



VARIANTE SOLO

proposée par Romain Dom

DIFFERENCES AVEC LES REGLES STANDARDS

Vous ne jouez pas contre un autre joueur mais contre la Banque. Les conditions de victoire vont donc être légèrement différentes.

Vous ne recevez que la valeur indiquée sur la case Départ lors de la mise en place.

La construction des bâtiments ne se fait pas uniformément, vous pouvez construire 3 Maisons, même si une autre propriété n'en a pas, vous devez tout de même posséder tous les lieux d'un même groupe de couleur pour pouvoir construire un bâtiment. Cependant vous ne pouvez construire que sur la propriété où vous vous arrêtez.

MISE EN PLACE

- Placez le plateau au centre de la table.
- Mélangez les cartes CHANCE et CAISSE DE COMMUNAUTÉ et placez-les sur leur emplacement du plateau.
- Vous recevez l'argent équivalent à la valeur indiquée sur la case Départ.
- Placez votre pion sur la case Départ.

FIN DE PARTIE

Vous gagnez la partie dans les conditions suivantes :

- Vous avez acheté toutes les propriétés.
- Vous avez mis la banque en faillite.

Vous perdez la partie dans les conditions suivantes :

- Vous ne pouvez pas payer à la Banque le montant demandé.
- Vous ne pouvez pas payer l'amende pour sortir de Prison.

TOUR DE JEU

Quand c'est votre tour :

1. Lancez les deux dés blancs.
2. Bougez votre pion d'autant de cases indiquées sur les dés.
3. La case où vous vous arrêterez déterminera ce que vous avez à faire. (Voir « Type de case »).
4. Si vous passez par ou vous arrêtez sur la case Départ, vous recevez le montant indiqué sur la case.
5. Vous pouvez lever une hypothèque. (Voir « Hypothèque »).
6. Une fois les actions effectuées, refaites les étapes 1 à 5.

TYPE DE CASE

- **Propriété n'appartenant à personne :**

Vous pouvez acheter la propriété sur laquelle vous vous arrêtez en payant à la Banque le prix indiqué sur la case du plateau. Vous recevrez en échange, comme preuve de votre acquisition, une carte de propriété que vous placerez face visible devant vous.

Si vous décidez de ne pas l'acheter, le banquier va placer un pion joueur autre que le vôtre sur la case du plateau, cette propriété lui appartient désormais. Si le banquier a utilisé tous les pions joueur, il ne se passe rien et vous pouvez continuer la partie.

- **Propriété que vous possédez :**

Si vous vous arrêtez sur une propriété vous appartenant, la banque vous verse le loyer correspondant au montant indiqué sur le titre de propriété (Voir « Loyer »).

Si la propriété sur laquelle vous vous arrêtez est hypothéquée (Voir « Hypothèque »), vous ne percevez aucun loyer.

Vous avez la possibilité de construire un bâtiment sur cette propriété à condition de posséder tous les lieux du même groupe de couleurs de celle-ci (Voir « Construction »).

- **Propriété appartenant à la Banque :**

Si vous vous arrêtez sur une propriété appartenant à la Banque, vous devez payer un loyer à celle-ci. (Voir « Loyer »).

La banque construira un bâtiment supplémentaire sur cette case gratuitement.

- **Chance et Caisse de Communauté :**

Vous devez prendre la carte située sur le dessus du paquet correspondant, suivre les instructions de la carte et la remettre face cachée en-dessous de la pile. Si vous tirez une carte 'Vous êtes libéré de Prison', vous pouvez la garder jusqu'à ce que vous décidiez de l'utiliser ou de la vendre.

- **Case Taxe et Impôts :**

Si vous vous arrêtez sur une de ces cases, payez le montant indiqué à la Banque.

- **Allez en Prison :**

Vous êtes envoyé en prison si vous tombez sur cette case ou si vous piochez une carte 'Allez en Prison'. Vous devez bouger votre pion sur la case 'En Prison'.

Important : vous ne touchez pas l'argent récolté sur la case Départ si vous y passez.

Pour sortir de prison, vous devez :

- Payer une amende de 50 Cr, vous pouvez alors lancer les dés et bouger votre pion normalement.
- Utiliser une carte 'Vous êtes libéré de Prison' si vous en possédez une. Une fois utilisée, remettez la carte en-dessous de la pile correspondante, lancez les dés et bougez votre pion.

