

Avant de commencer à jouer

Jetez un œil aux cartes afin de reconnaître les propriétés et de découvrir ce que les cartes d'action permettent de faire. Vous en apprendrez plus sur les cartes en jouant.

PRÉPARATION

1. Remettre une carte Résumé à chaque joueur. Ranger les cartes restantes dans la boîte.
2. Brasser les autres cartes et en distribuer 5 à chaque joueur. Chacun regarde discrètement ses cartes.
3. Placer le reste du paquet au centre des joueurs en guise de pioche.

AU JEU!

Pour gagner

Être le premier joueur à amasser 3 groupes complets de propriétés de couleurs différentes.

Qui commence?

Le plus jeune joueur commence et le jeu se poursuit ensuite vers la gauche.

À votre tour

1. **Pigez 2 cartes.** Pigez-en 5 si vous commencez votre tour avec une main vide.
2. **Jouez jusqu'à 3 cartes;** peu importe le type ou la combinaison. Vous pouvez aussi décider de n'en jouer aucune.

Si vous avez plus de 7 cartes en main à la fin de votre tour, jetez les cartes excédentaires de votre choix dans la défausse.



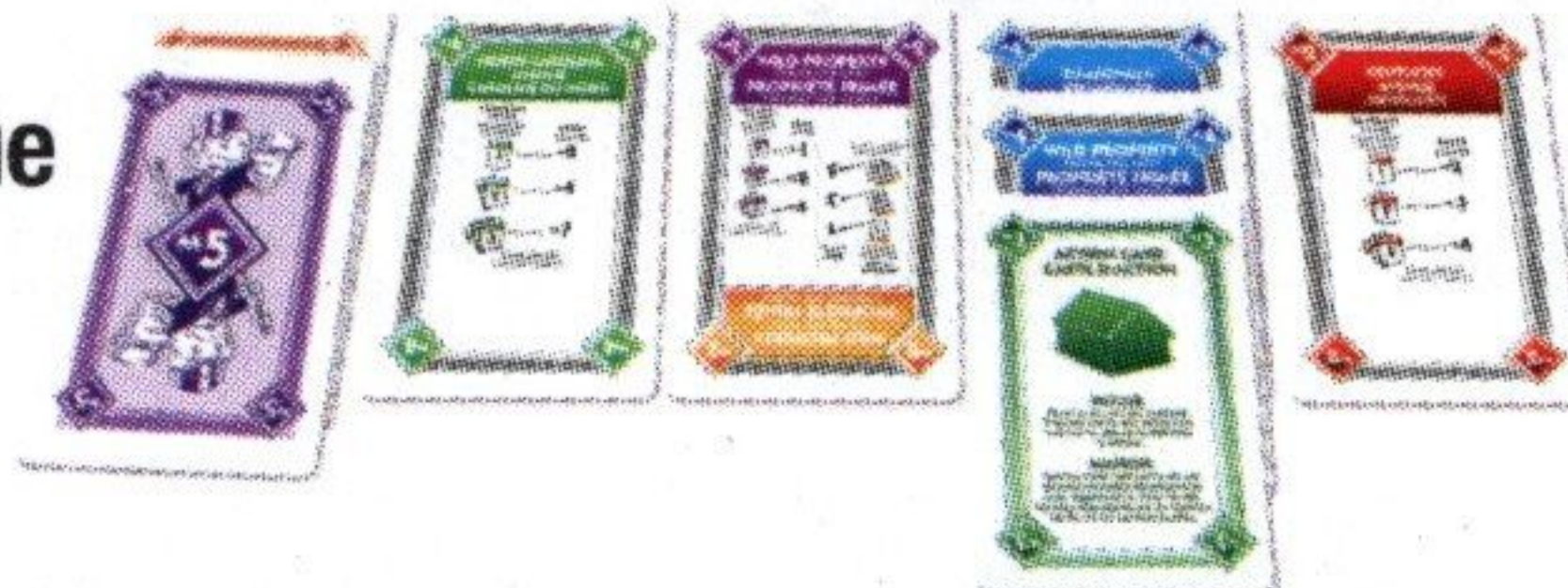
Jouer des cartes

Il y a trois façons de jouer les cartes. Lorsqu'une carte est jouée, elle ne peut retourner dans votre main.

