

# Monopoly Picsou Règlement

Les règles suivantes sont des règles de base.

## Brève description du jeu

L'idée du jeu est de vendre, acheter ou louer des propriétés d'une manière profitable, de telle sorte que l'un des joueurs devienne le plus riche et même arrive au MONOPOLE.

Partant de "GO" avancer les pions autour du tableau suivant le jet des dés. Quand un joueur arrive dans une case n'appartenant à personne, il peut en acheter la propriété correspondante à la Banque. Autrement, cette propriété est mise aux enchères et va au plus offrant.

Il faut tâcher d'acquérir des propriétés pour percevoir des loyers des adversaires s'y arrêtant. Les loyers augmentent beaucoup suivant la construction des maisons et des hôtels; il est donc sage de bâtir sur vos terrains. Pour avoir plus d'argent, les propriétés peuvent être engagées à la Banque.

Les cases de Chance et de Community Chest donnent droit au tirage d'une carte dont on doit suivre exactement les instructions. Parfois on arrive en Prison.

Ce jeu est un jeu de commerce, d'adresse et d'agrément : beaucoup d'animation peut lui être ajoutée par le Banquier.

## Règles du jeu

De 2 à 6 joueurs

### Le jeu

Le jeu Monopoly consiste en un tableau divisé en cases représentant des Terrains à bâtir, des Stations de chemin de fer, des arrêts de bus, des actions de bourses, des Entreprises de Service public, des récompenses et des pénalités, sur lesquelles les pions des joueurs doivent se déplacer.

Il y a trois dés D6 et un dé D8 (8 faces), des pions, 32 maisons vertes et 12 hôtels rouges, 12 gratte-ciels orange, 4 station dépôts ferroviaires mauves, quatre jeux de cartes pour les cases de Chance, de Community Chest (Caisse de Communauté), de Roll Three et de Travel Vouchers.

Il y a aussi des cartes de Titre de Propriété qui correspondent à chaque case de propriété sur le tableau, des billets de banque de différentes valeurs et dix Dollars Picsou.

## Préparation

Il faut placer le tableau sur une table assez grande en mettant les cartes de Chance et de Caisse de Communauté aux places indiquées sur le tableau. Chaque joueur reçoit alors un pion pour le représenter dans son voyage autour du tableau. Chacun reçoit aussi 2500\$. Le reste des billets va à la Banque qui détient également les Titres de Propriété. L'un des joueurs est choisi comme Banquier.

## **Argent**

Chaque joueur reçoit 2500\$ divisés comme suit :

1 billet de 1000, 2 billets de 500\$, 2 de 100\$, 2 de 50\$, 6 de 20\$, 5 de 10\$, 5 de 5\$, 5 de 1\$

La Banque garde tout le reste de l'argent.

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

## **Pour commencer le jeu**

En commençant par le Banquier (s'il n'y a pas plus de 4 joueurs), chacun jette les dés à son tour. Le joueur ayant le plus grand total commence le jeu.

Il pose son pion sur la case "GO", jette deux dés et avance son pion dans la direction de la flèche, du nombre de cases indique' par les dés.

Lorsqu'il a joué son tour, c'est le joueur placé à sa gauche qui continue. Les joueurs laissent leur pion sur la case d'arrivée et commencent le tour suivant à partir de cette case.

Plusieurs pions peuvent se trouver simultanément sur la même case.

Suivant la place atteinte par son pion, un joueur peut avoir le droit d'acheter un terrain ou une autre propriété, être obligé de payer un loyer (si un autre joueur possède déjà cette case), ou des impôts, tirer une carte de Chance ou de Caisse de Communauté ou même aller en prison, etc... Au cours du jeu, les pions feront le tour du tableau plusieurs fois.

Si un joueur jette un double il avance son pion, comme toujours, du nombre de cases correspondant au total des dés. Il se conforme à toutes les instructions de la case ainsi atteinte. Ensuite, il jette les dés encore une fois et avance de nouveau son pion du nombre de cases indiqué, se conformant toujours aux instructions reçues.

