



Présentation et clause de non-responsabilité

ULTIMATE MONOPOLY est conçu pour les joueurs qui connaissent bien le MONOPOLY et les fans de MONOPOLY.

C'est un jeu sur l'achat, la vente, l'amélioration et l'échange de biens. Le but est d'être le dernier joueur restant, avec tous les autres en faillite.

Il peut être joué avec aussi peu que 2 joueurs, mais 4 ou plus est recommandé, jusqu'à 12 peuvent jouer, si vous avez suffisamment de jetons, mais plus de 8 peuvent prêter à confusion.

Comme pour les matériaux sources, 8 ans et plus sont suggérés. Il faudra plus d'une heure pour jouer, plus probablement quelques heures. Pour les règles de la version courte - jouez au MONOPOLY.

ULTIMATE MONOPOLY (UM) est avant tout une œuvre de fan art.

Je ne souhaite ni n'ai l'intention d'en profiter un jour.

Deuxièmement, UM est une synthèse de quatre jeux MONOPOLY et MONOPOLY existants, Classic MONOPOLY (MON), MONOPOLY: THE MEGA EDITION (MME), SUPER ADD-ONS MONOPOLY (SAO) et MONOPOLY STOCK EXCHANGE (MSE).

Comme ils sont tous fabriqués par différentes sociétés, il est très peu probable que ce jeu voie le jour sous une forme officielle.

Cette version de MONOPOLY a été initialement inspirée par l'idée de créer une version de SAO dans le style du MONOPOLY classique.

J'ai ensuite lu un article sur le forum bordgamegeeks.com sur les règles d'utilisation de SAO avec MME et un autre article sur la lecture de MME avec une autre édition de MON et SAO tous imbriqués au milieu.

J'encourage tout le monde à acheter MON, MME et SAO. MSE est, malheureusement, actuellement épuisé, mais il existe des cartes téléchargeables disponibles pour cela.

En fait, pour jouer correctement au jeu, des pièces des trois jeux sont nécessaires et sont expliquées dans la section ÉQUIPEMENT. Donc, comme je l'ai encouragé auparavant, veuillez sortir et acheter les trois jeux.

Ces règles étaient également une synthèse des règles trouvées dans MME et SAO ainsi qu'une partie du texte du message du forum boardgamegeeks.com.

Je ne revendique aucune paternité originale d'aucun des textes et j'ai une grande dette envers les auteurs originaux. Des liens vers les trois seront inclus dans la section de référence à la fin.

Veuillez également noter que ces règles supposent que le joueur a une connaissance pratique des règles du MON classique.

J'espère que ce jeu vous apportera autant de joie qu'à moi en le créant. Si vous avez des questions ou des suggestions, n'hésitez pas à laisser un commentaire sur [jonizaak.deviantart.com](https://www.deviantart.com/jonizaak).

ÉQUIPEMENT

Vous trouverez ci-dessous une liste des équipements nécessaires pour jouer correctement à ULTIMATE MONOPOLY. Après chaque article, entre parenthèses, est indiqué de quelle édition de MONOPOLY l'article peut être trouvé.

1 Plateau de jeu

Jetons (toute édition)

Packs de Monopoly Money

(n'importe quelle édition, mais de préférence MME car il contient des billets de 1 000 \$)

3 dés réguliers (toute édition)

1 Speed Die (MME, nouvelles éditions de MON)

64 cartes de titre de propriété (22 MON, 30 MME, 12 SAO)

8 cartes d'acte d'utilité (2 MON, 1 MME, 2 SAO, 3 originales)

4 cartes d'acte de chemin de fer (MON, MME)

4 cartes d'acte de compagnie de taxi (originales)

30 STOCK CERTIFICATES (5 actions chacune de 6 sociétés, MSE)

36 TRAVEL VOUCHERS (16 Tickets de bus MME, 20 Travel Cards SAO)

20 ROLL THREE CARTES (SAO)

38 Cartes CHANCE (16 MON, MME 10 Cartes Action Orange SAO, 12 MSE)

38 Cartes COMMUNITY CHEST (16 MME 10 Cartes Action Jaune SAO, 12 MSE)

81 Maisons (32 MON, 32 MME, 17 SAO)

31 Hôtels (12 MON, 12 MME, 7 SAO)

16 Gratte-ciel (8 MME, doublés)

4 Dépôts ferroviaires (MME)

4 Station de Taxi (d'origine)

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 \$)

