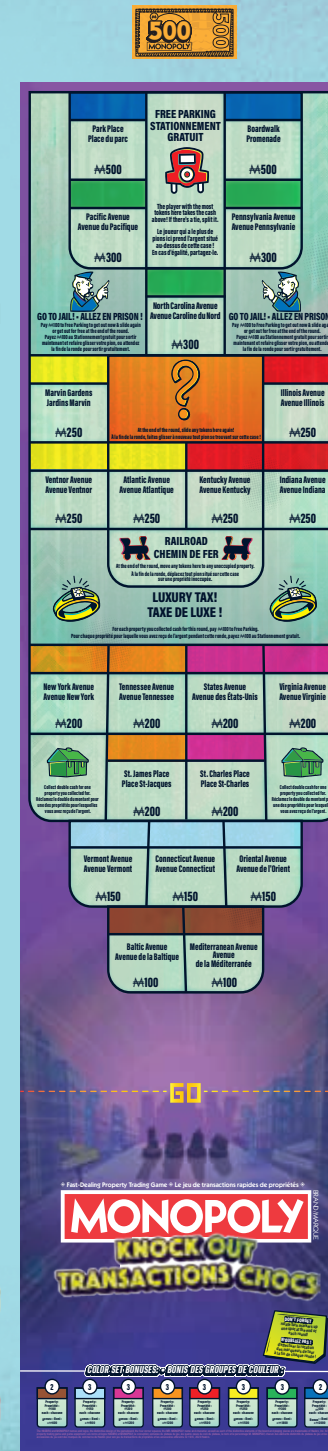
CARTE DE RÉFÉRENCE



MARQUEURS DE TOUR



JEUX DE PIONS



PLATEAU DE JEU

1 Placez le plateau de jeu sur une table et les cartes En prison et de référence à proximité. Triez l'argent en piles et placez-les à côté du plateau : c'est la banque !

2 Choisissez quelqu'un pour prendre le rôle du banquier. Le banquier remettra aux joueurs l'argent qu'ils ont gagné à la fin de chaque ronde.

3 Le banquier place **500** sur la table au-dessus du Stationnement gratuit.

4 Pour 2 à 4 joueurs : chaque joueur prend un jeu de 4 pions de la même couleur et le marqueur de tour correspondant.

Pour 5 à 8 joueurs : formez des équipes de deux. Chaque équipe prend un jeu de pions de la même couleur, puis les coéquipiers font glisser chacun leur tour les pions de leur équipe.

5 Mettez les jeux de pions non utilisés et leurs marqueurs de tour hors jeu.

QUI COMMENCE ?

À chaque ronde, un joueur différent commence le premier. À la fin de la partie, chaque joueur aura commencé une fois.

1. Placez les marqueurs de tour face cachée et mélangez-les bien.
2. Le banquier choisit un marqueur de tour, le retourne et le glisse en première position sur la carte de référence.
3. Il fait de même avec les autres marqueurs de tour jusqu'à ce qu'ils soient tous placés sur la carte de référence. **C'est l'ordre du tour pour le reste de la ronde !**

À la fin de chaque ronde, vous ajusterez l'ordre du tour comme indiqué dans la section PRÉPARER UNE NOUVELLE RONDE.

PLACE AU JEU !

- Jouez autant de rondes qu'il y a de joueurs (ou d'équipes, si vous jouez par équipes). Vous changez qui joue en premier à la fin de chaque ronde ; la partie se termine lorsque chaque joueur (ou équipe) a joué en premier **une fois** une ronde.
- Vous réclamez de l'argent à la fin de **chaque** ronde.
- À chaque ronde, chacun votre tour, faites glisser un pion à la fois selon l'ordre du tour indiqué sur la carte de référence.
- Lorsque chaque joueur a fait glisser ses quatre pions, la ronde est terminée.

Le joueur le plus riche à la fin de la partie gagne !

À VOTRE TOUR

1. Tenez-vous à l'extrémité du plateau de jeu et placez **un** de vos pions derrière la ligne GO !
2. Faites glisser votre pion en visant une case sur laquelle vous voulez vous arrêter.
 - Si vos pions glissent hors du plateau, ou qu'il se font expulser du plateau par un autre pion, ces pions sont éliminés pour cette ronde.
 - Si vous vous arrêtez sur la case Allez en prison, placez **immédiatement** votre pion sur la carte En prison. (Voir EN PRISON ?)

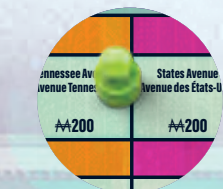
Si votre pion s'arrête sur n'importe quelle autre case, laissez-le là jusqu'à la fin de la ronde, en espérant qu'il ne se fasse pas expulser du plateau ! **Le joueur dont le marqueur de tour est le suivant fais glisser un de ses pions, et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les joueurs aient fait glisser tous leurs pions.**



EN PRISON ?