Si, toutefois, il jette un double trois fois de suite, il va directement en prison. (Il garde, néanmoins, tous les biens ou salaires qu'il a pu acquérir en faisant un double les deux premières fois.)

Chaque fois qu'un joueur s'arrête ou passe par la case "GO" (que ce soit en jetant les dés ou en tirant une carte), le Banquier lui paye un salaire de Frs 200\$.

## **Arrêt sur une propriété n'appartenant à personne**

Lorsqu'un joueur est amené (aussi bien en jetant les dés qu'en tirant une carte) sur une propriété n'appartenant à personne, il a l'option d'acheter cette propriété à la Banque, au prix indiqué sur la case.

S'il veut l'acheter, il paye à la Banque et reçoit la carte de Titre de propriété, qu'il place dos à la table à côté de lui.

Si le joueur décline l'offre d'achat, le Banquier doit immédiatement la mettre aux enchères et doit la vendre au plus offrant. Tous les joueurs, celui qui déclina l'achat aussi bien que les autres, prennent part aux enchères s'ils le veulent. La mise à prix est fixée par le Banquier.

Il est recommandé aux joueurs d'acheter toutes les propriétés, car le jeu perd de l'intérêt s'il reste à la Banque des propriétés non vendues et, de ce fait, inutilisables.

### **Arrêt sur une propriété appartenant à un joueur**

Quand un joueur arrive sur une propriété appartenant à un autre joueur (que ce soit en jetant les dés ou en tirant une carte), le propriétaire reçoit un loyer, conformément aux prix indiqués sur la carte de Titre de propriété.

#### **Note :**

Si la case contient une ou plusieurs maisons, le loyer sera plus élevé que celui d'un terrain vide de toute construction. Si cette case est hypothéquée, aucun loyer ne doit être payé. On représente une propriété hypothéquée en retournant sa carte de Titre face contre table.

#### **Note :**

Si le propriétaire oublie de réclamer son loyer avant le jet des dés suivant, le loyer ne devient plus exigible.

### **Avantages pour les propriétaires**

C'est un avantage de posséder des Titres de propriété pour toutes les cases de la même couleur.

Par exemple: La propriété Donald Duck et la propriété Flagada Jones)

Dans ce cas, le propriétaire perçoit un loyer double pour tout terrain non bâti de ce groupe (que les autres terrains du même groupe soient bâtis ou non).

Par contre, si dans un groupe il se trouve une propriété hypothéquée, ce groupe est considéré incomplet. On ne peut construire que sur les terrains dont on possède le groupe de couleur complet.

L'avantage de posséder des maisons et des hôtels plutôt que des terrains nus, est que les loyers perçus sont bien plus élevés que ceux des terrains en friche et offrent un bénéfice plus grand au propriétaire.

Lorsque la Banque ne possède plus de Titres de propriété, les joueurs peuvent échanger ou vendre des propriétés entre eux, dans le but de se constituer les groupes de couleur complets.

Dans l'intérêt commun, il est recommandé aux joueurs de s'entendre à l'amiable pour ces opérations, car l'intérêt du jeu augmente considérablement à partir du moment où l'on peut commencer à construire.

### **Les Dollars Picsou**



La valeur des Dollars Picsou varie tout au long du jeu. La valeur du Dollar Picsou est égale à la valeur du loyer de la case Balthazar Picsou peu importe qui en ai le propriétaire. Au départ la valeur du Dollar Picsou vaut 50\$. Par la suite, elle est écale au loyer de cette propriété.

Ex. S'il y a 2 maisons sur cette propriété, la valeur du Dollar Picsou vaut 600\$.

Pour Obtenir les Dollars Picsou, on peut soit les acheter à la banque pour sa valeur correspondant au loyer de la case Balthazar Picsou si on atterri sur une case Dollars Picsou, ou en obtenir avec les cartes CHANCE.

On peut revendre les Dollars Picsou à tout moment. Ils peuvent être vendu à la banque, pour sa valeur correspondant au loyer de la case Balthazar Picsou, ou vendus à n'importe quel joueur dans le cadre d'une transaction privée pour n'importe quel montant que le propriétaire peut obtenir.

