

## IMPORTANT : INFORMATIONS PILES

Retenez les informations suivantes. Les piles doivent être mises en place par un adulte.



### PRÉCAUTIONS À PRENDRE :

1. Les piles doivent être maintenues hors de la portée des enfants. Si l'une d'elles est avalée, prévenir un médecin immédiatement.
2. Suivre attentivement les instructions. N'utiliser que les piles conseillées. Insérer les piles correctement en respectant les signes + et -.
3. Ne pas mélanger des piles neuves et usagées, des piles standard (salines) et alcalines.
4. Enlever les piles usagées.
5. Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
6. Ne pas mettre les bornes en court-circuit.
7. Si le produit cause des interférences électriques ou semble en être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques. Remettre en marche si nécessaire (éteindre et rallumer ou enlever les piles et les replacer).
8. ACCUMULATEURS : Ne jamais mélanger des accumulateurs (rechargeables) avec tout autre type de piles. Retirer les accumulateurs avant de les recharger. Le rechargement des accumulateurs doit être effectué par un adulte. **NE PAS RECHARGER LES PILES NON RECHARGEABLES.**



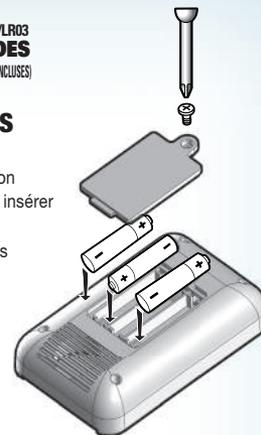
Ce produit et ses piles doivent être jetés séparément auprès de votre centre local de recyclage des déchets. Ne les jetez pas avec vos déchets ménagers.

 **x3** 1,5V AAA/LR03  
**FONCTIONNE AVEC DES PILES ALCALINES (NON INCLUSES)**

### POUR INSÉRER LES PILES

Un tournevis cruciforme (non inclus) est nécessaire pour insérer les piles.

Pour réinitialiser, retirer puis réinsérer les piles.



0316B6677 01

Le logo HASBRO GAMING et le logo MONOPOLY et tous les autres titres, logos, personnages, les quatre coins du plateau, le nom MR. MONOPOLY et tout autre élément distinctif du jeu qui y est associé sont des marques déposées de Hasbro.

© 1935, 2015 Hasbro. Tous droits réservés.

Fabriqué par : Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.

Représenté par : Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Service Consommateurs : Hasbro France SAV, 10 rue de Valence, 57150 Creutzwald, France. Tel.: +33 387 827 620.

Email: [conso@hasbro.fr](mailto:conso@hasbro.fr)

Conservez ces informations pour pouvoir vous y référer plus tard.

Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.

[www.hasbro.fr](http://www.hasbro.fr) [www.hasbro.be](http://www.hasbro.be)

[www.monopoly.com](http://www.monopoly.com)

[HASBROGAMING.COM](http://HASBROGAMING.COM)

CE

Hasbro  
Gaming

## RÈGLES DU JEU

ÂGE  
**8+** |   
2-4  
JOUEURS

◆ Achetez. Vendez. Négociez. Gagnez ! ◆

# MONOPOLY

BRAND

## ÉLECTRONIQUE ULTIME

### OBJECTIF DU JEU

ÊTRE LE JOUEUR LE PLUS RICHE QUAND UN AUTRE JOUEUR FAIT FAILLITE !



#### CONTENU :

- 1 Plateau de jeu
- 1 Banque électronique
- 4 Pions en plastique
- 22 Maisons
- 49 Cartes
  - 4 Bancaires
  - 22 Propriété
  - 23 Événement
- 2 Dés

0316B6677101 01 **MONOPOLY Ultimate Banking** Instructions (FR)

Originator: Liz Long

Approval: R&R

ROD: 00.00

File Name: B66771010\_Monopoly\_UB\_INST\_16.indd

Lire  
D'ABORD !