Si vous n'utilisez pas le jeu de cartes d'action ULTIMATE MONOPOLY, mélangez-les comme suit :

Les cartes d'action orange de SAO et les cartes CHANCE de MON et MSE

Les cartes Action jaunes de SAO et les cartes COMMUNITY CHEST de MON et MSE

Billets de bus de MME et cartes de voyage de SAO (désignés collectivement par « BONS DE VOYAGE »)



Chaque joueur commence également avec un BON DE VOYAGE (face visible) et une CARTE DE LANCEMENT TROIS (face visible).

Personne ne commence avec des cartes CHANCE ni des cartes COMMUNITY CHEST.

LES DÉS

Speed Dice (Dé de vitesse)



A son tour, un joueur lance 2 dés réguliers plus le dé de vitesse.

Si des points apparaissent sur les trois dés, déplacez simplement le total des trois.



Si le dé indique "Mr Monopoly", vous avez un bonus. D'abord, déplacez-vous d'autant de cases que le total des deux dés blancs (sans effectuer d'action). Puis, reprenez votre déplacement et arrêtez-vous sur la première propriété non encore achetée. Vous avez la possibilité de l'acheter (elle est vendue aux enchères si vous ne le souhaitez pas). Plus tard dans la partie, si toutes les propriétés sont achetées, vous devez vous rendre sur la première propriété pour laquelle vous devez payer un loyer (si toutes les propriétés des autres joueurs sont hypothéquées, vous ne bougez pas).

Si le dé indique un bus, effectuez d'abord votre déplacement conformément au deux dés blancs, ainsi que l'action de jeu normale. Ensuite, prenez la carte "ticket de bus" située au dessus du paquet "ticket de bus" s'il en reste. S'il n'en reste plus, avancez jusqu'à la case Chance ou Caisse de communauté la plus proche.

Doubles et triples

Doubles

Un double est obtenu si les deux dés blancs sont identiques (on ne tient pas compte du dé bleu). Comme dans le jeu classique, faire trois doubles d'affilé vous emmène directement en prison.

Un triple n'est pas comptabilisé comme un double.

Si vous faites un double et obtenez des points sur le dé bleu, avancez du total des trois dés, faites votre action de jeu et relancez les trois dés.

Si vous faites un double et obtenez "Mr Monopoly" sur le dé bleu, on procède comme indiqué plus haut et vous relancez les trois dés.

Si vous faites un double et obtenez un bus sur le dé bleu, on procède normalement et vous relancez les trois dés. Cependant, si c'est votre troisième double, vous ne prenez pas le ticket de bus et vous allez directement en prison.

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 départ.

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.

Déplacement bonus d'un M. Monopoly

En raison de la disposition du plateau, même si vous lancez un MR. MONOPOLY, il est impossible de dépasser toutes les propriétés sur les trois pistes sur un tel coup bonus.

Lorsque vous lancez les dés, si vous lancez un MR. MONOPOLY (alias Rich Uncle Pennybags), déplacez-vous d'abord d'autant de cases que le total des deux dés blancs (sans effectuez d'action), puis (si vous n'êtes pas en prison après les deux dés réguliers), déplacez vous (avancez) comme suit :

Jusqu'à la prochaine propriété sans propriétaire avec un **nombre pair** sur les deux dés réguliers : vous devez utiliser n'importe quelle STATION DE TRANSIT le long du chemin vers la prochaine propriété sans propriétaire, si possible.

Si une propriété sans propriétaire avec un **nombre impair** sur des dés réguliers, vous devez rester sur la même piste à partir de laquelle vous commencez un mouvement bonus d'un MR. MONOPOLY passez à la prochaine propriété sans propriétaire, si possible.