### **Arrêt sur "Chance" ou "Community Chest"**

Le joueur prend la carte supérieure du paquet indiqué et après avoir suivi les instructions qui y sont données, remet la carte face contre table sous le paquet.

La carte "Sortez de Prison" est toutefois conservée jusqu'à ce qu'elle devienne nécessaire. Après usage, elle doit être retournée au paquet. Elle peut être vendue par un joueur à un autre, à un prix convenu entre eux. Si vous arrivez sur les cases Impôts : Payez le montant indiqué à la Banque.

### **La banque**

Choisissez comme Banquier un joueur qui fera aussi un bon Commissaire Priseur. Si, ce qui arrive souvent, le Banquier prend part au jeu, il doit naturellement séparer son capital personnel de celui de la Banque.

Lorsqu'il y a plus de 4 joueurs, il prend part au jeu uniquement comme Banquier et Commissaire Priseur, sans avoir de pion à faire avancer sur le tableau.

Pour la Banque, le Banquier se sert d'une petite table placée près de lui, et d'une boîte de bonnes dimensions.

La Banque garde non seulement son capital, mais aussi les Titres de propriété, les maisons et les hôtels avant qu'ils ne soient en la possession des joueurs.

La Banque paye les salaires et les bonis, vend les propriétés, délivre les Titres de propriété.

Elle met en vente aux enchères les maisons, les hôtels et les terrains, prête de l'argent en hypothèques, au taux de la moitié du prix de vente indiqué sur les cartes de Titre de propriété.

Les maisons et les hôtels ne sont rachetés par la Banque, qu'à moitié prix.

Vous devez payer à la Banque le prix de toutes les propriétés que vous achetez, les taxes, les amendes, pénalités, prêts et intérêts.

### **Billets de Loterie**

Lorsque vous atterrissez sur une case Billets de Loterie, vous piguez une carte Billets de Loterie. Si vous gagnez la banque vous remet le montant indiqué sur la carte du Billets de Loterie. Ensuite ce billet est retiré du jeu, On ne peut utiliser un Billets de Loterie qu'une seule fois.

### **Un joueur va en prison**

S'il arrive sur la case marquée "Allez en Prison".

S'il tire une carte "Allez en Prison".

S'il jette un double trois fois de suite.

**Note :**

Quand un joueur est envoyé en prison, il ne peut plus recevoir le salaire de Frs 200\$ pendant ce coup, même s'il doit passer par la case "GO" pour s'y rendre. Où que son pion se trouve, il doit le mettre directement en prison.

**Note :**

Si un joueur n'est pas envoyé en prison, mais que, dans la suite normale du jeu, il y arrive, son séjour en prison est considéré comme "Simple Visite". Il n'encourt aucune pénalité et continue son jeu normalement au tour suivant.

**Un joueur sort de prison**

En jetant un double à l'un de ses trois tours de jeu suivants. Dans ce cas, il déplace son pion du nombre de cases indiqué par les dés.

En achetant une carte "Sortez de Prison" à un autre joueur, à un prix convenu entre eux, à moins qu'il ne possède déjà cette carte, l'ayant tirée à un tour de jeu précédent. En payant une amende de Frs 50\$

**Note :**

Lorsqu'un joueur est envoyé en prison, il doit obligatoirement attendre son prochain tour de jouer, avant d'user des moyens pour en sortir (même s'il possède la carte "Sortez de Prison").

**Note :**

Un joueur ne doit pas rester en prison après son troisième tour de jeu. Tout de suite après avoir jeté les dés au 3e tour, il doit (s'il n'a pas fait un double) payer une amende de Frs 50\$ et avancer son pion du nombre de points obtenu par les dés.

Pendant son séjour en prison, un joueur peut percevoir des loyers, construire sur ses terrains, acheter, vendre ou hypothéquer des propriétés.

**Les maisons**

Celles-ci ne peuvent être achetées qu'à la Banque. Chaque joueur ne peut construire que sur les terrains dont il possède le groupe de couleur complet.