# QUOI DE NEUF DANS LE MONOPOLY ÉLECTRONIQUE ULTIME ?

C'est une version rapide du jeu MONOPOLY, et certaines règles sont très différentes !

## Maisons

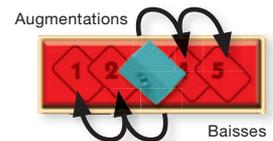
Tout d'abord, les maisons. Vous n'êtes pas contraint d'attendre de posséder un groupe de couleur ! Chaque propriété achetée obtient immédiatement une maison !

Placez la maison sur la première case de la bande de couleur de la case. Elle vous indique le niveau de loyer !

Chaque fois qu'un joueur s'arrête sur une case qui vous appartient, non seulement il vous verse un loyer, mais votre loyer augmente d'un niveau.

Si vous vous arrêtez sur une case qui vous appartient, votre loyer augmente aussi d'un niveau.

Déplacez la maison à chaque fois que votre loyer augmente – ou qu'il baisse ! Il ne peut y avoir qu'une maison par propriété.



Le niveau de loyer maximum est 5 et il ne peut pas descendre plus bas que le niveau 1. (Sauf si une propriété est rendue à la Banque pour payer une dette. Elle redevient alors une propriété n'appartenant à personne et le niveau de loyer est réinitialisé.)

Chaque propriété dispose d'un titre de propriété qui indique les cinq valeurs de loyer.

**Si vous oubliez votre niveau de loyer** (l'endroit où devrait être votre maison), il est facile de vérifier le niveau de loyer des propriétés que vous possédez.

- Présentez la carte Propriété (faites-la passer sur la banque électronique).
- Vous devez ensuite appuyer sur la touche  ou la banque électronique pensera que vous voulez l'acheter ou payer le loyer !

La banque électronique revient automatiquement à l'écran par défaut au bout de 10 secondes si vous n'avez pas appuyé sur la touche .



Niveaux de loyer sur le plateau de jeu



Montants du loyer sur les cartes Propriété



Le loyer est au niveau 2 sur la propriété 16. Elle appartient au Jet. Le loyer est de 280

## Le plateau de jeu

Si vous jetez un coup d'œil au plateau, vous reconnaîtrez les noms des propriétés du MONOPOLY classique, mais il n'y a pas de cases Chance ou Caisse de communauté. À la place, vous trouverez des cases Événement et Lieu.



Les cases **Événement** appellent une carte Événement, qui peut faire augmenter ou baisser les loyers, vous faire gagner ou perdre de l'argent, et même vous envoyer en prison !



Les cases **Lieu** vous permettent de payer et de vous déplacer sur n'importe quelle case Propriété du plateau de jeu, que vous pouvez ensuite acheter (ou dont vous pouvez faire augmenter le loyer).

Il n'y a pas d'échanges dans la partie, mais cette case vous aide à collectionner les groupes de couleur (si vous l'utilisez de façon tactique).

## Et l'argent ?

Vous aurez probablement remarqué également qu'il n'y a pas d'**argent liquide** dans le jeu. La banque électronique se charge de tout, rapidement et simplement !

- Les cartes bancaires permettent à la banque électronique d'assurer le suivi de votre fortune (argent et propriétés).
- Les cartes Propriété permettent à la banque électronique de suivre quelles propriétés sont à vous, et tous leurs niveaux de loyer.
- Les cartes Événement permettent à la banque électronique de suivre ce qui se passe dans votre quartier !
- Chaque carte qui est présentée émet un son. Si vous ne l'entendez pas, c'est que la présentation de la carte n'a pas été enregistrée !

## AMUSEZ-VOUS BIEN !

**Cette règle du jeu peut paraître impressionnante de prime abord, mais si vous lisez les sections MISE EN PLACE et JOUEZ, vous serez prêt à démarrer.**

Ensuite, il suffit de consulter les CASES DU PLATEAU DE JEU quand vous vous y arrêtez.