- Déposez de l'argent dans votre banque** en plaçant des cartes d'argent ou d'action face visible devant vous. La valeur en argent des cartes d'action est indiquée dans les coins de celles-ci. Pendant la partie, vous aurez besoin d'argent pour payer les autres joueurs. *Lorsque vous placez une carte d'action dans votre banque, elle se transforme en argent pour le reste de la partie.*
Note : Les cartes de propriété ne vont jamais dans votre banque.
- Ajoutez une propriété dans votre collection** en la plaçant face visible devant vous. Vous pouvez amasser autant de propriétés que vous le voulez au cours de la partie, mais retenez qu'il vous faudra trois groupes complets de propriétés de couleurs différentes pour gagner. Ainsi, deux groupes rouges et un groupe bleu ne seront pas suffisants.
- Pour jouer une carte d'action, lisez-la à haute voix**, puis suivez les consignes indiquées. Jetez les cartes utilisées dans la défausse, sauf les maisons et hôtels, qu'il faut déposer sur les groupes de propriétés.



Votre banque



Vos propriétés amassées

Vous devez de l'argent à un autre joueur?

Lorsque vous devez de l'argent à un autre joueur, vous devez le payer **SOIT** avec les cartes d'argent ou d'action de votre banque **SOIT** avec les propriétés placées devant vous. Le choix vous revient, mais n'oubliez pas que vous avez besoin de vos propriétés pour gagner. La valeur en argent de celles-ci est indiquée dans les coins des cartes.

- Si vous payez avec des cartes de propriété, le joueur qui les reçoit doit les placer face visible dans sa collection de propriétés, et non dans sa main ou sa banque.
- Au MONOPOLY DEAL, on ne rend pas la monnaie. Donc, si vous devez **AA2** et n'avez qu'une carte **AA3** dans votre banque, tant pis!
- Ne payez jamais avec les cartes que vous avez en main.

Il ne vous reste ni argent ni propriété?

Si vous devez de l'argent à un autre joueur, payez-lui ce que vous pouvez. Si vous n'avez aucune carte devant vous, ne faites rien; ça va déjà assez mal comme ça!

FIN DE LA PARTIE

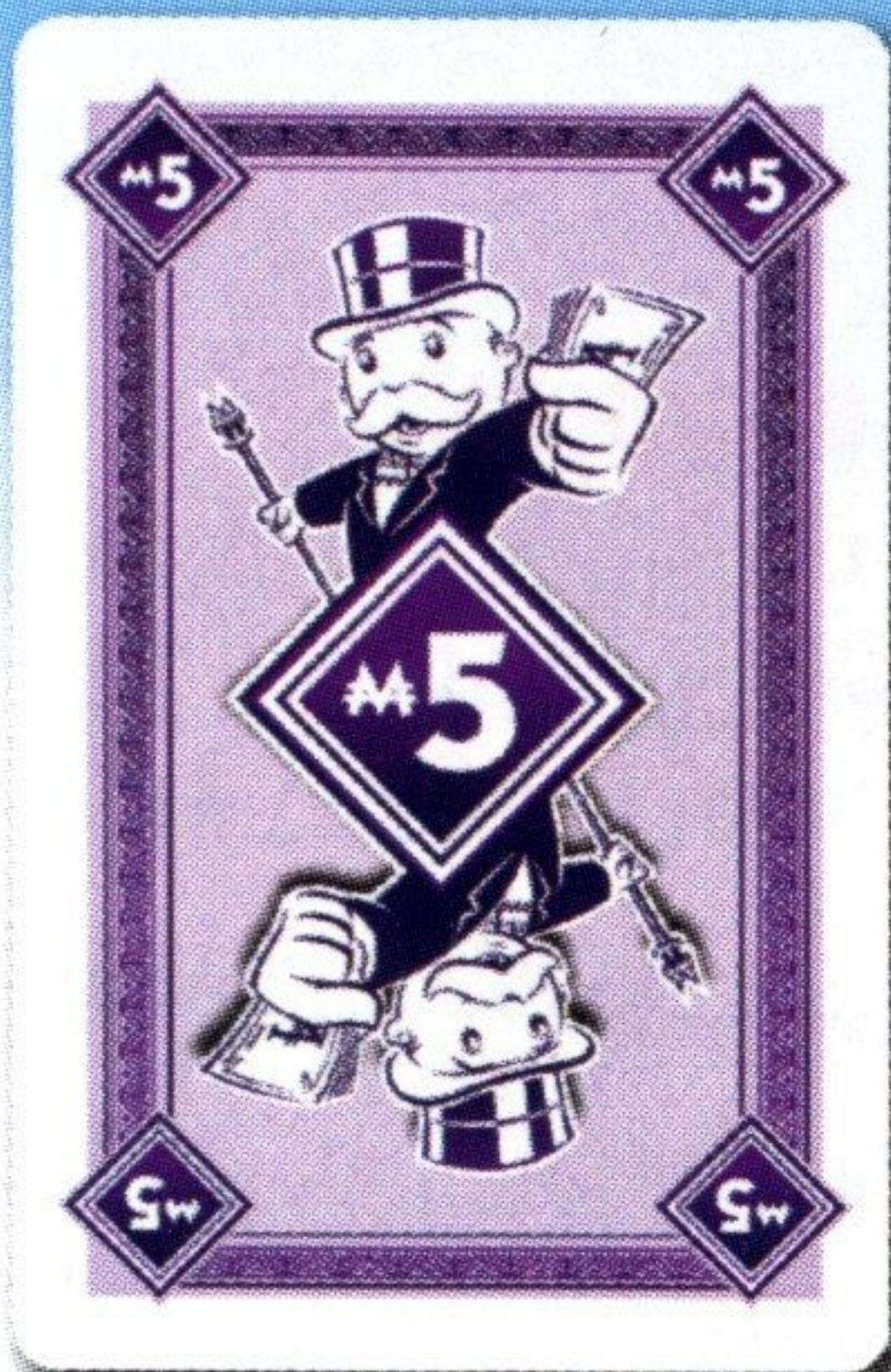
La partie prend fin dès qu'un joueur récolte 3 groupes complets de propriétés de couleurs différentes. Ce joueur remporte la partie.

