

# Règles du jeu officielles du Monopoly®



Garanties presque sans erreurs

## **BUT DU JEU :**

***Etre le dernier joueur à rester en jeu, c'est-à-dire le dernier joueur n'ayant pas fait faillite.***

## **PREPARATION**

1. Prenez le casier de la Banque et disposez dans leurs emplacements les Maisons, les Hôtels, les Titres de Propriété et les billets (classés selon leur valeur).
2. La première fois que vous jouez, détachez les pieds en caoutchouc et disposez-les sous les coins des sabots.  
Disposez les sabots à l'endroit prévu sur le plateau de jeu.
3. Détachez les cartes Chance et Caisse de Communauté, mélangez-les et placez-les face cachée dans les sabots correspondants.
4. Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case "Départ".

### **5. Le Banquier et la Banque.**

Choisissez comme Banquier un joueur. S'il y a plus de 5 joueurs, l'un des joueurs peut décider de tenir uniquement le rôle de Banquier.

Le Banquier remet à chaque joueur une somme de 150.000 Francs, répartie comme indiqué ci-dessous :

- 2 billets de 50.000 Frs
- 2 billets de 1.000 Frs
- 4 billets de 10.000 Frs
- 1 billet de 500 Frs
- 1 billet de 5.000 Frs
- 5 billets de 100 Frs
- 1 billet de 2.000 Frs

La Banque garde tout le reste de l'argent, ainsi que les Titres de Propriété, les Maisons et les Hôtels, jusqu'à ce qu'ils soient achetés par les joueurs. La Banque paye également les salaires et les primes, prête de l'argent contre des hypothèques, et encaisse l'argent des impôts, des taxes, des pénalités, des intérêts pour lever des hypothèques et de la vente des propriétés. Quand des enchères ont lieu, le Banquier tient le rôle du Commissaire Priseur.

La Banque ne peut jamais "faire faillite" mais si elle ne possède plus d'argent, elle peut émettre des "reconnaisances de dettes" envers les joueurs qu'elle ne peut payer. Pour cela, le Banquier écrit le montant de la somme due sur une feuille de papier.

6. Chacun des joueurs lance ensuite les deux dés : le joueur qui obtient le score le plus élevé commence la partie, le joueur situé à sa gauche jouant à sa suite.

## DEROULEMENT DU JEU



Quand arrive votre tour de jeu, lancez les 2 dés puis avancez votre pion sur le plateau de jeu, d'autant de cases que l'indique le total des dés, et dans le sens indiqué par la flèche. La case sur laquelle vous allez vous arrêter vous indique ce que vous devez ou pouvez faire. Deux pions ou plus peuvent se trouver sur une même case au même moment. Suivant la nature de la case sur laquelle vous êtes arrivé, vous pouvez effectuer l'une des opérations suivantes :

- acheter un terrain ou une autre propriété,
- payer un loyer (si la propriété appartient à un autre joueur),
- payer des impôts,
- tirer une carte "Chance" ou "Caisse de Communauté",
- aller en Prison,
- bénéficier du Parc Gratuit,
- toucher un salaire de 20.000 Francs.

Lorsque vous avez terminé votre tour, ce sera au joueur situé à votre gauche de jouer : passez-lui les dés.

### Les doubles

Si vous obtenez un double avec les dés, déplacez-vous normalement. Effectuez l'opération de votre case d'arrivée, puis relancez les dés et déplacez-vous à nouveau. Vous effectuerez alors une nouvelle opération. Cependant, si vous obtenez un double trois fois de suite, vous devez vous rendre immédiatement en Prison. Votre tour de jeu est alors terminé.

### La case "DEPART"

Chaque fois que vous passez ou vous arrêtez sur la case "Départ", la Banque vous verse un salaire de 20.000 Francs. Il peut arriver que vous receviez ce salaire de 20.000 Francs deux fois au cours du même tour de plateau si, par exemple, vous tombez sur une case Chance ou Caisse de Communauté immédiatement après la case "Départ" et que vous tirez une carte vous demandant de vous rendre à la case "Départ".

