

◆ Le jeu de transactions rapides de propriétés ◆

# Mme. MONOPOLY

© MARCO



CE8424

## CONTENU

- Plateau de jeu
- 6 pions
- 24 cartes Invention
- 16 cartes Chance
- 16 cartes Caisse commune
- 12 sièges sociaux
- 2 dés
- Paquet d'argent

RÈGLES DU JEU

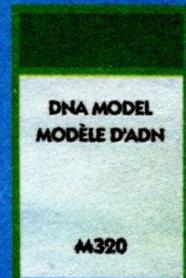
ÂGE  
**8+**

  
2-6  
JOUEURS

# EN QUOI LE JEU MME MONOPOLY EST-IL DIFFÉRENT ?

## LES FEMMES GAGNENT PLUS D'ARGENT QUE LES HOMMES

Vous décidez de qui vous êtes ! Mais Mme Monopoly offre plus d'argent aux femmes en début de partie et quand elles passent GO.



## LES CASES REPRÉSENTENT DES INVENTIONS DE FEMMES

Au lieu des propriétés, vous achetez des choses qui n'auraient jamais existées si des femmes novatrices n'avaient pas été là pour les inventer !



## LES CHEMINS DE FER FONT PLACE AU COVOITURAGE

Lorsque vous vous arrêtez sur une case Covoiturage, vous avancez jusqu'à la prochaine case Covoiturage. Ceci permet de faire le tour du plateau plus rapidement pour gagner encore plus d'argent !



## LES SERVICES PUBLICS ONT ÉTÉ ACTUALISÉS

La radio à étalement de spectre (à l'origine du Wi-Fi) et le chauffage solaire ont tous deux été inventés par des femmes. Ainsi, l'Aqueduc et la Compagnie d'électricité ont été remplacés par le Wi-Fi et le Chauffage solaire. Vous pouvez cependant les acheter de la même façon que les services publics classiques.



## LES MAISONS ET LES HÔTELS ONT ÉTÉ REMPLACÉS PAR DES SIÈGES SOCIAUX

Rêvez en grand ! Une fois que vous possédez toutes les inventions d'un même groupe de couleur, vous pouvez y construire des sièges sociaux pour ainsi toucher des loyers plus élevés.



# PLACE AU JEU !

## Pour gagner

Les joueurs se déplacent sur le plateau en achetant autant d'inventions que possible. Plus on en possède, plus on reçoit d'argent des autres joueurs. La partie se termine dès qu'il ne reste plus d'inventions à acheter. Le joueur le plus riche à ce moment gagne !

## Qui commence ?

Chaque joueur lance les deux dés.  
Le joueur qui obtient le total le plus élevé commence, puis la partie se poursuit vers la gauche.

## À votre tour

1. Lancez les deux dés.
2. Avancez votre pion du nombre de cases indiqué, dans le sens des aiguilles d'une montre.
3. Où vous êtes-vous arrêté? Suivez les consignes de cette case. Voir la section LES CASES DU PLATEAU.

### **Vous avez obtenu un doublet ?**

Relancez les dés pour jouer un autre tour.

**Attention !** Si vous obtenez trois doublets de suite, vous devez immédiatement aller en prison, sans jouer votre troisième tour.

4. Votre tour est terminé. Remettez les dés au joueur de gauche.

## C'est parti !

Voilà tout ce qu'il faut savoir, vous pouvez commencer à jouer. Suivez les instructions des cases sur lesquelles vous vous arrêtez.

# LES CASES DU PLATEAU

## INVENTIONS

Il y a deux types d'inventions : celles qui sont regroupées en groupes de couleur et les services publics.

### Inventions n'appartenant à personne

Si vous vous arrêtez sur une invention qui n'appartient à personne, vous devez l'acheter ou la mettre aux enchères.

#### Vous voulez l'acheter ?

Payez le montant indiqué sur la case du plateau et recevez de la banque la carte Invention.

#### Vous ne voulez pas l'acheter ?

Le banquier doit la mettre aux enchères. Les mises commencent à **10** et tous les joueurs peuvent faire monter la mise d'aussi peu que **1**; nul besoin de respecter l'ordre de jeu. Le banquier ferme l'enchère lorsque plus personne ne veut enchérir. Celui qui a fait la meilleure offre paie alors la banque.