Si après un tour complet, même s'il reste des propriétés sans propriétaire, vous ne pouvez pas en atteindre une avant de revenir à la case à partir de laquelle vous avez commencé un mouvement bonus d'un MR. MONOPOLY, restez où vous êtes.

De même, s'il ne reste plus de propriétés sans propriétaire, vous devez, si possible, vous rendre vers la prochaine propriété sur laquelle vous devez payer un loyer.

S'il y a un **nombre pair** sur les dés réguliers vous devez utiliser n'importe quelle STATION DE TRANSIT,

S'il y a un **nombre impair** sur les dés réguliers vous devez rester sur le même plateau.

Si après un tour complet, même s'il y a des propriétés dont vous devez payer un loyer, vous ne pouvez pas en atteindre une avant de revenir à la case à partir de laquelle vous avez commencé un mouvement bonus d'un MR. MONOPOLY, restez où vous êtes.

Si un mouvement M. MONOPOLY vous fait passer devant un COIN DE PAYE, percevez le montant du salaire le plus élevé disponible à partir de cet espace.

De plus, si vous avez atterri dans la **REVERSE DIRECTION** le tour précédent et que vous obtenez un **MR. MONOPOLY** lors du lancer des dés pour déterminer combien d'espaces vous reculez, reculez d'abord selon les deux dés réguliers en faisant ce que vous feriez normalement sur cet espace, puis (si vous n'êtes pas en prison après les deux dés réguliers), par les Règles du **MR. MONOPOLY**, reculez vers la propriété précédente sans propriétaire ou vers la propriété précédente sur laquelle vous devez payer un loyer.

De plus, si, après avoir lancé deux numéros et un **MR. MONOPOLY**, et atterrissez sur **REVERSE DIRECTION** à partir des deux numéros, et le **MR. MONOPOLY** du lancer, le déplacement se fait de cette manière :

Inversez la direction et revenez à la première propriété sans propriétaire précédente, ou s'il ne reste plus de propriétés sans propriétaire, revenez à la première propriété précédente dont vous devez payer un loyer.

Si dans mouvement **MR. MONOPOLY**, vous revenez dans le **SENS INVERSÉ** sans rencontrer de propriété invendue ni de propriété dont vous devez payer un loyer, vous restez où vous êtes et reculerez lors de votre prochain tour par case **SENS INVERSÉ**.

ORDRE DE MOUVEMENT D'ULTIMATE MONOPOLY

Il y a plusieurs façons de vous déplacer sur le plateau, bien au-delà du simple nombre d'espaces indiqués par les dés.

Donc pour clarifier, voici l'ordre dans lequel les mouvements doivent être fait durent un tour.

Les **BONS DE VOYAGE** peuvent être utilisés à tout moment pendant la partie durent de votre tour.

Chaque fois que vous êtes obligé d'**ALLER EN PRISON** (en atterrissant sur l'espace, en obtenant une carte ou en lançant des **DOUBLES 3 fois**), votre tour est **IMMÉDIATEMENT** terminé, plus aucun mouvement ne peut être effectué.

Tout mouvement basé sur l'espace d'atterrissage est pris immédiatement (**SUBWAY, HOLLAND TUNNEL, CAB COMPANY, Taxi Rides, etc.**)

Les **TRIPLES** sont pris immédiatement, ce qui met fin à votre tour. Aucun **BON DE VOYAGE** ne peut être utilisé après avoir obtenu des **TRIPLES**. A part cela, l'ordre est le suivant.

1. Nombre de points sur les dés
2. Obéissez à l'espace atterri
3. Un Mouvement bonus **M. MONOPOLY** ou **BUS ICON** (le cas échéant)
4. Obéissez à l'espace atterri

5. DOUBLES (le cas échéant)

6. Répétez jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de DOUBLE, ou jusqu'à ce que vous soyez arrêté par des TRIPLES, envoyé en prison ou lancé des DOUBLES 3 fois (ce qui vous envoie également en prison).

PROPRIÉTÉS MAJORITAIRES, MONOPOLES ET GRATTE-CIEL

Vous pouvez construire des maisons et des hôtels à partir du moment où vous possédez toutes les cartes d'un groupe, sauf éventuellement une. C'est-à-dire que vous pouvez construire maisons et hôtels si vous possédez 2 cartes pour un groupe de 3 propriétés ou 3 cartes pour un groupe de 4 propriétés.