### Arrêt sur une propriété à vendre

Si vous vous arrêtez sur une propriété qui n'appartient à personne (c'est-à-dire une propriété dont aucun joueur ne possède le Titre de Propriété), vous pouvez décider de l'acheter. Dans ce cas, payez à la Banque le prix indiqué sur le plateau. La Banque vous donnera alors, en échange, le Titre de Propriété correspondant : placez cette carte, face visible, devant vous. Si vous décidez de ne pas acheter cette propriété, la Banque doit la mettre aussitôt aux enchères, et la vendre au plus offrant. La mise à prix est la première offre faite. Tous les joueurs peuvent participer à l'enchère, y compris le joueur qui a décliné l'achat.

### Posséder une propriété

Posséder une Propriété vous donne le droit de percevoir un loyer de la part des joueurs qui vont s'arrêter sur cette Propriété. C'est un atout de posséder les Titres de Propriété de tous les terrains d'une même couleur ( autrement dit, de posséder un monopole ( car vous pouvez alors construire sur les terrains de ce groupe.

### Arrêt sur une propriété privée

Quand vous vous arrêtez sur une Propriété qui a été achetée par un autre joueur, vous pouvez être amené à payer un loyer au Propriétaire, si celui-ci vous réclame ce loyer avant que le joueur jouant à votre suite ait lancé les dés. Le montant du loyer figure sur le Titre de Propriété, et varie selon le nombre de Maisons construits sur cette propriété. Si un joueur possède tous les terrains d'une même couleur, la valeur du loyer de ces terrains est alors multipliée par deux. Par contre, si l'un des terrains du groupe est hypothéqué, le loyer est ordinaire pour les terrains non-hypothéqués, et inexistant pour le terrain hypothéqué. Lorsqu'un joueur a construit des Maisons ou Hôtels sur un terrain, le loyer augmente, comme indiqué sur le Titre de Propriété.

### Arrêt sur les cases "COMPAGNIE DE DISTRIBUTION"

Quand vous vous arrêtez sur une de ces cases, vous pouvez l'acheter si cette Compagnie de Distribution

n'appartient à personne. Comme pour les Propriétés, payez à la Banque le prix indiqué sur le plateau. Si la Compagnie de Distribution appartient déjà à l'un des joueurs, le propriétaire peut alors vous réclamer un loyer, qui est fonction des points indiqués par les dés que vous venez de lancer :

- Si ce propriétaire possède une Compagnie de Distribution, le loyer sera égal à quatre fois la valeur de vos dés
- S'il possède les deux Compagnies de Distribution, le loyer s'élèvera alors à dix fois la valeur indiquée par les dés. Si vous vous arrêtez sur une de ces cases après avoir suivi les indications d'une carte Chance ou Caisse de Communauté, vous devrez alors lancer les dés pour déterminer le montant du loyer à payer.



### **Arrêt sur une GARE**

Si vous êtes le premier joueur à vous arrêter sur une case Gare, vous pouvez décider de l'acheter. Sinon, cette Gare sera mise aux enchères par la Banque, et même si vous avez décliné l'achat, vous pouvez participer aux enchères. Si la Gare a déjà été achetée, vous devez payer au Propriétaire le montant indiqué sur le Titre de Propriété. Le loyer varie en fonction du nombre total de Gares possédées par ce joueur.



### **Arrêt sur une case "CHANCE" ou "COMMUNAUTE"**

Lorsque vous vous arrêtez sur l'une de ces cases, vous devez tirer la première carte de la pile indiquée. Ces cartes peuvent vous demander de :

- déplacer votre pion
- faire un paiement (par exemple, pour des taxes )
- recevoir de l'argent
- aller en Prison
- sortir de Prison

Vous devez suivre exactement les instructions de cette carte, puis la replacer sous la pile, face cachée. Si vous tirez une carte "VOUS ETES LIBERE DE PRISON", vous pouvez la conserver jusqu'à ce que vous en ayez besoin, ou la vendre, à un prix défini en accord avec l'acheteur.

