

Bourse OPoly

But du jeu

Être le joueur le plus riche et si possible avoir la plus grosse armée (optionnelle)

Équipement

Jetons

1 Plateau de jeu Bourse OPoly

1 Jeu Stock Ticker

1 Jeu de la Bourse

3 dés D6 Standards

3 dés D10 (0-9)

Bourse OPoly Carte de terrain

Bourse OPoly Cartes Mystères

Monopoly stock exchange Certificats

Roll 3 Cards

Travel Voucher Cards

D10 Dice Score Table

Packs de Monopoly Money ou de toutes autre Play Money

4 Dépôts ferroviaires

4 Station de Taxi

Des Figurines militaires si désiré (Optionnel)

Préparation

Chaque joueur commence avec 3200\$, répartis comme suit :

Cinq de chacun des 1 \$, 5 \$ et 10 \$

Six \$20

Quatre 50 \$

Trois de chacun des 100 \$ et 500 \$

Un 1 000 \$ (ou deux autres 500 \$ si vous utilisez un ensemble qui n'a pas de 1 000 \$

Chaque joueur commence également avec un Travel Voucher (face visible) et une CARTE DE Roll 3 (face visible).

Personne ne commence avec des cartes Mystères

Doubles et triples

Doubles

Un double est obtenu si les deux dés D6 sont identiques.

Comme dans le jeu classique, faire trois doubles d'affilé vous emmène directement en prison.

Un triple n'est pas comptabilisé comme un double.

Triples

Lorsque vous faites un triple (1-1-1, 2-2-2 ou 3-3-3), vous pouvez vous rendre sur la case du plateau de votre choix. N'oubliez pas de toucher l'argent si vous passez par GO.

Un triple n'est jamais compté comme un double. Vous ne pouvez donc pas rejouer après, mais vous n'allez pas en prison si vous faites un triple après deux doubles.

LOYER UTILITAIRE (UTILITY RENT)

Si un utilitaire est possédé, le loyer est de 4x le montant indiqué sur les dés.

Si deux services publics sont possédés, le loyer est de 10x le montant indiqué sur les dés.

Si trois services publics sont possédés, le loyer est de 20x le montant indiqué sur les dés.

Si quatre services publics sont possédés, le loyer est de 40x le montant indiqué sur les dés.

Si cinq services publics sont possédés, le loyer est de 80x le montant indiqué sur les dés.

Si six services publics sont possédés, le loyer est de 100x le montant indiqué sur les dés.

Si sept services publics sont possédés, le loyer est de 120x le montant indiqué sur les dés.

Si les huit services publics sont possédés, le loyer est de 150x le montant indiqué sur les dés.

Vous utilisez les 3 dés D6 qui vous ont amené à atterrir sur une utilité pour déterminer le montant indiqué sur les dés,

Si la carte CHANCE ou similaire amène un joueur à l'utilitaire le plus proche, vous ne lancez que 2 dés D6 réguliers et ne payez que 10x le montant indiqué sur les dés si la carte le dit.

CHEMINS DE FER/GARES DE TRANSPORT

Vous pouvez améliorer vos voies ferrées en y construisant un dépôt ferroviaire (coût : 100 \$).

Un dépôt ferroviaire double le loyer dû pour le chemin de fer.

Vous n'avez pas besoin de posséder plusieurs chemins de fer avant de construire un dépôt ferroviaire sur un seul. Les dépôts ferroviaires peuvent être revendus à la banque pour 50 \$ chacun.

COMPAGNIES DE TAXI (CAB COMPANY)

Leurs loyers sont indiqués sur leurs titres de propriété. Comme les chemins de fer, ils peuvent être améliorés en ajoutant des stations de Taxie (coût : 150 \$). Les stations de Taxie doublent le loyer dû.

Vous n'avez pas besoin de posséder plusieurs COMPAGNIES DE TAXI avant de construire une station de Taxie sur une seule propriété. Les stations de Taxie peuvent être revendues à la banque pour 75 \$ chacun.

Prendre un taxi

Lorsqu'il atterrit sur une COMPAGNIE DE TAXI appartenant à un joueur, un joueur a la possibilité, en plus du loyer normal, de payer 50 \$ au propriétaire (ou 20 \$ à la banque si le joueur possède la COMPAGNIE DE TAXI) pour le transport vers le PARKING GRATUIT, toute autre COMPAGNIE DE TAXI.

Déménager vers une autre COMPAGNIE DE TAXI n'entraîne PAS de payé le loyer au propriétaire de l'espace vers lequel qu'on s'est déplacé, ni ne permet au joueur de payer pour un deuxième trajet en taxi.