Il y a deux façons de sortir de prison :

1. Payez 100 au Stationnement gratuit immédiatement après vous être arrêté sur la case Allez en prison, puis refaites glisser ce pion.
- OU
2. Sortez-le gratuitement à la fin de la ronde.



Si un pion tombe ou s'arrête entre deux cases, la case sur laquelle la majeure partie du pion se trouve est celle sur laquelle le pion s'est arrêté. N'oubliez pas de relever votre pion s'il est tombé !

TERMINER UNE RONDE ET ENCAISSER

Une fois que chaque joueur a fait glisser ses **quatre** pions, effectuez **chacune des étapes ci-dessous dans l'ordre du tour** comme indiqué sur la carte de référence.

Par exemple : le joueur qui a commencé la ronde effectue l'étape 1, puis le deuxième joueur effectue l'étape 1, et ainsi de suite.



Faites glisser à nouveau vos pions se trouvant sur la case Chance, dans l'ordre du tour. Déplacez le pion de la case Chance jusqu'à la ligne GO et faites-le glisser à nouveau ! S'il s'arrête à nouveau sur la case Chance ou qu'il y est propulsé, laissez-le là où il est. Vous ne le faites pas glisser encore une fois.



Déplacez vos pions qui se trouvent sur le chemin de fer sur la propriété inoccupée de votre choix. **Vous ne pouvez pas** déplacer vos pions sur les cases Maison, Stationnement gratuit, Chance, En prison ou Taxe de luxe.



Réclamez de l'argent et payez les taxes.

Ne déplacez pas vos pions avant d'avoir effectué les étapes suivantes, dans cet ordre :

Réclamez de l'argent pour vos propriétés !

Réclamez le montant indiqué sur le plateau de jeu pour les propriétés sur lesquelles se trouvent vos pions. **Un seul joueur peut réclamer de l'argent pour un seul de ses pions sur une propriété donnée.**

- Si votre pion est sur la même propriété que celui d'un autre joueur et que votre marqueur de tour a une position plus élevée que celui de cet autre joueur, c'est vous qui réclamez l'argent !
- Si vous avez deux pions sur la même propriété, vous ne réclamez de l'argent que pour l'un des deux.



Réclamez des bonis pour les groupes de couleur !

Si vous réclamez de l'argent pour chaque propriété d'un groupe de couleur, par exemple, pour les trois cases rouges (Avenue Illinois, Avenue Kentucky et Avenue Indiana), vous réclamez de l'argent pour toutes ces propriétés **en plus** de la valeur du boni indiqué au bas du plateau de jeu.

400 900 1200 1200 1500 1500 1800 2000



Réclamez le double du montant pour une maison !

Si vous avez un pion sur une des cases Maison, choisissez **une** des propriétés pour lesquelles vous avez reçu de l'argent, et réclamez à nouveau ce montant pour un total du **double** du montant indiqué sur le plateau.



Payez les taxes !

Si un de vos pions se trouve sur la case Taxe de luxe, payez 100 au Stationnement gratuit pour chaque propriété pour laquelle vous avez reçu de l'argent pendant cette ronde. **Vous ne payez qu'une seule fois**, quel que soit le nombre de pions que vous ayez sur la Taxe de luxe.



Réclamez l'argent du Stationnement gratuit !

Lorsque tous les joueurs ont exécuté chacune des étapes ci-dessus, le joueur qui a le plus de pions sur le Stationnement gratuit réclame l'argent qui se trouve au-dessus de cette case. En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent le montant en parts égales. Si ce n'est pas possible, laissez ce qui reste en place pour la prochaine ronde.

PRÉPARER UNE NOUVELLE RONDE

1. Les joueurs reprennent tous leurs pions, y compris ceux qui sont en prison, et les placent devant eux.
2. Si tout l'argent du Stationnement gratuit a été ramassé, le banquier place 500 au-dessus de la case. S'il reste de l'argent, laissez-le là pour la prochaine ronde et n'en ajoutez pas.
3. Ajustez l'ordre du tour en mettant le premier marqueur de tour de la carte de référence complètement en dernière position et en décalant tous les autres marqueurs d'une position vers le haut.



LA FIN DE LA PARTIE

Dès que vous avez joué autant de rondes qu'il y a de joueurs (ou d'équipes si vous jouez de cette façon), la partie est terminée.

Après avoir terminé la dernière ronde, tous les joueurs comptent leur argent. **Le joueur (ou l'équipe) avec le plus d'argent gagne !**

TRUCS ET ASTUCES



Visez les pions adverses !