*Remarque : si une carte vous demande de déplacer votre pion, il se peut que vous ayez à passer par la case "Départ". Dans ce cas, recevez 20.000 Francs. Vous ne devez pas passer par la case "Départ" lorsque vous êtes envoyé en Prison.*

### **Arrêt sur les cases "IMPOTS" et "TAXE DE LUXE"**

Payez à la Banque le montant indiqué sur ces cases.

### **Arrêt sur le PARC GRATUIT**

Lorsque vous vous arrêtez sur cette case, vous recevez tout l'argent placé au centre du plateau de jeu. Vous repartirez de cette case au tour suivant.

### **Prison**

Vous êtes envoyé en Prison :

- Si vous vous arrêtez sur la case "ALLEZ EN PRISON"
- Si vous tirez une carte Chance ou Caisse de Communauté qui vous indique "ALLEZ EN PRISON"
- Si vous obtenez 3 fois de suite un double avec les dés.
- L'arrivée en Prison met fin à votre tour de jeu. Vous ne franchissez pas la case "Départ" et vous ne recevez pas 20.000 Francs.

Vous pourrez sortir de Prison :

- Si vous payez une amende de 5.000 Francs que vous placez au centre du plateau avant de lancer les dés et de continuer votre tour de jeu, ou

- Si vous faites un double avec les dés durant l'un des trois tours qui suit votre arrivée en Prison; déplacez-vous alors du nombre de cases indiqué par les dés, jouez, puis relancez les dés - comme tout joueur ayant obtenu un double - et rejouez, ou
- Si vous achetez une carte "VOUS ETES LIBERE DE PRISON" à un autre joueur, à un prix convenu entre vous deux, ou
- Si vous possédez déjà une carte "VOUS ETES LIBERE DE PRISON".

Vous ne pouvez rester plus de trois tours en Prison. Aussitôt après avoir lancé les dés au cours du troisième tour, vous devez - si vous n'avez pas fait de double - payer une amende de 5.000 Francs que vous placez alors au centre du plateau. Puis déplacez-vous du nombre de cases indiqué par les dés et jouez.

Pendant que vous êtes en Prison, vous pouvez percevoir des loyers, si les propriétés correspondantes ne sont pas hypothéquées. Si vous n'êtes pas "envoyé" en Prison mais que vous parvenez sur cette case dans le cours normal du jeu, votre séjour est considéré comme une "simple visite". Vous n'encourez alors aucune pénalité et vous pouvez vous déplacer normalement au tour suivant.

## **Les Maisons**

Une fois que vous possédez tous les terrains d'un groupe de couleur, vous pouvez acheter des Maisons à placer sur ces terrains, ce qui augmente la valeur du loyer que vous allez réclamer aux autres joueurs. Le prix d'une Maison est indiqué sur le Titre de Propriété correspondant. A tout moment, durant votre tour de jeu, vous pouvez acheter et construire autant de Maisons que votre fortune vous le permet. Vous devez cependant construire uniformément, c'est-à-dire que vous ne pouvez pas construire plus d'une Maison par terrain tant que vous n'avez pas construit une Maison sur chaque terrain de ce groupe. Vous pouvez alors commencer à construire une seconde rangée de Maisons, et ainsi de suite. De la même façon, si vous souhaitez revendre des Maisons, vous devez dégarnir tous les terrains du groupe uniformément.

Si vous possédez tous les terrains d'un groupe de couleur, et que vous n'avez construit de Maison que sur un ou deux de ces terrains, vous continuez à percevoir un double loyer pour les terrains nus de ce groupe, lorsqu'un joueur s'y arrête. Vous ne pouvez pas construire de Maison sur un terrain si dans le même groupe, un terrain est hypothéqué.

