

Harry Potter MONOPOLY

Âges 8+

2 à 8 joueurs

Contenu :

Plateau de jeu, 2 dés, jetons, 32 huttes, 12 manoirs,

Cartes chicaneur et prophète du sorcier, cartes de titre de propriété, argent Harry Potter et un plateau de banquiers.

Les rôles

BUT : Le but du jeu est de devenir le plus riche joueur en achetant, louant et vendant des biens.

Préparation

Placez le plateau sur une table et placez-les

Les cartes de Quibblep et Daily Prophet sont face à face sur les espaces sur le plateau.

Chaque joueur choisit un jeton pour le représenter pour voyager autour du plateau.

Chaque joueur reçoit 1500

Divisé comme suit :

2 de chacun des 500, 10 et 50 ;

6 x 20;

5 de chacun des 10, 5 et 1.

Tout l'argent restant et les autres équipements vont à la Banque.

Empilez l'argent de la banque sur le bord dans les compartiments du plateau de banquier en plastique.

BANQUIER.

Sélectionnez comme banquier un joueur qui fera aussi un bien Commissaire-priseur Un banquier qui joue dans le jeu doit garder ses fonds personnels distincts de ceux de la Banque.

Si plus de cinq personnes jouent, le banquier peut choisir d'agir uniquement en tant que banquier et Commissaire-priseur.

La banque :

Outre l'argent de la Banque, la Banque détient les cartes de titre de propriété et huttes et manoirs avant l'achat et l'utilisation par les joueurs.

La Banque verse des salaires et des primes. Il vend et met aux enchères des propriétés et distribue les cartes de titre de propriété appropriées ; il vend des huttes et des manoirs aux joueurs et prête de l'argent exigé sur les hypothèques.

La Banque perçoit tous les impôts, amendes, prêts et intérêts, et le prix de tous les biens qu'il vend et met aux enchères.

La Banque ne fait jamais faillite. Si la banque joue avec de l'argent, le banquier peut émettre autant que nécessaire en écrivant sur tout papier ordinaire (ou ajouter de l'argent d'un autre jeu).

Le jeu :

En commençant par le Banquier, chaque joueur à tour de rôle lance les dés. Le joueur avec le total le plus élevé commence le jeu.

Placez votre jeton sur la case GO, lancez les dés et déplacez votre jeton dans la direction du balai le nombre de cases indiquées par les dés.

Une fois que vous avez terminé de jouer, c'est au tour du joueur de gauche à jouer.

Les jetons restent sur les cases occupées et le tour suivant, le joueur commence à partir de ce point.

Deux jetons peuvent pester sur le même espace en même temps.

Selon l'espace que votre jeton atteint, vous pourriez avoir droit d'acheter des propriétés ou obligé de payer un loyer, payer des impôts, créer une carte Quibbler ou Daily Prophet, aller à en prison, etc...

Si vous lancez des doubles, vous déplacez votre jeton comme d'habitude, de la somme des deux dés, et soumis à tous les privilèges et pénalités se rapportant à l'espace sur lequel vous atterrissez.

Relancer les dés, à nouveau et déplacez votre jeton comme avant. Si vous lancez des doubles trois fois de suite, déplacez immédiatement votre jeton vers espace marqué In Azkaban (voir AZKABAN).

La case GO :

Chaque fois qu'un jeton d'un joueur atterrit sur ou passe sur GO, en lançant les dés ou piochant une carte, le Banquier lui/elle paye un salaire de 200.

Le 200 n'est payé qu'une seule fois à chaque tour de table. Cependant, si un joueur passant GO au lancer de dé et atterrit 2 espaces au-delà sur Daily Prophet, ou 7 espaces au-delà sur Quibblep, et pioche la carte Advance to GO, il récupère 200 en passant GO la première fois et un autre 200 une deuxième fois en piochant une carte et en suivant les instructions sur la carte.

Achat immobilier :

Si vous atterrissez sur une propriété sans propriétaire, vous pouvez acheter cette propriété auprès de la Banque au prix indiqué sur le plateau qui vous remet la carte du titre de propriété ; placer la carte face visible devant vous.

Si vous ne souhaitez pas acheter la propriété, le banquier le vend aux enchères au plus offrant. L'acheteur paie à la Banque le montant de l'enchère en espèces et reçoit le titre de propriété. Tout les joueurs, y compris celui qui a refusé l'option de l'acheter au prix indiqué, peut enchérir. L'enchère peut être faite à n'importe quel prix.

Payer un loyer :

Lorsque vous atterrissez sur une propriété appartenant à un autre joueur, le propriétaire perçoit l'argent de votre part conformément à la liste imprimée sur son titre de propriété.

Si la propriété est hypothéquée, aucun loyer ne peut être perçu. Quand une propriété est hypothéqué, sa carte est placée face cachée devant le propriétaire.

C'est un avantage de détenir tous les cartes de titre de propriété d'un groupe de couleur (par exemple, le bureau de Dumbledore's Office et The Room of Requirement car le propriétaire peut alors facturer le double du loyer pour les propriétés non améliorées dans ce groupe.