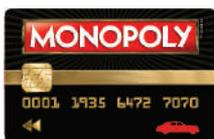
Regardez l'écran de la banque électronique, cela vous aidera. Vous trouverez les conseils d'utilisation du lecteur à la page 14.

# MISE EN PLACE !

## La Banque électronique

- Insérez les piles dans la banque électronique comme indiqué au dos de cette règle du jeu. Puis appuyez sur une touche pour l'allumer.
- Pour réinitialiser la banque électronique, appuyez et maintenez enfoncée la touche  pendant environ cinq secondes. Puis appuyez sur n'importe quelle touche pour l'allumer et commencer une nouvelle partie.

### Maintenant, lisez ces instructions à haute voix !

- 1 Placez les cartes Événement ici sur le plateau de jeu. 
- 2 Séparez les cartes Propriété par groupes de couleur. 
- 3 Laissez les maisons près des cartes Propriété. 
- 4 Donnez à chaque joueur :  
1 pion et la carte bancaire correspondante. 
- 5 Placez tous les pions sur la case DÉPART.
- 6 Placez la banque électronique au centre du plateau de jeu. 
- 7 Chaque joueur passe sa carte bancaire sur la banque électronique. 
- 8 Lorsque vous êtes prêt à jouer, appuyez sur la touche .   
#1500 seront automatiquement crédités à votre carte.



## COMMENT PRÉSENTER LES CARTES

Posez brièvement la carte à plat, code-barres au-dessous, sur la banque électronique.

- Assurez-vous que la carte recouvre complètement le lecteur de carte.
- Vous entendrez un son après après la conclusion de chaque opération.  
Si vous n'entendez rien, remplacez la carte à plat sur la banque électronique.

Pour plus de détails sur la banque électronique, veuillez consulter les pages 14 et 15.

**IMPORTANT !** Si vous devez annuler la dernière transaction effectuée, référez-vous à la page 12.

Ne jouez pas sous la lumière directe du soleil ou un éclairage vif.



# JOUEZ !

## Comment gagner

- Achetez des propriétés ! Vos propriétés valent de l'argent à la fin de la partie.
- Vous devez avoir le plus d'argent et de propriétés possible quand un joueur déclare faillite.
- La banque électronique calcule alors la richesse de chacun et déclare le vainqueur.

## Comment jouer

Le joueur le plus jeune commence, et la partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

## À votre tour

- 1 Lancez les deux dés.**
- 2 Avancez votre pion** de ce nombre de cases dans le sens des aiguilles d'une montre sur le plateau.
- 3 Où vous êtes-vous arrêté ?**  
Consultez la section CASES DU PLATEAU DE JEU de cette règle du jeu pour voir ce que vous devez faire quand vous vous arrêtez sur une case spécifique.

### **Vous avez fait un double ?**

Jouez votre tour, puis relancez les dés pour jouer un autre tour.

### **Attention !**

Si vous faites un double 3 fois de suite, vous devez aller en prison et votre tour est terminé !



- 4 Votre tour est terminé.** C'est au tour du joueur situé à votre gauche.

## COMMENCEZ À JOUER !

C'est tout ce qu'il vous faut savoir pour démarrer !

Consultez les informations au sujet des cases sur lesquelles vous vous arrêtez...

# LES CASES DU PLATEAU DE JEU



## Propriétés n'appartenant à personne (pas de maison)

Lorsque vous vous arrêtez sur une propriété qui n'appartient à personne, vous devez l'acheter ou la mettre aux enchères !



### 1 Acheter une propriété

- Présentez la carte Propriété sur le lecteur électronique.
- Présentez ensuite votre carte bancaire pour l'acheter.
- Les cases du plateau de jeu indiquent le coût de chaque propriété.
- La banque électronique déduit le coût de votre compte, et la propriété vous appartient !
- Placez une maison sur l'emplacement du niveau 1 sur la case. Chaque fois que quelqu'un s'arrête sur la case, le loyer augmente ! 
- Placez la carte Propriété devant vous.