## **Les Hôtels**

Pour pouvoir acheter un Hôtel, vous devez posséder 4 Maisons sur chaque terrain d'un même groupe. Si vous désirez construire un Hôtel, demandez à la Banque de vous échanger les 4 Maisons du terrain de votre choix contre un Hôtel, et acquittez-vous du prix indiqué pour un Hôtel sur le Titre de Propriété, puis placez votre Hôtel sur ce terrain. Vous ne pouvez construire qu'un Hôtel par terrain.

## **Crise du bâtiment**

Si la Banque n'a plus de Maisons à vendre, les joueurs qui désirent construire doivent attendre qu'un joueur ait rendu ou vendu ses Maisons. De la même façon, quand vous vendez des Hôtels, vous ne pouvez pas les remplacer par des Maisons qu'il n'y en a plus de disponibles.

## **Vente de propriété**

Vous pouvez échanger ou vendre des terrains nus, des Gares ou des Compagnies de Distribution avec un autre joueur, à un prix convenu entre vous deux. Cependant, vous ne pouvez pas vendre un terrain à un autre joueur si vous avez une Construction (Maisons ou Hôtel) sur un terrain de même couleur. Pour pouvoir le faire, vous devez auparavant revendre l'ensemble des constructions de ce groupe à la Banque. Une propriété, hypothéquée ou non, ne peut être vendue qu'à un autre joueur, jamais à la Banque. Vous ne pouvez revendre vos Maisons et Hôtels qu'à la Banque. Vous pouvez les vendre à n'importe quel moment du jeu, et à la moitié de leur prix d'achat. Pour un Hôtel, la Banque paiera la moitié du prix d'achat de cet Hôtel plus la moitié du prix d'achat des 4 Maisons qui lui ont été vendus pour la construction de cet Hôtel (soit, en définitive, la moitié du prix d'achat de 5 Maisons sur ce terrain).

## **Hypothèques**

Si vous avez besoin d'argent, vous pouvez hypothéquer une Propriété, et recevoir de la Banque la somme indiquée au dos du Titre de Propriété.

Les Maisons et les Hôtels ne peuvent pas être hypothéqués. Avant d'hypothéquer un terrain, vous devez donc revendre l'ensemble des constructions situées sur les terrains du même groupe (la Banque les rachète à la moitié du prix d'achat). Vous retournez alors la carte de la propriété hypothéquée, face contre table. Vous ne pouvez plus percevoir de loyer sur cette propriété, ni y construire de Maisons ou d'Hôtels. Vous pouvez lever

L'hypothèque, en versant à la Banque la somme qu'elle vous a prêtée, augmentée d'un intérêt de 10%.  
Quand vous hypothéquez un terrain, vous en restez propriétaire. Un autre joueur ne peut pas l'acquérir en levant l'hypothèque auprès de la Banque.

Vous pouvez par contre vendre une propriété hypothéquée aux autres joueurs, à un prix que vous aurez défini entre vous. Le nouveau propriétaire a alors le droit de lever cette hypothèque en payant le tarif indiqué, augmenté des 10% d'intérêts. S'il décide de ne pas lever l'hypothèque, il doit néanmoins payer les intérêts. S'il décide de lever l'hypothèque plus tard, il devra repayer les 10% d'intérêts.

### **Faillite**

Si vous devez à la Banque ou à un autre joueur plus d'argent que vous n'en possédez, vous faites faillite et vous devez alors vous retirer du jeu.

Si votre créancier est la Banque, vous devez lui remettre tout votre argent ainsi que vos Titres de Propriété. Le Banquier met alors aux enchères ces propriétés, qui seront vendues au plus offrant.

Vous devez également remettre vos cartes "VOUS ETES LIBERE DE PRISON" sous la pile correspondante.