Si le pion d'un autre joueur est sur une propriété que vous convoitez, ou si vous n'aimez pas l'endroit où il s'est arrêté sur le plateau, tentez de percuter son pion avec le vôtre pour l'expulser du plateau, ou pour le propulser sur la Taxe de luxe ou en prison !

Parfois, ça vaut le coup d'être prudent !

Notez que les propriétés situées en bas du plateau de jeu vous rapportent moins d'argent, mais avoir vos pions sur ces propriétés pourrait vous permettre de former des groupes de couleur plus facilement ou de créer des obstacles pour les joueurs qui visent les propriétés en haut du plateau.

Parfois, ça vaut le coup d'être audacieux !

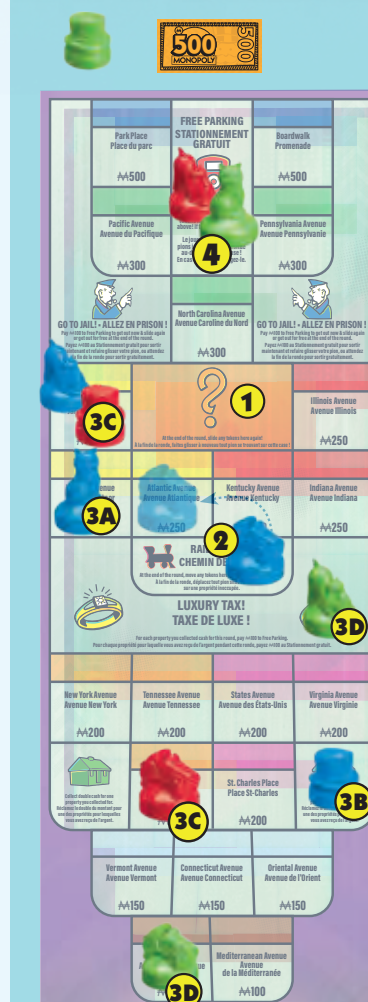
Si votre marqueur de tour se trouve en première position sur la carte de référence, n'oubliez pas que vous serez le premier à réclamer de l'argent ! N'hésitez pas à faire glisser votre pion sur une propriété déjà occupée par un autre joueur !

N'oubliez pas, rien n'est définitif avant la fin de la ronde, alors soyez prêt à changer de stratégie en cours de partie !

Donnez une seconde chance aux joueurs.

Si vous jouez avec de jeunes enfants, de mauvais viseurs ou de mauvais perdants, essayez ceci : lorsqu'un joueur fait glisser son pion et qu'il sort du plateau, laissez-le le reprendre pour recommencer (à moins qu'il n'ait percuté le pion d'un autre joueur). Vous pouvez les laisser relancer gratuitement ou choisir de les faire payer 100 au-dessus du Stationnement gratuit chaque fois qu'ils veulent refaire glisser un pion !

EXEMPLE : TERMINER UNE RONDE ET ENCAISSER



1. Il n'y a aucun pion sur la case Chance, donc personne ne fait glisser à nouveau son pion.
2. Le joueur bleu peut déplacer son pion qui est sur le chemin de fer sur n'importe quelle propriété. Il choisit l'Avenue Atlantique.
3. Le joueur bleu est le premier à réclamer de l'argent parce que son marqueur de tour est le premier sur la carte de référence. Les joueurs réclament de l'argent selon l'ordre indiqué sur la carte de référence ci-dessous :



- A. Le joueur bleu a des pions sur l'Avenue Atlantique, les Jardins Marvin et l'Avenue Ventnor, il a donc un groupe de couleur ! Il réclame 750, plus un boni de 1 500 pour le groupe de couleur.
- B. Le joueur bleu a aussi un pion sur une case Maison et choisit de réclamer le double du montant pour l'Avenue Atlantique, soit 250 de plus !
- C. Le joueur rouge ne réclame pas d'argent pour les Jardins Marvin, comme le joueur bleu était le premier dans l'ordre du tour et qu'il a déjà réclaté de l'argent pour les Jardins Marvin. Le joueur rouge réclame 200 pour la Place St-Jacques.
- D. Le joueur vert réclame 100 pour l'Avenue de la Baltique et paie 100 pour la taxe de luxe. Son troisième pion s'est fait expulser du plateau et il est éliminé pour cette ronde.

4. Les joueurs rouge et bleu se partagent l'argent du Stationnement gratuit : ils reçoivent chacun 250.

PRÉPARER UNE NOUVELLE RONDE

1. Les joueurs reprennent tous leurs pions, y compris le pion rouge en prison, et les placent devant eux.
2. Le banquier place 500 au-dessus du Stationnement gratuit.
3. Le banquier enlève le marqueur de tour bleu de la carte de référence, il met le marqueur rouge en première position et le marqueur vert en deuxième position, puis il place le marqueur bleu en troisième position. Pour la prochaine ronde, le joueur rouge est le premier à faire glisser son pion.