Cependant, sur les propriétés qui ont seulement 2 cartes vous devez posséder ces deux cartes pour construire des maisons et des hôtels.

C'est ce qu'on appelle une "**ACTION MAJORITAIRE**".

Lorsque vous avez une « propriété majoritaire », vous avez le droit de percevoir le double loyer sur toute propriété non améliorée dans ce groupe de couleurs.

Cette construction se fait comme dans le Monopoly normal, en respectant l'uniformité des constructions.

Gratte-ciels

Si vous possédez toutes les propriétés d'un groupe, (un "**MONOPOLY**", "**MONOPOLE**" en français) et que vous avez construit un hôtel sur chaque propriétés, vous pouvez construire un gratte-ciel. Vous pouvez construire un gratte-ciel par groupe de couleurs.

Le coût d'un gratte-ciel est indiqué sur la carte de propriété. On remet les hôtels à la banque quand on achète un gratte-ciel, de la même manière que l'on remet les 4 maisons à la banque quand on achète un hôtel.

Reportez-vous au titre de propriété de la propriété pour connaître le coût d'un gratte-ciel ainsi que le montant du loyer que vous pouvez percevoir en en ayant un dans cette propriété.

Lorsque vous avez un "monopole", vous avez droit à un triple loyer sur toute propriété non améliorée de ce groupe de couleurs.

Améliorer et hypothéquer les propriétés

Vous pouvez revendre n'importe quel bâtiment à la banque à tout moment pendant votre tour. La Banque vous paiera la moitié de la valeur de cet immeuble. Cependant, tout comme pour l'achat de bâtiments, vous devez toujours revendre des bâtiments uniformément dans un groupe de couleurs donné.

(Voir ci-dessous si vous avez amélioré les propriétés d'une « propriété majoritaire », puis acquérez la propriété finale dans ce groupe de couleurs pour avoir un « monopole ».)

Lors de la revente d'un bâtiment plus grand (gratte-ciel ou hôtel), vos bâtiments de niveau inférieur reviennent.

Par exemple, si vous revendez un gratte-ciel pour lequel vous avez payé 100 \$, vous recevez 50 \$ de la banque et votre propriété a maintenant un hôtel.

Si vous revendez cet hôtel, vous recevez 50 \$ de la banque et votre propriété compte désormais 4 maisons.

S'il ne reste plus assez de bâtiments à la banque pour remplacer les bâtiments du niveau inférieur, vous devez soit ne rien revendre, soit tout revendre jusqu'à ce que la banque soit en mesure de vous fournir suffisamment de bâtiments pour remplacer uniformément ce que vous aviez auparavant.

Si vous avez amélioré des propriétés sur une « Propriété majoritaire » et que vous acquérez ensuite la propriété finale dans ce groupe de couleurs pour avoir un « Monopole », vous ne pouvez pas améliorer d'autres propriétés dans ce groupe de couleurs tant que la nouvelle propriété n'est pas améliorée au même niveau que les autres propriétés.

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.

Les cases TRANSIT STATIONS et CHEMIN DE FER sont considérées comme une seule case.

Les espaces STATION DE TRANSIT contiennent des flèches horizontales et verticales marquées IMPAIR et PAIR (ODD et EVEN) pour indiquer la direction à suivre lorsque vous les dépassez.

Si un joueur lance un nombre PAIR qui déplace sa pièce au-delà de n'importe quelle case STATION DE TRANSIT, la pièce du joueur doit monter la STATION DE TRANSIT sur la voie opposée et continuer à se déplacer dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si un joueur lance un numéro impair, il doit continuer sur sa piste actuelle.

Par exemple:

Si un joueur commence son tour sur States Avenue et lance un quatre, le mouvement du pion du joueur prendrait:

- (1) AVENUE VIRGINIA,
- (2) GARE DE CHEMIN DE FER/TRANSIT DE PENNSYLVANIA,
- (3) CINQUIÈME AVENUE et enfin atterrir sur
- (4) AVENUE MADISON.