### 2 Mettre une propriété aux enchères

Voir page 13 pour plus de détails.



### Groupes de couleur = loyer plus élevé

Collectionner les groupes de couleur, ça rapporte. Achetez la dernière propriété d'un groupe de couleur et le loyer de chaque propriété du groupe augmente immédiatement ! Si au moins deux joueurs se partagent le groupe, les niveaux de loyer montent d'un niveau chacun.

Si un seul joueur possède le groupe, les loyers augmentent de deux niveaux ! Lorsque cela arrive, vous entendrez une musique de fanfare.

N'oubliez pas de déplacer les maisons sur le niveau de loyer approprié !

Le bonus de groupe de couleur n'est appliqué que la première fois que le groupe est complété. Vérifiez les niveaux de loyer en présentant les cartes Propriété. Appuyez toujours sur  après l'avoir fait pour continuer la partie !

Tournez la page pour continuer avec les cases Propriété appartenant à quelqu'un et bien plus encore ! 



## Propriétés appartenant à quelqu'un (avec maison)

### 1 Si la propriété appartient à un autre joueur, vous devez lui payer un loyer !

- Présentez la carte Propriété sur le lecteur électronique.
- Présentez ensuite votre carte bancaire.  
Le bon loyer est automatiquement déduit de votre compte et crédité au propriétaire. La banque électronique indique ensuite le nouveau niveau de loyer de la propriété.
- Avancez la maison d'un niveau sur la case. Le loyer augmente à chaque fois qu'un joueur s'arrête sur une propriété. 



L'Hélicoptère est débiteur de €200

### Vous n'avez pas d'argent ?

Si vous n'avez pas suffisamment d'argent pour régler votre dette, la banque électronique vous l'indique ! Vous devez compléter le montant de votre dette à l'aide des propriétés que vous possédez. Voir page 11 pour plus de détails.



Le loyer de niveau 2 de l'Avenue Mozart est €210

### 2 Si elle vous appartient, le loyer augmente – mais vous devez le dire à la banque électronique !

- Présentez la carte Propriété sur le lecteur électronique.
- Présentez votre carte bancaire.  
La banque électronique indique le nouveau niveau de loyer.
- Avancez la maison d'un niveau sur la case. Le loyer augmente à chaque fois qu'un joueur s'arrête sur une propriété.



Le niveau du loyer de la propriété n°16 est 2. Elle appartient au Jet. Le loyer est de €280

**Si vous oubliez votre niveau de loyer** (l'endroit où devrait être votre maison), il est facile de vérifier le niveau de loyer des propriétés que vous possédez.

- Présentez la carte Propriété sur le lecteur électronique.
- Vous devez ensuite appuyer sur la touche  ou la banque électronique pensera que vous voulez l'acheter ou payer le loyer !  
La banque électronique revient automatiquement à l'écran par défaut au bout de 10 secondes si vous n'avez pas appuyé sur la touche .



## Événement

Lorsque vous vous arrêtez sur une case Événement, prenez la carte du dessus de la pile et lisez-la à haute voix.

- Présentez la carte Événement sur la banque électronique et suivez les instructions de la carte.
- Présenter une carte Propriété de votre choix cela signifie bien que : ce n'est pas obligatoirement une des vôtres !
- Si vous ne pouvez pas faire l'action demandée, ne faites rien.
- Remettez les cartes Événement utilisées au-dessous de la pile.
- Ne passez pas par la case DÉPART si une carte Événement vous indique d'avancer.

**Certains événements affectent aussi vos voisins !** Par « voisins », nous faisons référence aux propriétés d'à côté, que ce soit au coin du plateau de jeu ou une case plus loin. Les changements des cartes Événement ne s'appliquent qu'aux propriétés appartenant à quelqu'un. Si les propriétés voisines n'appartiennent à personne, la propriété présentée est la seule à être affectée.