### Complétez des groupes de couleur !

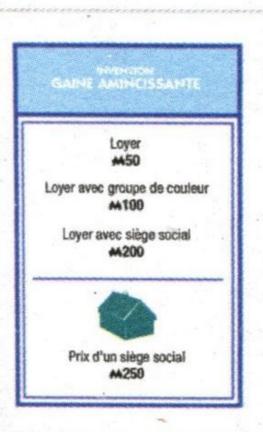


Quand vous possédez chaque invention d'un groupe de couleur :

- vous pouvez réclamer un loyer doublé pour ces inventions ;
- vous pouvez y construire des sièges sociaux pour ainsi augmenter le loyer ! Voir SIÈGES SOCIAUX.

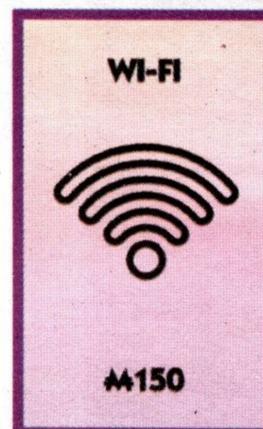
### Inventions appartenant à un joueur

Lorsque vous vous arrêtez sur l'invention d'un autre joueur, ce dernier doit vous réclamer un loyer. S'il le fait, vous devez le payer. Toutefois, si le propriétaire oublie de réclamer son loyer avant que le joueur suivant lance les dés, vous n'avez rien à payer!



### Inventions appartenant à un groupe de couleur

Payez le montant du loyer indiqué sur la carte Invention.



### Services publics

Lancez les dés pour déterminer le montant du loyer. Si le joueur est propriétaire d'un seul service public, multipliez le nombre obtenu par 4. Si le joueur est propriétaire des deux services publics, multipliez le nombre obtenu par 10.



# CASES D'ACTION



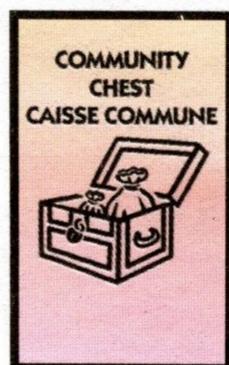
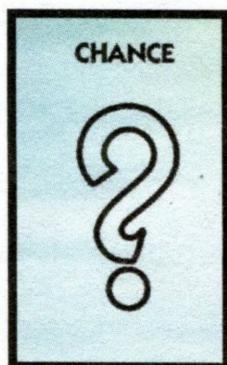
## GO

Chaque fois que vous passez GO ou vous y arrêtez, réclamez #240. si vous êtes une femme. Si vous êtes un homme, réclamez #200.



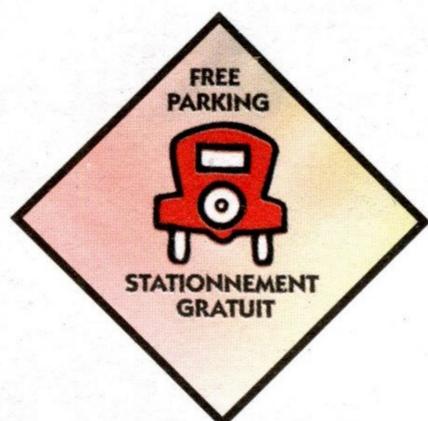
## Impôts sur le revenu et Taxe de luxe

Payez à la banque le montant indiqué sur la case.



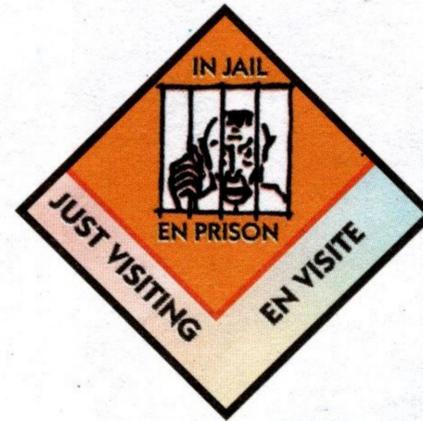
## Cartes Chance et Caisse commune

Prenez la carte du dessus de la pile correspondante et faites ce qu'elle indique. Remettez-la sous la pile quand vous avez terminé.