**Exemple :**

Si un joueur possède : La propriété Donald Duck et la propriété Flagada Jones, c'est-à-dire un groupe complet de la couleur mauve, il peut à n'importe quel moment acheter une ou plusieurs maisons pour construire sur un ou plusieurs terrains de la couleur qu'il possède. La maison suivante qu'il achète et construit, doit se trouver sur l'un des terrains de cette même série de couleur (ou d'une autre qu'il posséderait : en entier).

Le prix qu'il doit payer pour chaque maison est indiqué sur la carte de Titre de propriété de ce terrain.

Un joueur peut acheter et construire suivant ces règles à n'importe quel moment et autant de maisons que son capital le lui permet. Mais il doit construire uniformément, c.-à-d. qu'il ne peut construire plus d'une maison sur chaque terrain du même groupe jusqu'à ce qu'il y en ait une sur chaque terrain de ce groupe de couleur.

Il peut alors commencer une seconde rangée de maisons et ainsi de suite, mais sans dépasser quatre maisons sur chaque terrain. (Par exemple, il ne peut pas construire trois maisons sur un terrain, si sur un autre du même groupe il n'y en a qu'une seule.)

Si un joueur, manquant d'argent, revend ses constructions à la Banque, il doit également dégarnir tout le groupe de couleur uniformément, dans l'ordre décroissant. (A moins de revendre toutes les constructions à la fois, ce qui lui arrive obligatoirement aussitôt qu'il doit vendre un hôtel.)

### **Les hôtels**

On doit avoir quatre maisons sur chaque terrain d'un groupe de couleur complet avant de pouvoir acheter un hôtel.

On peut alors acheter à la Banque un hôtel et le construire sur un terrain quelconque d'un groupe complet, mais en rendant à la Banque les quatre maisons construites sur ce terrain, sans qu'elle les rembourse, et en payant en plus le prix de l'hôtel indiqué sur le Titre de propriété. Un seul hôtel peut être construit sur chaque terrain.

### **Les gratte-ciels**

On peut alors acheter à la Banque un gratte-ciel et le construire sur un terrain quelconque d'un groupe complet, mais en rendant à la Banque l'hôtel construit sur ce terrain, sans qu'elle le rembourse, et en payant en plus le prix du gratte-ciel indiqué sur le Titre de propriété. Un seul gratte-ciel peut être construit sur chaque terrain.

### **Chemins de fer et les dépôts ferroviaires**

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.

### **Manque de constructions**

Quand la Banque n'a plus de maisons à vendre, les joueurs désirant construire doivent attendre qu'un joueur ait rendu ou vendu ses maisons à la Banque. Si le nombre de maisons et d'hôtels est limité à la Banque et si deux ou plusieurs joueurs veulent acheter plus de maisons que la Banque n'en possède, elle doit vendre les hôtels et les maisons aux enchères, au plus offrant.

### **Vente de propriétés**

Les terrains en friche, les gares et les concessions, de Service public peuvent être vendus ou échangés entre les joueurs (lorsqu'il ne reste plus de Titres en Banque) en tant qu'opération privée, au prix convenu entre l'acheteur et le vendeur.

Aucun terrain ne peut être vendu ou échangé s'il y a une construction sur un terrain de même couleur.

Toutes les constructions de tout le groupe doivent être vendues à la Banque avant que le joueur ait le droit de vendre ou échanger un terrain de cette couleur.

Les maisons, les hôtels et les gratte-ciels ne peuvent être revendus qu'à la Banque mais cela à n'importe quel moment et à la moitié du prix d'achat. Pour les hôtels et les gratte-ciels, la Banque payera comptant 1/2 du prix de l'hôtel et des gratte-ciels et 1/2 du prix des quatre maisons rendues lors de l'acquisition de l'hôtel.

### **Cartes Ouragan et Tornado**

Chacune de ces cartes vous oblige à retirer une maison de chaque propriété d'un groupe de propriétés, si vous en possédez (ou si un autre joueur en possède).