Par exemples, les voisins de l'Avenue de la République (n°5) sont la Rue de Courcelles (n°4) et le Boulevard de la Vilette (n°6) – mais seulement s'ils appartiennent à quelqu'un !

Et n'oubliez pas non plus que vous pouvez être votre propre voisin !



## Lieu

Lorsque vous vous arrêtez sur la case Lieu, vous pouvez payer €100 et avancer sur la propriété de votre choix sur le plateau. Vous pouvez l'acheter, ou si elle vous appartient déjà, faites monter le niveau du loyer ! Ou vous pouvez ne rien faire du tout.

- 1 Si vous voulez avancer, appuyez sur  pour faire défiler les fonctions jusqu'à l'apparition de l'icône .
- 2 Présentez votre carte bancaire pour payer les €100.
- 3 Déplacez votre pion sur la case Propriété de votre choix.
- 4 Présentez la carte Propriété de cette propriété.
- 5 Présentez votre carte bancaire.  
Si vous l'achetez, mettez une maison sur le niveau 1.  
Si vous la possédez déjà, présenter votre carte bancaire augmente le niveau de loyer.  
Déplacez la maison d'un niveau !

**Remarque :** si vous passez par la case DÉPART, ne recevez pas €200.

**Tournez la pager pour sortir de prison, et bien plus encore !** 



## DÉPART

Lorsque vous vous arrêtez sur ou que vous passez par la case DÉPART, recevez 200 de la Banque. Appuyez sur  pour afficher l'icône . Présentez votre carte bancaire pour recevoir votre argent !



## Parc gratuit

Si vous vous arrêtez ici, détendez-vous ! Il ne se passe rien.



## Simple visite

Ne vous inquiétez pas ! Si vous vous arrêtez ici, posez votre pion sur la partie Simple visite.



## Allez en prison

Mettez immédiatement votre pion sur la case En prison. Ne passez pas par la case DÉPART. Ne recevez pas 200. Votre tour est terminé.

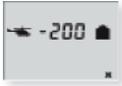
Vous ne pouvez pas recevoir de loyer\* ou participer aux enchères tant que vous êtes en prison.

\* Ne présentez pas vos cartes Propriété quand vous êtes en prison – vous ne bénéficiez d'aucune augmentation de loyer si quelqu'un s'arrête sur une propriété qui vous appartient. Cependant, les changements d'une carte Événement peuvent affecter une propriété qui vous appartient pendant que vous êtes en prison.

### Alors, comment sortir de prison ?

Vous avez deux choix :

- 1 Payer 100** au début de votre prochain tour. Appuyez sur  jusqu'à l'apparition de l'icône , puis présentez votre carte bancaire. Clic ! Vous êtes libre. À présent, lancez vos dés et déplacez-vous normalement !
- 2 Lancez les dés pour faire un double** à votre prochain tour. Si vous réussissez, vous êtes libre ! Utilisez votre lancer pour avancer et effectuer l'action de cette case, mais c'est la fin de votre tour.  
Vous pouvez essayer de faire un double pendant un maximum de trois tours. Si vous ne réussissez pas au troisième tour en prison, payez 100 (voir ci-dessus) et utilisez votre dernier lancer pour avancer votre pion.  
Si vous n'avez pas suffisamment d'argent pour sortir de prison, consultez la section **Si vous devez de l'argent à la banque** à la page suivante.



L'Hélicoptère  
est débiteur  
de M200

## Et si je n'ai plus d'argent ?

- 1** La banque électronique calcule automatiquement si vous avez suffisamment d'argent pour payer votre dette quand vous présentez votre carte bancaire.
- 2** Elle paie d'abord avec l'argent en votre possession mais, si ce n'est pas suffisant, vous devrez utiliser des propriétés qui vous appartiennent pour finir de payer.
- 3** La valeur d'une propriété est le prix d'achat indiqué sur le plateau de jeu. Choisissez la ou les propriétés que vous voulez revendre.