Au jeu!

Au moment de jouer une carte, consultez le verso de ces règles pour obtenir plus de détails.

LES CARTES

À l'exception des deux cartes de propriété frimée, toutes les cartes ont une valeur en argent et peuvent être utilisées pour payer vos dettes. La valeur de chaque carte est indiquée dans les coins de celle-ci. Les cartes d'action peuvent être traitées comme de l'argent si vous les déposez dans votre banque au lieu d'en suivre les consignes.



CARTES D'ARGENT

Placez les cartes d'argent dans votre banque et utilisez-les pour payer vos dettes.

Les noms et logos HASBRO GAMING 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, 2017 Hasbro, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. Tous droits réservés. TM & ® désignent des marques de commerce des É.-U.

Service à la clientèle :

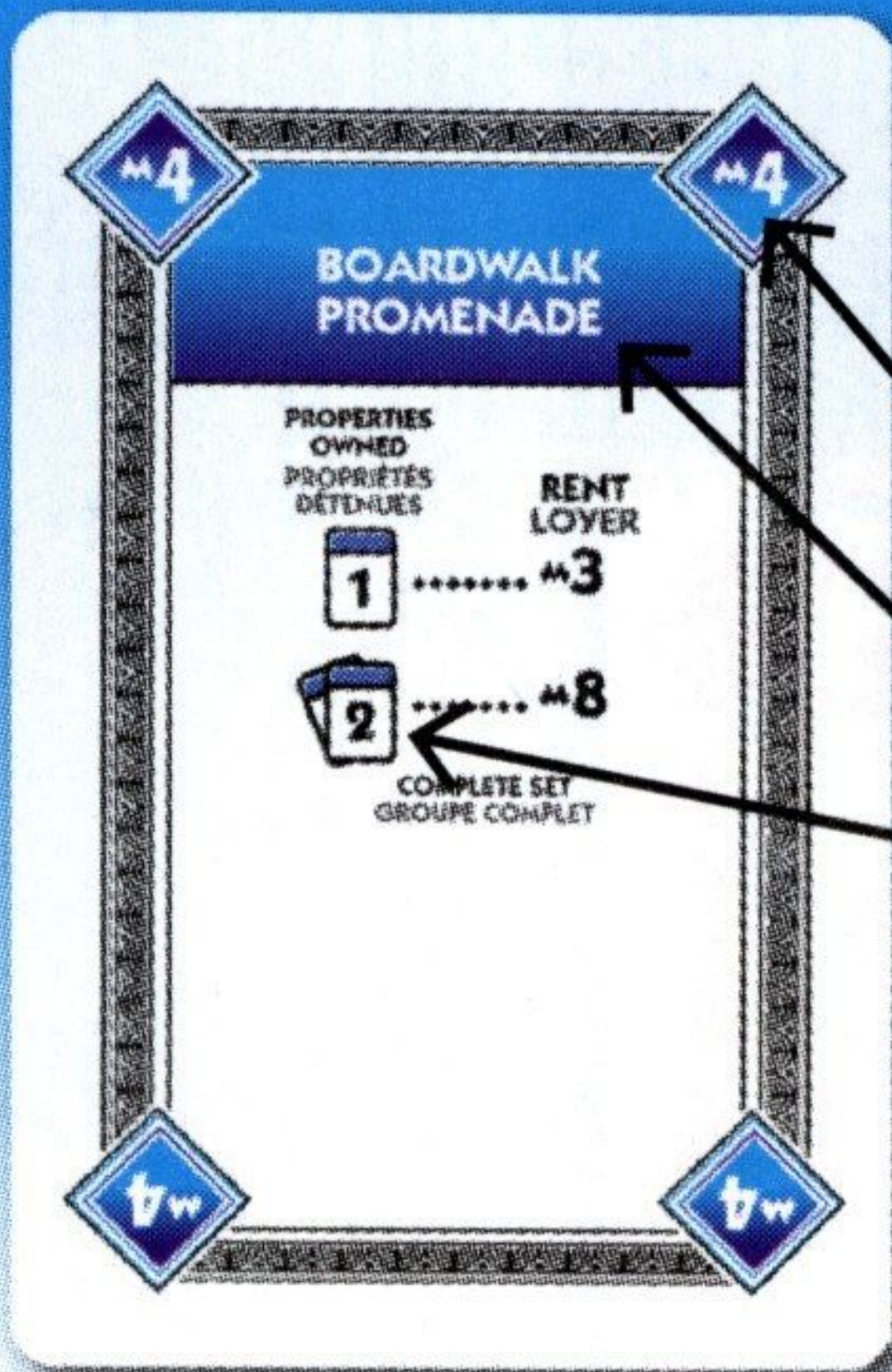
US/Canada : Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O.

Box 200, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. TEL. 1-800-255-5516.



www.monopoly.com

PN00058915



CARTES DE PROPRIÉTÉ

Complétez des groupes de couleur pour gagner.

Valeur de la carte si on l'utilise pour payer une dette.

Nom de la propriété

Nombre de propriétés dans le groupe

Le montant du loyer varie selon le nombre de propriétés détenues dans ce groupe



Cartes de propriété frimée

Vous pouvez les utiliser pour compléter des groupes de propriétés d'une des couleurs indiquées. Placez la couleur choisie vers le haut. Vous pouvez inverser la carte pour en changer la couleur à tout moment durant votre tour.

CARTES D'ACTION

Les cartes d'action permettent entre autres de réclamer des loyers et de conclure des marchés sournois. Pour les jouer, il suffit de les lire à haute voix, puis de suivre les consignes indiquées.



Cartes de loyer

Jouez une carte de loyer pour forcer les joueurs à vous payer le montant indiqué sur la carte.

Cartes de maison et d'hôtel

Ajoutez ces cartes sur un groupe complet de propriétés pour hausser la valeur du loyer (chemins de fer et services publics exclus).

- Un groupe de propriétés ne peut compter qu'une seule maison et un seul hôtel.
- Vous pouvez ajouter un hôtel sur un groupe de propriétés seulement si une maison s'y trouve déjà. Au moment de l'ajout, la maison reste où elle est.
- Lorsqu'un groupe de propriétés possède une maison et un hôtel, vous devez réclamer un loyer pour chaque acquisition.