Si votre créancier est un autre joueur, vos Maisons et Hôtels sont vendus à la Banque à la moitié de leur prix d'achat et votre créancier reçoit alors tout l'argent, tous les Titres de Propriété et les cartes "VOUS ETES LIBERE DE PRISON" que vous possédez

Si vous possédez des propriétés hypothéquées, vous devez également les remettre à votre créancier, celui-ci doit immédiatement payer les 10% d'intérêt et alors choisir de lever ou non l'hypothèque.

### **Dernières précisions**

Si vous devez plus d'argent que vous n'en avez "en espèces", vous pouvez payer votre créancier à la fois en espèces et en propriétés. Dans ce cas, votre créancier peut accepter certaines propriétés (même hypothéquées) pour un montant supérieur à celui qui figure sur le titre de façon à réunir un groupe complet ou à empêcher un adversaire d'obtenir cette propriété.

Si vous êtes Propriétaire, n'oubliez pas de réclamer le paiement de vos loyers.

Seule la Banque peut prêter de l'argent, et ce, seulement contre une hypothèque.

Un joueur ne peut ni emprunter ni prêter de l'argent à un autre joueur.

### **LE VAINQUEUR :**

Le dernier joueur restant en jeu est le vainqueur.

## **REGLES POUR UNE PARTIE COURTE**

IL existe trois différences pour les règles d'une partie courte :

1. Au cours de la PREPARATION du jeu, le Banquier mélange la pile des Titres de Propriété. Le joueur situé sur la gauche du Banquier coupe alors cette pile, et le Banquier distribue deux Titres de Propriété à chaque joueur, y compris à lui-même s'il est à la fois joueur et Banquier. Chacun paye immédiatement à la Banque le prix des deux propriétés qu'il a reçues. La partie se déroule ensuite de façon classique.
2. Lors d'une partie courte, vous devez construire seulement trois Maisons (et non pas quatre) sur chaque propriété d'un même groupe pour pouvoir acheter un Hôtel. Le loyer perçu pour un Hôtel est identique à celui des règles classiques. Quand un joueur vend un de ses Hôtels, la valeur de cet Hôtel s'élève à la moitié de son prix d'achat, soit la même valeur que dans les règles classiques moins la valeur d'une maison.
3. FIN DE LA PARTIE. Le premier joueur qui fait faillite se retire du jeu, puis la partie prend fin dès qu'un second joueur fait faillite. Ce joueur cède à son créancier (que ce soit la Banque ou un autre joueur) l'ensemble de ses biens, y compris ses Maisons, Hôtels et Propriétés.  
Chaque joueur encore en jeu évalue alors l'ensemble de ses biens en comptabilisant :
  1. l'argent qu'il a en main
  2. les terrains, les Gares et les Compagnies de Distribution qu'il possède, au prix indiqué sur le plateau de jeu
  3. ses propriétés hypothéquées, à la moitié du prix indiqué sur le plateau,
  4. ses Maisons, à leur prix d'achat respectif,

5. ses Hôtels, à leur prix d'achat respectif, comprenant la valeur des trois Maisons précédemment échangées.

Le joueur le plus riche est le vainqueur.

### ***PARTIE LIMITEE DANS LE TEMPS***

Pour cette variante d'une partie courte, les joueurs décident, avant de commencer, de l'heure à laquelle la partie doit finir. Le joueur le plus riche sera déclaré vainqueur. Au début de la partie, le Banquier mélange tous les Titres de Propriété et en distribue deux à chaque joueur, face cachée. Chacun paye immédiatement à la Banque le prix des deux propriétés qu'il a reçues.

Le jeu se déroule normalement jusqu'à l'heure préalablement fixée. On arrête alors toute opération (si l'un des joueurs avait commencé à jouer, il peut terminer son tour de jeu). Chaque joueur évalue alors l'ensemble de ses biens : le joueur le plus riche est le vainqueur.