Si la propriété vers lequel qu'on s'est déplacée n'est pas possédée, elle peut être achetée ou mise aux enchères. Si un joueur a des déplacements supplémentaires lors de l'arrivée initial sur la COMPAGNIE DE TAXI, le joueur doit continuer son tour depuis sa destination.

BILLETS DE BUS/CARTES DE VOYAGE

Obtenir des bons de voyage

Les joueurs reçoivent un BON DE VOYAGE au début du jeu.

Des BONS DE VOYAGE supplémentaires sont tirés lors de l'arrivée sur la case BILLET DE BUS et en atterrissant directement sur une GARE FERROVIAIRE et, au choix du joueur, lors de l'arrivée sur la case ANNIVERSAIRE.

Certaines cartes mystères peuvent également permettre au joueur de piocher des BONS DE VOYAGE (TRAVEL VOUCHERS).

Utilisation des BONS DE VOYAGE

Les BONS DE VOYAGE peuvent être utilisés à tout moment pendant le tour d'un joueur, c'est-à-dire avant ou après un jet de dé, ou avant ou après un lancer DOUBLE.

Un seul BON DE VOYAGE peut être joué par tour. Tous les mouvements d'un BON DE VOYAGE sont considérés comme des mouvements normaux et non comme des mouvements « directs ». Si vous passez GO, vous percevez votre salaire normalement.

Certains BONS DE VOYAGE "expirent" tous les autres BONS DE VOYAGE possédés lorsqu'ils sont joués.

Ceci s'applique aux CHÈQUES DE VOYAGE détenus par tout le monde, y compris la personne qui joue la carte. Ceci ne s'applique pas aux BONS DE VOYAGE sans propriétaire.

Tous les BONS DE VOYAGE utilisés ou expirés sont « hors jeu » (« hors du jeu ») pour le reste du jeu et sont confisqués au profit du banquier. Tous les BONS DE VOYAGE possédés resteront face visible afin que tous les joueurs puissent les voir.

BONS DE VOYAGE et Espaces Spéciaux

Si vous utilisez un BON DE VOYAGE pour passer ou avancer vers GO ou BONUS, collectez le montant le plus élevé offert par cet espace, quel que soit votre résultat.

Les BONS DE VOYAGE peuvent être utilisés pour passer à « ALLER EN PRISON » (mettant ainsi un joueur en prison).

ROLL THREE

Lorsqu'un joueur atterrit sur l'ESPACE ROLL THREE, il prend d'abord une CARTE ROLL THREE de la pile centrale. Ce qui lui fait une carte Roll 3 supplémentaire et lui donne plus de change de gagner.

Ils lancent ensuite trois dés D6 RÉGULIERS pour voir si leur nombre ou celui d'un autre joueur correspond aux dés lancés.

Les trois dés sont lus dans l'ordre du plus petit au plus grand nombre. Si l'un des dés correspond à l'un des dés sur la CARTE ROLL THREE d'un joueur, ce joueur gagne 50 \$ de la banque.

Si deux des dés correspondent aux numéros de la CARTE ROLL THREE d'un joueur, ce joueur gagne 200 \$ de la banque.

Si les trois dés lancés correspondent aux numéros de la CARTE ROLL THREE d'un joueur, ce joueur gagne 1 000 \$ de la banque.

Si le joueur qui a lancé les dés a lancé son propre numéro de sa CARTE ROLL THREE, il gagne 1 500 \$ de la banque.

Par exemple, si les trois dés lancés étaient 1-3-6 et que les joueurs ont les numéros suivants, les gains seraient les suivants :

Joueur 1	4- 4- 5	Aucun numéro correspondant	\$0
Joueur 2	2- 4- 6	Un numéro correspondant	\$50
Joueur 3	1- 3- 3	Deux numéros correspondants	\$200
Joueur 4	1- 3- 6	Trois numéros correspondants	\$1,000

Si le joueur qui a atterri sur l'ESPACE ROLL THREE avait le numéro 1-3-6, il gagnerait 1 500 \$ de la banque. Les cartes Roll Three peuvent être achetées, vendues ou échangées entre les joueurs.

SQUEEZE PLAY

Lorsque vous atterrissez sur SQUEEZE PLAY, vous lancez deux dés réguliers pour déterminer combien d'argent vous collecterez auprès des autres joueurs.

Lancez 5, 6, 7, 8 ou 9 ; collecter 50 \$ de chacun des autres joueurs

Lancez 3, 4, 10 ou 11 ; collecter 100 \$ de chacun des autres joueurs

Roulez 2 ou 12 ; collectez 200 \$ auprès de chacun des autres joueurs

REMBOURSEMENT D'IMPÔT (TAX REFUND) ET LE « POOL »

Tout l'argent des cartes mystères, INCOME TAX et des frais de caution de sortie de prison qui doivent être payés à la banque est placé sur le "Pool" au milieu du plateau.