Par exemple, si vous piochez la carte Ouragan, vous pouvez retirer une maison de chaque propriété du groupement de propriétés de n'importe quel autre joueur. Si le joueur possède des hôtels, remplacez-les par quatre maisons par propriété.

Si vous piochez la carte Tornado, vous devez faire de même avec l'un de vos propres groupes de propriétés. Ces cartes doivent être utilisées immédiatement et ne peuvent être ni sauvegardées ni échangées.

Sur un groupe de couleurs affecté, une maison est supprimée de chaque propriété de ce groupe de propriétés. Les hôtels sont remplacés par quatre maisons chacun. Les gratte-ciel sont remplacés par un hôtel chacun.

Si vous sélectionnez des chemins de fer ou des compagnies de taxis, alors même si plusieurs joueurs possèdent des chemins de fer avec des dépôts ferroviaire ou des compagnies de taxis avec des stations de taxi, alors un seul espace CHEMIN DE FER/ COMPAGNIE DE TAXI qui a un dépôt ferroviaire / Station de taxi va être supprimé (après tout, les gares ne sont pas toutes regroupées dans la vraie vie).


Uniquement un groupe de propriétés qui contient des bâtiments (qu'il s'agisse d'un dépôt, d'un stand de taxi, d'une ou de plusieurs maisons, d'un ou plusieurs hôtels et/ou d'un ou plusieurs gratte-ciel).

### **Des Cases et des cartes pour pratiquer son anglais**

Il y a des chances, Community Chest, Travel voucher, Roll Three et Utilities.

#### **Cartes Utilities (Utilitaires)**

Lorsqu'on atterri sur une case Utilities, on lance un D8 pour connaître l'Utilité. Si cette Utility n'a pas de propriétaire on peut l'acheter à la banque au prix de 150\$. Si cette Utility a un propriétaire on paie le montant indiqué sur les cartes Utilities en utilisant 2 dés D6.

<b>Tableau Utilities Rouler un D8</b>	
	
1	Cable Company
2	Electric Company
3	Gas Company
4	Internet Service
5	Sewage System
6	Telephone Company
7	Trash Collector
8	Water Works



## **CARTES TRAVEL VOUCHER**

### **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.

#### **Utilisation des BONS DE VOYAGE**

Les BONS DE VOYAGE peuvent être utilisés à tout moment pendant le tour d'un joueur.

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.

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. Ils lancent ensuite trois dés RÉGULIERS (le DÉ DE VITESSE n'est pas utilisé dans le TROISIÈME LANCEMENT) 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

## **Règles alternatives de SQUEEZE PLAY**

Lorsque vous arrivez sur SQUEEZE PLAY, vous lancez deux dés réguliers et le DÉ DE VITESSE pour déterminer combien d'argent vous collecterez auprès des autres joueurs.

Lancez 6, 7, 8, 9, 10 ou 11 ; collecter 50 \$ de chacun des autres joueurs

Lancez 3, 4, 5, 12, 13 ou 14 ; collecter 100 \$ de chacun des autres joueurs

Lancez 2 ou 15 ; collecter 200 \$ de chacun des autres joueurs

Lancez un MR. ICÔNE MONOPOLY ou BUS ; en plus de l'argent, vous récupérez 1 BON DE VOYAGE auprès de chacun des autres joueurs. (Si un joueur n'a pas de BONS DE VOYAGE, vous ne collectez rien de plus auprès de ce joueur.)

## **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 (Ou “American Motors” in some versions of STOCK EXCHANGE)

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 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.

### **Hypothèques**

Lorsqu'un joueur a besoin d'argent, il peut engager, ou hypothéquer, ses propriétés à la Banque qui lui prête la somme indiquée au dos de chaque Titre de propriété.

Pour ce faire, il doit d'abord vendre à la Banque toutes les constructions se trouvant sur tout le groupe des propriétés dont il veut engager une ou plusieurs.