### Si vous devez de l'argent à un autre joueur :

- Présentez votre ou vos cartes Propriété sur le lecteur électronique jusqu'à ce que votre dette soit payée.
- Laissez la maison sur la propriété (à son niveau de loyer actuel) et donnez la carte Propriété à l'autre joueur.

### Si vous devez de l'argent à la banque :

- Présentez votre ou vos cartes Propriété jusqu'à ce que votre dette soit payée.
  - Retirez la maison de la propriété et rendez la carte Propriété. Cette propriété n'appartient plus à personne et peut être achetée par un autre joueur qui s'arrête sur la case.
- 4** Tout l'argent est rendu à votre carte bancaire. Consultez votre crédit pour vérifier.
  - 5** Si vous n'avez pas suffisamment d'argent ou de propriétés pour payer un loyer ou un règlement, vous êtes en... FAILLITE et la PARTIE EST TERMINÉE !

# GAGNER !

- Le vainqueur est le joueur le plus riche (argent et propriétés) quand un autre joueur fait faillite !
- La banque électronique calcule automatiquement la position finale de tous les joueurs, en utilisant le total de leur argent et des valeurs de leurs propriétés (au prix d'achat).
- Le grand vainqueur est ensuite annoncé et félicité !

**Remarque :** si un joueur fait faillite en devant de l'argent à un autre joueur, toute dette non remboursée par ce joueur est payée par la banque et incluse dans la somme totale finale.

## En cas d'égalité ?

S'il y a égalité après le calcul initial de richesse totale, le joueur avec la propriété de valeur la plus élevée (prix d'achat) sur le plateau de jeu gagne (par exemple, un joueur possédant une case bleu foncé bat un joueur avec une case verte).

## ANNULER LA DERNIÈRE TRANSACTION

Les transactions suivantes peuvent être annulées :

- Payer un loyer
- Acheter une propriété
- Recevoir votre salaire de case DÉPART
- Payer pour sortir de prison
- Payer le coût d'une case Lieu

Les transactions de carte Événement ne PEUVENT PAS être annulées.

À partir de l'écran par défaut, appuyez et maintenez enfoncées les touches  et  pendant environ 5 secondes. Il y aura un son, et l'information appropriée (crédit et/ou propriété) sera corrigée.

**Seule la transaction la plus récente peut être annulée.**

**Si vous avez une dette, vous ne pouvez pas annuler la dernière transaction.**

## Enchères

Si un joueur s'arrête sur une propriété n'appartenant à personne et qu'il ne souhaite pas l'acheter au prix indiqué sur le plateau de jeu, la propriété doit être mise aux enchères.

Tous les joueurs peuvent enchérir, y compris celui qui est arrivé au départ sur la case.

**N'oubliez pas :** ne participez pas aux enchères si vous êtes en prison !

### Voici comment procéder :

- 1 Vérifiez de quelle quantité d'argent vous disposez !
- 2 Présentez sur le lecteur électronique la carte Propriété que vous voulez mettre aux enchères.
- 3 Appuyez sur la touche  et l'icône  s'affiche.

### À présent, avant de commencer les enchères, il faut savoir certaines choses.

- L'enchère est chronométrée, alors soyez rapide !
- Pour enchérir, appuyez sur .  
Chaque fois que la touche  est pressée, l'enchère augmente de  $\text{€}20$ .  
Annoncez à haute voix le montant à chaque fois que vous appuyez sur la touche pour enchérir.
- Si vous êtes la dernière personne à enchérir quand le chrono s'arrête, vous devez acheter la propriété au prix indiqué sur l'écran.



- 4 Vous êtes prêt ? Appuyez sur  et l'enchère commence automatiquement. Commencez à faire vos offres !
- 5 À la fin de l'enchère, le joueur qui l'emporte doit présenter sa carte bancaire sur le lecteur électronique pour acheter la propriété.
- 6 Placez la carte Propriété devant vous. Placez une maison sur la case du plateau.