Cette règle s'applique aux propriétés non hypothéquées même si une autre propriété de ce groupe est hypothéquée.

C'est avantageux d'avoir des maisons ou des Hôtels sur les propriétés parce que les loyers sont beaucoup plus élevés que la propriété non améliorées. Le propriétaire ne peut pas récupérer le loyer s'il/elle omet de le demander avant le jeu suivant les lancers les dés.

The daily prophet et the quibbler

Si vous atterrissez sur l'une de ces cases, prenez la carte supérieur de la pile indiqué, suivez les instructions et retourner la carte face cachée au bas de la pile.

La carte sortie d'Azkaban gratuite est conservée jusqu'à son utilisation, puis placée au bas de la pile. Si le joueur qui l'a pigée ne souhaite ne pas l'utiliser, il/elle peut le revendre, à tout moment, à un autre joueur à un prix convenu entre eux.

Ministry of magic tax:

Si vous atterrissez sur cette case, vous avez deux options : Vous pouvez payer votre taxe de 200 à la la Bank ou vous pouvez payer 10 % de votre valeur totale à la Banque.

Votre valeur totale est tout votre argent en main, les prix de l'hypothèque et les propriétés non hypothéquées et le prix de revient de tous les bâtiments que vous posséder. Vous devez décider quelle option vous prendrez avant de calculer votre valeur totale.

Azkaban

Vous atterrissez à Azkaban quand :

- (1) Si votre jeton atterrit sur la case marquée Go to Azkaban ;
- (2) Vous piger une carte marqué Aller à Azkaban ;
- (3) Vous faites trois double de suite.

Lorsque vous êtes envoyé à Azkaban, vous ne pouvez pas récupérer votre salaire de 200 dans ce déplacement sans déplacer votre jeton est sur le plateau, vous devez le déplacer directement vers Azkaban. Votre tour se termine lorsque vous êtes envoyé à Azkaban.

Si vous n'êtes pas envoyé à Azkaban dans le cours normal du jeu en atterrissant sur cet espace, vous êtes juste en visite, vous n'encourez aucun pénalité, et vous avancez de manière habituelle sur votre prochain tour.

Vous sortez d'Azkaban :

- (1) en lançant des doubles sur n'importe lequel de vos prochain tour; si vous y parvenez, vous vous déplacer immédiatement du nombre d'espaces indiqué par le lancer du double; si vous n'avez lancé pas de doubles, votre tour se termine
- (2) en utilisant la carte Out of Azkaban Free
- (3) en achetant le carte Out of Azkaban Free d'un autre joueur e vous la jouer ;
- (4) payer une amende de 50 avant de lancer les dés sur l'un ou l'autre de vos deux prochains tours.

Si vous ne lancez pas de doubles sur vos deux prochains tours, vous devez payer l'amende de 50. Vous sortez alors d'Azkaban et avancez immédiatement du nombre de cases indiqué par votre lancer.

Même si vous êtes à Azkaban, vous pouvez acheter et vendre des propriétés, acheter et vendre des huttes et des manoirs et percevoir les loyers.

Parking gratuit:

Un joueur qui atterrit à cet endroit ne recevoir pas de l'argent, des biens ou des récompenses de toute nature. Ceci n'est qu'un lieu de repos gratuit.

Huttes :

Lorsque que vous possédez toutes les propriétés d'un groupe de couleur, vous pouvez acheter des huttes à la Banque et les ériger sur ces propriétés.

Si vous achetez une hutte, vous pouvez la mettre sur n'importe laquelle de ces Propriétés. La prochaine hutte que vous achèterez devra être érigée sur l'un des propriétés non améliorées de ce groupe de couleur complet que vous pouvez posséder.

Le prix que vous devez payer à la Banque pour chaque hutte vous est indiqué sur le titre de propriété sur laquelle vous voulez mettre la hutte.

Le propriétaire perçoit toujours le double du loyer d'un adversaire qui atterrit sur les propriétés non améliorée de sa copropriété complète d'un groupe de couleur.

En suivant les règles ci-dessus, vous pouvez acheter et ériger à tout moment autant de huttes que votre jugement et vous finances le permettre.

Mais vous devez construire uniformément, c'est-à-dire que vous ne pouvez pas ériger plus d'une hutte sur n'importe quelle propriété de n'importe quel groupe de couleur jusqu'à ce que vous en ayez construit une hutte sur chaque propriété de ce groupe.

Vous pouvez alors commencer la seconde ligne de huttes, et ainsi de suite, dans la limite de quatre huttes par propriété.

Par exemple, vous ne pouvez pas construire trois huttes sur une propriété si vous n'avez qu'une hutte sur une autre propriété de groupe de couleur.

Comme vous construisez uniformément, vous devez également répartir uniformément si vous revendez les huttes à la Banque (voir VENDRE UNE PROPRIÉTÉ).

Manoirs :

Lorsqu'un joueur a quatre huttes sur chaque propriété d'un groupe de couleur complet, il peut acheter un manoir de la Banque et l'ériger sur n'importe quel propriété du groupe de couleur.