Si vous ne pouvez pas payer l'amende, vous perdez la partie.

- **Simple visite :**

Si vous vous arrêtez sur la case 'En Prison' lors d'un déplacement normal, vous êtes en 'Simple Visite' et ne subissez aucune pénalité.

- **Parc Gratuit**

Il ne se passe rien sur cette case.

LOYER

Si vous vous arrêtez sur une propriété vous appartenant, vous recevez un loyer de la Banque, mais si vous êtes sur une propriété appartenant à la Banque, vous devez payer un loyer.

Le montant du loyer est indiqué sur le titre propriété et varie selon le nombre de bâtiments (Maisons, Hôtel) qu'elle comporte. Vous ne percevez pas de loyer si la propriété est hypothéquée.

- **Lieux**

Le loyer pour une case nue (sans bâtiment) est indiqué sur le titre de propriété correspondant. Ce loyer est doublé si le propriétaire possède tous les lieux (non hypothéqués) d'un même groupe de couleur. Si des Maisons ou Hôtel sont construites sur ce terrain, le loyer sera beaucoup plus élevé – comme indiqué sur le titre de propriété.

- **Gare**

Le loyer dépend du nombre de Gares que vous possédez, le montant pour chaque Gare est indiqué sur le titre de propriété.

- **Services Publique**

Pour connaître le montant du loyer, lancez les dés et multipliez le résultat par 4. Si vous possédez les deux cases, multipliez le résultat par 10 !

CONSTRUCTION

Vous ne pouvez construire que sur la propriété sur laquelle vous vous arrêtez.

Vous devez posséder tous les lieux d'un même groupe de couleur pour pouvoir acheter des Maisons auprès de la Banque.

1. Le prix d'une Maison est indiqué sur le titre de propriété.
2. Vous pouvez construire 4 Maisons au maximum sur un même lieu.
3. Une fois que vous avez 4 Maisons sur un lieu, vous pouvez les échanger contre un Hôtel.

Pour cela vous devez payer le montant indiqué sur le titre de propriété. Vous ne pouvez construire qu'un seul Hôtel par lieu et vous ne pouvez pas construire de Maison sur un lieu disposant déjà d'un Hôtel.

Important : vous ne pouvez construire ni Maison, ni Hôtel si une des propriétés du même groupe de couleur est hypothéquée.

La Banque construira gratuitement une Maison ou un Hôtel sans prendre en compte le fait d'avoir tous les lieux d'un même groupe de couleur.

S'il ne reste plus de Maison ou d'Hôtel, vous pouvez attendre que des Maisons retournent à la Banque ou vendre une Maison d'une de vos propriétés pour pouvoir l'acheter une fois retournée à la Banque. La Banque ne pourra pas construire de Maison s'il n'en reste plus.

VENDRE UN BATIMENT

Les bâtiments (Maison et Hôtel) seront vendus à la Banque à la moitié de leur valeur, indiquée sur le titre de propriété. Les Hôtels seront échangés contre 4 Maisons.

HYPOTHEQUE

Si vous n'avez plus d'argent pour acquitter une dette, vous pouvez hypothéquer n'importe laquelle de vos propriétés. Vous devez d'abord vendre tous les bâtiments des propriétés appartenant au même groupe de couleur à la Banque.

Pour hypothéquer une propriété, vous devez ensuite retourner le titre de propriété sur la table et recevoir la valeur de l'hypothèque indiquée au dos de la carte de la part de la Banque.

Vous pouvez lever une hypothèque en payant la valeur de l'hypothèque plus 10% d'intérêts.

Vous pouvez alors retourner le titre de propriété face visible.

Vous ne pouvez pas percevoir de loyer d'une propriété hypothéquée.

FIN DE PARTIE

En cas de victoire (faillite de la Banque ou récupération de tous les titres de propriétés), des points de victoire seront attribués. Ils correspondront au nombre d'argent en votre possession.

Pour compter les points :

1. Calculez la somme que vous avez en argent.
2. Calculez les valeurs hypothéquées de toutes vos propriétés.
3. Calculez vos Maisons et Hôtels à la moitié de leur valeur indiquée sur les titres de propriété correspondants.

En cas de défaite, aucun point ne sera attribué puisque vous avez fait faillite.