### Et si personne n'en veut ?

Ce n'est pas un problème. Appuyez sur la touche  pour continuer.

### Qu'arrive-t-il si le chrono s'arrête avant que quelqu'un ait enchéri ?

Présentez à nouveau la carte Propriété, et recommencez l'enchère !

# CAPTURES D'ÉCRAN DU LECTEUR

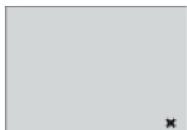
Pour plus d'information sur la manière d'annuler la dernière transaction effectuée, référez-vous à la page 12.

## Départ



L'écran de départ (pour cette partie) indique qu'il y a trois joueurs qui ont tous présenté leur carte bancaire pour recevoir leur crédit initial de ₺1500.

## Quitter



Appuyez sur la touche  quand elle apparaît pour revenir à l'écran par défaut. Cette fonction n'annule aucun paiement et ne fonctionne que si le  est à l'écran.

## DÉPART



Pour recevoir un salaire de ₺200. Voir page 10.

## Propriété n'appartenant à personne



La Place de la Bourse (propriété n°16) coûte ₺260.

## Écran par défaut/d'accueil



L'écran par défaut/d'accueil affiche toutes les icônes des joueurs et leurs crédits bancaires.

## Lieu



Pour payer ₺100 et avancer sur n'importe quelle case Propriété. Voir page 9.

## Propriété appartenant à un joueur



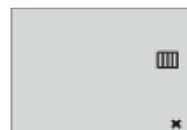
Le Jet possède la Place de la Bourse. Le niveau de loyer est à 2, ce qui veut dire que la valeur du loyer est de ₺280.

## Augmentation de loyer du groupe de couleur



Le groupe jaune vient d'être complété. Il appartient au moins à deux joueurs. La Place de la Bourse a été la dernière propriété achetée ; son niveau de loyer est 2. Le Faubourg Saint-Honoré a le niveau de loyer 3 et la Rue La Fayette a son niveau de loyer à 4. Voir page 7.

## Prison



Pour payer ₺100 et sortir de prison. Voir page 10.

## Enchères



Écran de démarrage d'enchère affichant les crédits de tous les joueurs.



Enchère en cours, affichant les cercles de compte à rebours en haut : 4, 3, 2 et finalement 1. Un signal de compte à rebours accompagne le visuel.



Le compte à rebours touche à sa fin. La propriété est sur le point d'être vendue pour ¥160. Voir page 13.

## Dettes



L'hélicoptère est débiteur de ¥200. Le moment est venu pour lui de décider quelles propriétés céder pour rembourser sa dette.

## Gagner



La Voiture l'emporte avec ¥9520 après que le Bateau a fait faillite.

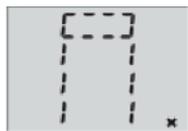
### Carte bancaire demandée



C'est le dernier d'une série de trois écrans déroulants.

Quand vous voyez ces écrans et que vous entendez un bip répétitif, la banque électronique attend une carte pour terminer une transaction. Soyez rapide : elle revient à l'écran par défaut si vous prenez trop de temps.

### Carte Propriété demandée



C'est le dernier d'une série de trois écrans déroulants.

### Veille/Pause de la partie

Après cinq minutes sans être utilisée, la banque électronique se met en veille. Réactivez-la en appuyant sur n'importe quel bouton. Une partie en pause continue de l'endroit où vous vous êtes arrêtés.

### Nouvelle partie/réinitialisation

Appuyez et maintenez enfoncée la touche pendant environ cinq secondes pour éteindre la banque électronique. Puis appuyez sur n'importe quelle touche pour commencer une nouvelle partie.

### Volume

Appuyez et maintenez enfoncées les touches et en même temps pour activer le contrôle du volume. Utilisez la touche ou pour faire défiler vers le haut ou vers le bas les quatre réglages de volume. Appuyez sur pour confirmer.