Si un joueur lance un nombre impair qui fait passer sa pièce au-delà d'une case STATION DE TRANSIT, le pion du joueur doit continuer son mouvement vers l'avant sur la même piste qu'elle se trouve actuellement.

Si un joueur atterrit directement sur la case STATION DE TRANSIT, il doit piocher un BON DE VOYAGE pour une utilisation future.

Lors de leur prochain tour, un résultat pair signifie qu'ils voyagent via la STATION DE TRANSIT jusqu'à l'extérieur des deux voies auxquelles mène la STATION DE TRANSIT ; un roulement impair signifie qu'ils voyagent via la GARE DE TRANSIT jusqu'à l'extérieur des deux voies auxquelles mène la GARE DE TRANSIT.

COMPAGNIES DE TAXI (CAB COMPANY)

LES COMPAGNIES DE Taxi sont originales à ULTIMATE MONOPOLY.

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 \$).

Utilisez les dépôts de train d'un deuxième ensemble de MME ou d'autres jetons pour les stations de Taxie. 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 revendus 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 ou toute GARE DE TRANSIT (en restant au niveau supérieur (le plus intérieur) de la GARE DE TRANSIT).

Déménager vers une autre COMPAGNIE DE TAXI ou STATION DE TRANSIT 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 (DOUBLES, MR. MONOPOLY, BUS ICON, TRAVEL BON) 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 (AKA TRAVEL VOUCHER)

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/TRANSIT et, au choix du joueur, lors de l'arrivée sur la case ANNIVERSAIRE.

Certaines cartes CHANCE et COMMUNITY CHEST peuvent également permettre au joueur de piocher des BONS DE VOYAGE (TRAVEL VOUCHERS).

Si vous rouler l'ICÔNE DE BUS sur un jet de dé, vous avez la possibilité de prendre un BON DE VOYAGE ou d'avancer vers l'espace CHANCE ou COFFRE COMMUNAUTAIRE le plus proche, en vous déplaçant selon les règles de la STATION DE TRANSIT (même, prendre la STATION DE TRANSIT vers un autre plateau ; impaire, restez sur le même tableau et ne prenez pas la STATION DE TRANSIT).

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, entre un coup de dé et un MR. Coup Bonus MONOPOLY, ou un Coup Bonus ICÔNE BUS, ou avant ou après un lancer DOUBLE. (À l'exception d'un atterrissage en sens inverse, voir ci-dessous.)

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 réussissez un COIN DE PAYE, vous percevez votre salaire normalement.

Si vous arrivez à une STATION DE TRANSIT, vous avez la possibilité de passer à la voie liée ou de rester sur votre voie actuelle. 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 un PAY CORNER (GO, BONUS ou PAY DAY), 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).

Les BONS DE VOYAGE peuvent être utilisés pour se déplacer vers "SUBWAY" (permettant ainsi à un joueur de se déplacer directement vers n'importe quelle case au tour suivant).

Les déplacements depuis SUBWAY sont considérés comme des déplacements « directs » et ne vous donnent pas droit au salaire perçu pour le passage d'un PAY CORNER.

Si vous atterrissez dans la DIRECTION INVERSE, vous ne pouvez pas utiliser de BON DE VOYAGE lors de votre prochain déplacement ; vous devez lancer les dés et reculer de ce nombre, ainsi que reculer à nouveau si vous lancez également un MR. MONOPOLE.

De plus, si au tour précédent, vous avez atterri dans la DIRECTION INVERSE, et que vous lancez les dés pour déterminer de combien de cases vous reculez et obtenez un ICÔNE DE BUS , alors vous ne piochez pas de BON DE VOYAGE ; au lieu de cela, "vous avez manqué le bus" et l'un de vos bons de voyage expire et est perdu pour la banque ! (Dans ce cas, un seul BON DE VOYAGE expire, quel que soit le nombre que vous possédez à ce moment-là).

Vous reculez également du nombre de cases indiquées par les deux autres dés réguliers.