## Stationnement gratuit

Détendez-vous ! Il n'y a rien d'autre à faire.



## En visite

Pas de panique ! Si vous vous y arrêtez, placez simplement votre pion dans la section En visite.



## Allez en prison

Vous devez immédiatement placer votre pion sur la case En prison. Ne passez pas GO, ne réclamez pas d'argent. Votre tour est terminé. Vous pouvez toutefois réclamer des loyers, participer aux enchères, construire des sièges sociaux et conclure des marchés.

## Comment sortir de prison ?

Vous avez trois options :

1. **Payez #50** au début de votre prochain tour, puis lancez les dés et avancez normalement.
2. **Utilisez une carte Sortez de prison** sans frais au début de votre prochain tour si vous en possédez une (ou achetez-en une d'un autre joueur). Remettez cette carte sous la pile correspondante, lancez les dés et avancez.
3. **Obtenez un doublet** à votre prochain tour. Si vous réussissez, vous êtes libre ! Avancez du nombre de cases indiqué par les dés et votre tour s'arrête là. Vous avez jusqu'à 3 tours pour tenter d'obtenir un doublet. Si vous n'y arrivez pas, payez #50, et avancez du nombre de cases indiqué par votre troisième tentative aux dés.

# SIÈGES SOCIAUX

## Construire des sièges sociaux



Dès que vous possédez toutes les inventions d'un même groupe de couleur, vous pouvez construire des sièges sociaux (nul besoin d'attendre votre tour).

Payez le prix d'un siège social indiqué sur la carte Invention et placez un siège social sur l'invention. Vous ne pouvez avoir qu'un seul siège social sur une invention. Il n'est pas permis de vendre un siège social à la banque ou à un autre joueur.

## Crise du bâtiment

Si plusieurs joueurs désirent acheter le dernier siège social, le banquier fait une vente aux enchères. Les mises commencent à **▲10** et montent d'aussi peu que **▲10** à la fois ; nul besoin de respecter l'ordre de jeu pour miser. Le paiement va à la banque.

# MARCHÉS CONCLUS ET ÉCHANGES

Vous pouvez acheter, vendre ou échanger des inventions avec les autres joueurs à tout moment. Les inventions peuvent être échangées contre de l'argent, d'autres inventions ou des cartes Sortez de prison sans frais. Les joueurs conviennent du montant entre eux.

## À court d'argent ?

Vous devez payer quelque chose, mais n'avez pas l'argent ? Vous pouvez vendre des inventions.

**Vendez des inventions** à la banque à leur valeur nominale ou à un autre joueur pour une somme convenue.

**Vendez des inventions avec siège social** à la banque au coût du loyer avec siège social ou à un autre joueur pour une somme convenue. Que l'invention soit vendue à la banque ou à un autre joueur, le siège social demeure là où il est. Il est POSSIBLE de défaire un groupe de couleur complet. Si un joueur s'arrête sur une invention avec siège social n'appartenant à personne, il peut acheter cette invention au prix indiqué sur le plateau de jeu. Il obtient gratuitement le siège social !

## Vous devez encore de l'argent ?

Vous devez déclarer faillite et vous retirer du jeu !

## Vous devez de l'argent à un autre joueur ?

Donnez-lui toutes vos inventions, y compris tout siège social s'y trouvant.

## Vous devez de l'argent à la banque ?

Remettez tout votre argent et toutes vos inventions, incluant les sièges sociaux, à la banque.

# FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand toutes les inventions ont été achetées.

Ensuite, les joueurs reçoivent un loyer de la banque pour chacune de leurs inventions.

Réclamez un loyer doublé pour les inventions d'un groupe de couleur complet.

Recevez le loyer avec siège social pour les propriétés avec un siège social.

Le joueur ayant amassé le plus d'argent gagne !



## Voici Mme Monopoly !

Un brin aventurière, Mme Monopoly a le dynamisme infatigable d'un magnat de la famille MONOPOLY. Son objectif : soutenir les jeunes entrepreneurs, en particulier les femmes !