Il/elle revient les quatre huttes de cette propriété à la Banque et paie le prix pour le manoir comme indiqué sur la carte du titre de propriété. Un seul manoir peut être érigé sur n'importe quel propriété.

Pénurie de bâtiments :

Lorsque la Banque n'a pas de huttes à vendre, les joueurs qui cherchent à construire doivent attendre que d'autres joueurs retournent ou vendre des huttes à la Banque avant de construire.

Si il y a un nombre limité de huttes et manoirs sont disponibles et que un ou plusieurs joueurs veulent en acheter de la Banque plus qu'elle en n'a, les huttes ou manoirs doivent être vendus aux enchères au plus offrant.

Vendre une propriété

Des propriétés non améliorées, maison commune et les services publics (mais pas les bâtiments) peuvent être vendus à n'importe quel joueur en tant que transaction privée pour tout montant que le propriétaire peut obtenir ; cependant, aucune propriété ne peut être vendue à un autre joueur s'il reste des bâtiments sur n'importe quel propriétés de ce groupe de couleur.

Tous les bâtiments ainsi situés doivent être revendus à la Banque avant que le propriétaire puisse vendre tout bien de ce groupe de couleur.

Les huttes et les manoirs peuvent être revendus à la Banque à tout moment pour la moitié du prix payé pour eux.

Toutes les huttes d'un groupe de couleur doivent être vendues une par une, uniformément, à l'inverse de la manière dont ils ont été érigés.

Tous les manoirs d'un groupe de couleur peuvent être vendus en même temps, ou ils peuvent être vendus une hutte à la fois (un manoir équivaut à cinq huttes), uniformément, en sens inverse de la manière dont ils ont été érigés.

Hypothèque :

Les propriétés non améliorées peuvent être hypothéquées par l'intermédiaire de la Banque à tout moment. Avant qu'une propriété améliorée puisse être hypothéquée, tous les immeubles de toutes les parties de son groupe de couleur doit être revendu à la Banque à moitié prix.

La valeur de l'hypothèque est imprimée sur chaque carte de titre de propriété. Aucun loyer ne peut être perçu sur les services publics des propriétés hypothéquées, mais le loyer peut être collecté sur les propriétés non hypothéquées dans le même groupe.

En cas de levée de l'hypothèque le propriétaire doit verser à la Banque le montant de l'hypothèque plus 10 % d'intérêt. Une fois toutes les propriétés d'un groupe de couleur ne sont plus hypothéquées, le propriétaire peut commencer à racheter des huttes à plein prix.

Le joueur qui met en hypothèque une propriété en garde la possession et aucun autre joueur ne peut le sécuriser en soulevant l'hypothèque de la Banque.

Cependant, le propriétaire peut vendre cette propriété hypothéquée à un autre jeu à n'importe quel prix convenu.

Si vous êtes le nouveau propriétaire, vous pouvez lever l'hypothèque immédiatement si vous le souhaitez en remboursant l'hypothèque plus 10% d'intérêt à la Banque.

Si le l'hypothèque n'est pas levé immédiatement, vous devez payer l'intérêt de 10 % de la Banque lorsque vous achetez la propriété et si vous levez l'hypothèque plus tard, vous devez payer un intérêt supplémentaire de 10 % ainsi que le montant de l'hypothèque.

Faillite :

Vous êtes déclaré en faillite si vous devez plus que ce vous pouvez payer à un autre joueur ou à la banque.

Si la dette est envers un autre joueur, vous devez tous donner à ce joueur ce que vous avez de valeur et vous êtes retirer du jeu. En faisant cela, si vous possédez des huttes ou manoirs, vous devez les retourner à la Banque en échange de monnaie d'échange à concurrence de la moitié du montant payé pour eux ; cet argent est remis au créancier.

Si vos propriétés sont hypothéquées vous pouvez donner cette propriétés à votre créancier mais le nouveau propriétaire doit immédiatement payer la Banque le montant des intérêts sur le prêt, qui est de 10 % de la valeur de la propriété.

Le nouveau propriétaire qui fait cela peut alors, à son gré, payer l'hypothèque ou garder la propriété jusqu'à son prochain tour, puis soulever l'hypothèque. S'il garde la propriété de cette manière jusqu'à son prochain tour, il doit payer à nouveau l'intérêt lors de la levée d l'hypothèque.

Si vous devez à la banque, au lieu d'un autre joueur, plus que ce que vous pouvez payer (à cause des taxes ou pénalités) même en vendant des bâtiments et propriétés hypothéquées, vous devez céder tous vos actifs à la Banque.

Dans ce cas, la Banque vend immédiatement aux enchères toutes les propriétés ainsi obtenues, à l'exception des bâtiments.

Un joueur en faillite est retiré immédiatement du jeu. Le dernier joueur restant dans le jeu gagne.

Divers :

L'argent ne peut être prêté à un joueur que par la Banque et seulement en hypothéquant une propriété. Aucun joueur ne peut emprunter ou prêter de l'argent à un autre joueur