COMMUNITY CHEST ET CARTES ACTION CHANCE

Si vous êtes sur une voie et que la carte vous dirige vers une propriété sur une autre voie, vous devez également prendre la prochaine STATION DE TRANSIT la plus proche tout en avançant vers la propriété vers laquelle la carte vous dirige.

(Exception : les cartes qui précisent que le voyage est « direct » telles que « Aller DIRECTEMENT à la prison ».) Si cela vous fait passer PAY DAY, GO ou BONUS, percevez votre salaire comme indiqué sur ces espaces.

Cartes Ouragan et tornade

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).

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.)

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

Tout l'argent des cartes COMMUNITY CHEST, des cartes CHANCE, LUXURY TAX, 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). Plusieurs cartes CHANCE et COMMUNITY CHEST font également référence au "Pool" et à cet argent.

MÉTRO (SUBWAY)

Lorsque vous atterrissez (et non pas au-dessus) sur la case SUBWAY, vous pouvez voyager vers n'importe quelle case de n'importe quel plateau lors de votre prochain tour.

Si la propriété n'est pas possédée, vous pouvez l'acheter auprès de la banque. Étant donné que voyager via Subway qui est un itinéraire direct, vous ne percevez aucun salaire en passant par un COIN PAYANT (si vous choisissez de passer directement à un COIN PAYANT depuis le SUBWAY, vous percevrez le plus gros salaire de cet espace, quel que soit ce que vous roulé précédemment.)

Si vous avez des coups supplémentaires (coups bonus MR. MONOPOLY ou BUS ICON, DOUBLES ou TRAVEL VOUCHERS), vous pouvez vous déplacer immédiatement vers n'importe quelle case du plateau, suivre les instructions pour cette case et continuer votre tour à partir de là, dans le sens des aiguilles d'une montre (quelle que soit la direction dans laquelle vous alliez auparavant).

GO, BONUS, & PAY DAY (COIN PAYANT)

En plus du GO, il existe deux autres cases d'angle où vous collectez un salaire :

BONUS sur la piste intérieure et PAY DAY sur la piste extérieure. Tous les trois sont collectivement appelés PAY CORNERS (COIN PAYANT).

Lorsqu'un joueur passe **BONUS**, il récupère 250 \$. Lorsqu'un joueur atterrit sur BONUS, il collecte 300 \$.

Lorsqu'un joueur passe ou atterrit sur **PAY DAY**, il perçoit 300 \$ s'il obtient un nombre impair ou 400 \$ s'il obtient un nombre pair.

Si vous passez directement à PAY DAY (via une ACTION CARD ou TRAVEL SPACE), vous collectez 400 \$, quel que soit votre résultat précédent.

HOLLAND TUNNEL

Les espaces HOLLAND TUNNEL sont propres à ULTIMATE MONOPOLY.

Lorsque vous atterrissez sur l'une des cases HOLLAND TUNNEL, vous devez vous déplacer immédiatement et directement vers l'autre case HOLLAND TUNNEL.

La case n'est en jeu que si un joueur atterrit dessus. N'empruntez pas le tunnel si vous ne faites que passer dessus. Puisqu'il s'agit d'un itinéraire direct entre les voies, aucun COIN DE PAYE n'est passé et aucun salaire n'est perçu.

AUCTION (ENCHÈRES)

Si vous atterrissez ici, choisissez une propriété sans propriétaire que le banquier vendra aux enchères.

Si vous atterrissez ici et qu'il ne reste plus de propriétés sans propriétaire, vous devez vous déplacer vers la propriété au loyer le plus élevé que vous pouvez atteindre et payer un loyer dans les règles de la STATION DE TRANSIT, en ignorant toutes les propriétés au loyer plus élevé qui ne peuvent pas être atteintes en raison de les règles de TRANSIT STATION (vous devez prendre TRANSIT STATION si vous obtenez un nombre pair et atterrissez aux enchères ; vous devez rester sur le plateau actuel si vous obtenez un nombre impair et atterrissez aux enchères).

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 \$.

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 qui vous ont amené à atterrir sur une utilité pour déterminer le montant indiqué sur les dés, en comptant MR. MONOPOLY et l'ICÔNE BUS comme 0 (sans frais supplémentaires) pour déterminer le montant indiqué sur les 3 dés.