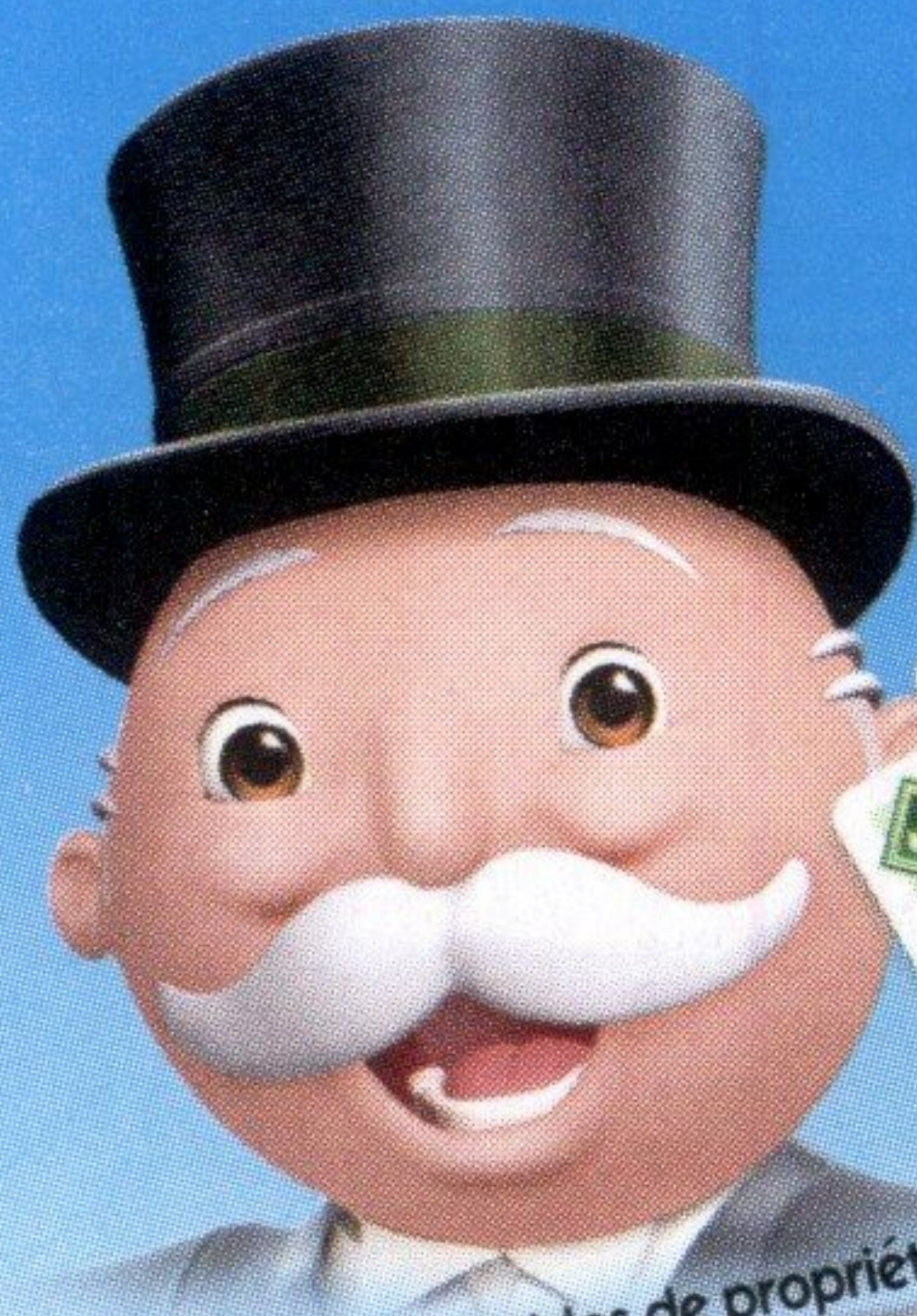
Par exemple :

Loyer pour
l'Avenue Connecticut
groupe complet ~~AA~~3
avec une maison ~~AA~~3
avec un hôtel ~~AA~~4

Montant total du loyer ~~AA~~10

CONTENU

110 cartes



Le jeu de transactions rapides de propriétés

® MARQUE

MONOPOLY

JEU DE CARTES

DEAL

CE3113

ÂGE
8+


2-5
JOUEURS

BUT DU JEU

Amasser des cartes de propriété.
Utiliser les cartes d'action pour réclamer des loyers et conclure des marchés sournois. La partie prend fin dès qu'un joueur récolte 3 groupes complets de propriétés de couleurs différentes. Ce joueur remporte la partie.