Un joueur qui atterrit sur la case TAX REFUND récupère 50% du montant actuel de l'argent dans le "Pool" (arrondi au supérieur si impair).

CADEAU DES AUTRES (BIRTHDAY GIFT)

Collectez 100 \$ ou prenez un BON DE VOYAGE. C'est le choix du destinataire. Si l'autre joueur n'a pas de BON DE VOYAGE, alors vous devez prendre 100 \$.

STOCK EXCHANGE (BOURSE)

La BOURSE vous permet d'acheter des actions en atterrissant sur l'espace BOURSE et recevez des dividendes lorsque quelqu'un atterrit dessus. Les actions sont disponibles pour les sociétés suivantes :

General Radio
United Railways
National Utilities
Acme Motors
Allied Steamships
Motion Pictures

Atterrir sur la case STOCK EXCHANGE

Lorsque vous arrivez à STOCK EXCHANGE, vous avez la possibilité d'acheter auprès de la Banque une action de n'importe quelle société de votre choix, en payant le prix de la valeur nominale imprimé sur les STOCK CERTIFICATES (CERTIFICATS D'ACTIONS).

Si vous souhaitez acheter, vous payez la banque pour le stock et recevez un CERTIFICATS D'ACTIONS dans la société que vous sélectionnez. Si vous refusez cette option, le banquier propose immédiatement cette option d'achat d'actions à la vente aux enchères et la vend au plus offrant.

Acheter des actions

Les achats originaux d'Actions ne peuvent être achetés qu'à la Banque, une action à la fois, lorsqu'un joueur arrive à STOCK EXCHANGE. Les actions peuvent être hypothéquées à la moitié du prix de la valeur nominale ou peuvent être vendues à n'importe quel joueur dans le cadre d'une transaction privée pour n'importe quel montant que le propriétaire peut obtenir.

Dividendes

Les dividendes sont payables par la Banque à tous les actionnaires lors de l'arrivée de tout jeton à la STOCK EXCHANGE, conformément à la liste imprimée sur les certificats détenus par le propriétaire. C'est un avantage de posséder l'intégralité du bloc d'actions d'une société, car les dividendes augmentent considérablement avec le montant détenu dans une société.

Cases Lancer 3 D10

Lorsqu'un joueur atterrit sur cette case, il lance les trois dés D10 et reçoit le montant indiqué dans le tableau de score des dés D10.

Exemple : Le joueur lance, 0, 4 et 8.

Il reçoit le montant indiqué dans le tableau D10 Dice Score correspondant à la somme des trois dés.

$0+4+8 = 12$, le joueur reçoit 250\$

Loterie















Lorsqu'un joueur atterrit sur cette case, il tire un ticket de loterie. Tous les billets de loterie utilisés sont "hors jeu" ("hors du jeu") pour le reste du jeu et sont confisqués au profit du banquier.

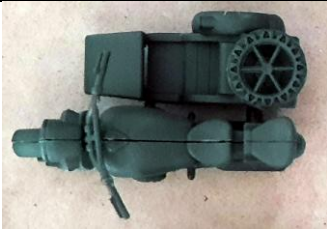
Case Stock Ticker et Bourse

Lorsqu'un joueur atterrit sur l'une de ces case, tous les joueurs jouent un tour au jeu spécifié par la case.

Prix de Des Figurines militaires

Lors de son tour, un joueur peut acheter ou vendre des Figurines militaires au prix indiqués ci-dessous

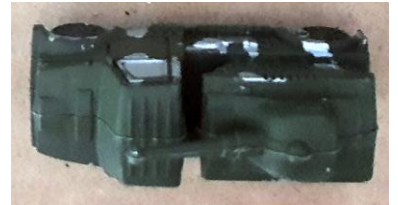
 Soldat 100\$	 Soldat 150\$	 Snipper 200\$	 Mitraillette 250\$
 Commando 300\$	 Éclaireur 350\$	 Sentinelle 400\$	 Radio 450\$
 Mitraillette 500\$	 Mitraillette 550\$	 Mitraillette 600\$	 Lance Flamme 650\$
 Bazooka 700\$	 Commandant 800\$		



Moto 900\$



Bateau 1000\$



Camion 1100\$



Canon 1200\$



Hélicoptère 1300\$



Camion Missile 1400\$



Camion Missile 1500\$



Tank 2000\$



Avion 3000\$



Missile 5000\$