Ensuite, il reçoit de la Banque l'argent de l'hypothèque et retourne la carte de la propriété hypothéquée face contre table. Il ne peut percevoir de loyer pour une propriété hypothéquée, ni construire dessus, tant qu'il n'a pas levé l'hypothèque. Pour les autres propriétés du même groupe, il ne peut plus toucher de loyers doubles.

Pour dégager sa propriété, ou lever l'hypothèque, le propriétaire doit verser à la Banque la somme qu'elle lui avait prêtée, augmentée d'un intérêt de 10%.

### **Exemple :**

Un joueur a hypothéqué la propriété Riri pour sa valeur hypothécaire, indiquée au dos du titre, soit 50\$. Pour lever l'hypothèque, ce joueur doit verser à la Banque: 50\$ (le principal) + 5\$ (10% d'intérêt) = 55\$.

Si une propriété hypothéquée est passée de main en main, le nouveau propriétaire peut lever l'hypothèque immédiatement, mais il doit dans ce cas, payer les 10% d'intérêt. S'il ne lève pas l'hypothèque, il paye tout de même les 10% et si par la suite il lève l'hypothèque, il paye de nouveau les 10%, aussi bien que le principal.

L'hypothèque des propriétés ne peut se faire qu'à la Banque. Les maisons et les hôtels ne peuvent jamais être hypothéqués. Une propriété hypothéquée ne peut être ni vendue, ni échangée. Elle change de propriétaire en cas de faillite seulement.

## **Faillite**

Le joueur qui fait faillite, c'est-à-dire celui qui doit plus qu'il ne peut payer, doit donner à ses créanciers toutes les valeurs qu'il possède et se retirer du jeu.

S'il possède des maisons, des hôtels ou des gratte-ciels, ceux-ci sont retournés à la Banque contre la moitié de leur prix d'achat et cet argent est versé aux créanciers.

Si le failli donne à son créancier une propriété hypothéquée, le nouveau propriétaire doit immédiatement verser à la Banque les 10% d'intérêt sur le prêt. Il peut en même temps payer le principal pour libérer l'hypothèque.

Si un joueur est incapable de payer ses impôts ou ses amendes, même en vendant ses propriétés et en engageant ses terrains, la Banque confisquera toute sa fortune et fera une vente aux enchères au plus offrant en vendant tout, sauf les constructions. Le joueur doit alors retirer son pion du jeu.

**Le dernier joueur restant en jeu est le gagnant.**

## **Divers**

Si un joueur doit plus de loyer qu'il ne peut payer en espèces, il peut payer moitié en espèces et moitié en propriétés. Les propriétaires de terrains ne doivent pas omettre de réclamer les loyers qui leur sont dus.

N'aidez pas les autres joueurs à sauvegarder leurs biens. La Banque ne prête de l'argent que contre hypothèques. Les joueurs ne peuvent, en aucun cas, emprunter entre eux de l'argent ou des propriétés.

## **NOUVELLE MANIÈRE RAPIDE DE JOUER**

Avant de commencer le jeu les joueurs conviennent de l'heure à laquelle le jeu doit finir. A la fin, le joueur le plus riche est le gagnant.

Au début, le Banquier mélange les cartes de Titres et lorsque le jeu a été coupé, il donne deux cartes à chacun des joueurs.

Les joueurs payent immédiatement, au prix de la Banque, les propriétés qui leur sont ainsi attribuées. Au premier coup de l'heure convenue le jeu cesse.

Aucune opération ne peut plus se conclure, mais si un joueur est en train de jouer effectivement un coup, il le termine et fait tout ce qui s'attache à ce coup.

### **Chaque joueur évalue sa propriété :**

Argent liquide en main. Prix des propriétés, terrains, chemins de fer, etc... qui lui appartiennent.

La moitié du prix imprimé sur le tableau, de toute propriété hypothéquée qui lui appartient. 4' Le prix des maisons.

Les hôtels qui ont une valeur de 5 maisons chacun.

Les gratte-ciels qui ont une valeur de deux hôtels.

Le gagnant est celui dont la fortune est la plus grande.

Les pions peuvent être des pions de différentes couleurs ou des figurines suivant les modèles