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

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 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.

CHANGEMENTS SUR LE PLATEAU

Comme indiqué précédemment, UM est une synthèse de MON, MME, SAO et MSE. Ce qui a été glané à partir de SAO est appelé la piste intérieure, MON classique est la piste médiane et MME est la piste extérieure.

Pourtant, afin que la synthèse fonctionne et que tout puisse s'emboîter correctement, certaines libertés artistiques ont été prises et cela diffère de plusieurs manières essentielles :

Pour que le rail extérieur s'adapte sans augmenter la taille des espaces, un espace a été ajouté de chaque côté sur le rail extérieur, il a donc 13 espaces par côté.

J'ai également supprimé le contenu de tout espace qui duplique le contenu de Classic MON:

INCOME and LUXURY TAX, les 4 Corner Squares. et deux des chemins de fer ont été supprimés car ils servent de STATIONS DE TRANSIT entre les voies intérieure et médiane.

Je me suis retrouvé avec un total de huit espaces supplémentaires à remplir. J'ai également déplacé les choses pour qu'il n'y ait pas d'espaces en double directement à côté des mêmes espaces entre les pistes extérieures et médianes (par exemple, deux espaces CHANCE).

Les chemins de fer servent maintenant de STATIONS DE TRANSIT (basées sur l'idée d'ASCENSEUR de SAO) vous permettant de vous déplacer entre les panneaux.

Sur la piste extérieure, pour remplir des espaces supplémentaires, j'ai ajouté un espace supplémentaire BUS TICKET, et un espace supplémentaire CHANCE et COMMUNITY CHEST.

Afin de ne pas dupliquer les services publics de la voie du milieu, j'ai changé les services publics de la voie extérieure en CABLE COMPANY, TRASH COLLECTOR et INTERNET SERVICE PROVIDER et j'ai ajouté un système d'égout supplémentaire pour remplir un espace vide.

Pour remplir quatre des espaces vides, j'ai ajouté 4 "compagnies de taxis" qui fonctionnent de la même manière que les chemins de fer.

Pour les cases de coin, du plateau extérieur, j'ai ajouté 2 cases HOLLAND TUNNEL qui permettent de se déplacer entre les coins de la piste extérieure et intérieure. J'ai déplacé l'espace SUBWAY de la voie intérieure vers la voie extérieure pour accueillir le tunnel entre les voies.

À l'un des coins extérieurs de la piste, j'ai ajouté un espace STOCK EXCHANGE (BOURSE).

Et enfin, j'ai recoloré les groupes de propriétés sur la piste extérieure et leur ai donné des noms de rue (dans l'ordre antihoraire en commençant par les propriétés Light Pink):

Minneapolis (rose clair), New Orleans (vert clair), Houston (crème), Atlanta (sarcelle), Chicago (vin), Salt Lake City (or), Philadelphie (pêche) et Los Angeles (marron).

Les prix ont été révisés pour commencer à 30 \$ chacun et augmenter de 30 \$ toutes les 2 propriétés (sauf dans les groupes qui n'ont que 3 propriétés).

La piste du milieu est essentiellement le jeu Monopoly Classique.

La piste intérieure est SAO révisée dans le style MON classique. Les seuls changements sont que les ASCENSEURS s'appellent désormais TRANSIT STATIONS et que l'espace SUBWAY a été remplacé par la voie extérieure et remplacé par un espace HOLLAND TUNNEL.

Les Travel Cards (cartes de voyage) doivent être mélangées avec les tickets de bus de MME (car ils font quelque chose de similaire).

J'ai changé la MARKET STREET de San Francisco en THE EMBARCADERO puisque la piste extérieure a une Market Street dans les propriétés de Philadelphie et je pense que Market Street est une rue plus importante à Philadelphie que San Francisco.

J'ai également révisé les couleurs pour ne pas en chevaucher d'autres, nous avons donc, en commençant dans le coin supérieur droit, Miami (Brown), San Francisco (White), Boston (Black), New York City (Grey).