



© & ™ Lucasfilm Ltd.

HASBRO GAMING et 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

Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.
Veuillez conserver cette information pour toute référence ultérieure.

starwars.hasbro.com starwars.com/theforceawakens



1016B0324447 00

1016B0324447 00

MONOPOLY

Originator: CF

Approval: FAR

ROD: 00.00



◆ Achetez. Vendez. Négociez. Gagnez ! ◆

ÂGE
8+



2-4
JOUEURS

MONOPOLY

BRAND

STAR WARS™

RÈGLES DU JEU

But du jeu :

Jouez en équipe pour construire des bases dans toute la galaxie et utilisez les cartes Force pour faire tourner le combat en votre faveur ! Mais n'oubliez pas, au final, il ne peut y avoir qu'un seul vainqueur !

Que la Force soit avec vous !

CONTENU : 1 plateau de jeu, 4 pions de personnage, 48 bases (toutes recto-verso),
36 cartes Force, 4 cartes de symbole, 2 dés et 1 paquet de billets

LISEZ D'ABORD CES PAGES !

MONOPOLY *Star Wars*™ est un jeu très différent ! Alors qu'est-ce qui est nouveau ?

BUT DU JEU

- Voyagez dans toute la galaxie et achetez des planètes pour y construire des bases.
- Une fois que toutes les planètes ont été achetées, la bataille est terminée ! Comptez le nombre de bases.
- Le joueur qui a le plus de bases dans l'équipe qui est en tête est le vainqueur ultime !
- Que la Force soit avec vous...

CHOISISSEZ VOTRE CAMP

Choisissez Rébellion (bleu) ou Empire (rouge) dans ce conflit galactique ayant pour but la domination ultime. Faites équipe pour affronter l'ennemi, mais n'oubliez pas : au final, il n'y aura qu'un seul gagnant !

BASES ET SYMBOLES

Une fois que vous aurez choisi votre pion de personnage, prenez une carte de symbole de la couleur correspondante.

Joueurs de la Rébellion, choisissez



ou



Joueurs de l'Empire, choisissez

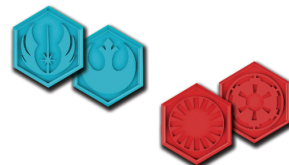


ou



D'un peu plus près...

- Prenez une base de la couleur correspondante.
- Cherchez la face avec le symbole que vous avez choisi.
- Pendant la partie, placez la face visible de votre base sur une case de planète pour indiquer qu'elle vous appartient.



UTILISEZ LES CARTES FORCE !

Arrêtez-vous sur des cases Rébellion ou Empire pour récupérer des cartes Force !

Si vous vous arrêtez sur une case Rébellion



... ou Empire



... prenez une carte correspondante et lisez-la...

... quelle action correspond à votre couleur ?

Si c'est la moitié supérieure, c'est une **carte Force** !

Jouez ces cartes à **tout moment** de la partie comme vous le voulez. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes jouées lors d'un tour !

(Si vous jouez une carte Force au début de votre tour, n'oubliez pas de lancer les dés après.)

FORCE REBELLION

Dites non !

Stoppez l'action d'un autre joueur contre vous.

(Conservez cette carte sans la révéler jusqu'à votre moment.)

CHANCE EMPIRE

Rupture de couplage de puissance.

Payez 200 crédits à la banque.

Mais si c'est la moitié inférieure, c'est une **carte Chance** !

Lisez l'action et jouez-la immédiatement.



CASES DE PLANÈTE

Voyagez dans toute la galaxie et achetez des planètes pour y construire des bases.

Faites payer un loyer à chaque fois qu'un joueur s'arrête sur une case qui vous appartient !

Si vous possédez une planète entière (un groupe de couleur), doublez votre loyer !




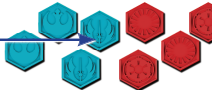


À COURT DE CRÉDITS ?

La faillite n'existe pas dans MONOPOLY *Star Wars*, mais si vous ne pouvez pas payer le loyer, vous perdrez votre base la mieux placée !

MISE EN PLACE :



1. Les joueurs doivent choisir leur camp : Rébellion (bleu) ou Empire (rouge).
2. Assurez-vous qu'il y ait un nombre de joueurs pair dans chaque camp. Pour faire une partie à trois joueurs, consultez la page ci-contre.
3. Choisissez votre pion de personnage et placez-le sur la case DÉPART. Placez la carte du symbole que vous avez choisi devant vous, à la vue de tous.
4. Mélangez les cartes Force Rébellion et placez-les face cachée sur cet emplacement : 
5. Mélangez les cartes Force Empire et placez-les face cachée sur cet emplacement : 
6. Les joueurs de la Rébellion prennent chacun **trois** cartes Force Rébellion, et les joueurs de l'Empire prennent chacun **trois** cartes Force Empire.
 - Regardez-les, mais ne les montrez pas aux autres joueurs.
 - Gardez ces cartes jusqu'à ce que vous en ayez besoin, puis utilisez-les à tout moment.
7. Un des joueurs est élu banquier. Le banquier s'occupe :
 - de l'argent de la banque 
 - des bases de la Rébellion et de l'Empire 
 - des ventes aux enchèresIl est important que le joueur qui prend le rôle de banquier sépare soigneusement les biens de la banque des siens, pour ne pas les mélanger.
8. Chaque joueur commence avec :



2x

4x

2x

3x

2x

Total = 1500 crédits. Le banquier conserve le reste dans le rangement en plastique qui sert de banque.

9. Le joueur de la Rébellion le plus jeune joue en premier. La partie continue sur la gauche.





JOUEZ !

Comment gagner ?

- Une fois que les bases sont construites sur toutes les planètes du plateau de jeu, le camp qui a le plus de bases, la Rébellion ou l'Empire, l'emporte.
- Le joueur qui a le plus de bases dans l'équipe qui est en tête est le vainqueur ultime !
- En cas d'égalité, la base la mieux placée fait basculer l'équilibre du pouvoir.

Comment jouer ?

1. Lancez les dés.
2. Déplacez votre pion d'autant de cases que le nombre de points indiqué sur les dés.
3. La case où vous vous arrêtez détermine ce que vous avez à faire. Voir la rubrique **Types de cases** ci-après.
4. Si vous avez fait un double aux dés, relancez-les pour jouer un nouveau tour.
Attention ! Si vous faites trois doubles à la suite, rendez-vous directement en Prison !
5. Votre tour est terminé ! C'est au joueur situé à votre gauche de lancer les dés.

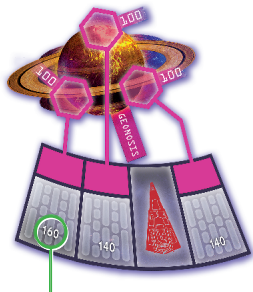
C'est parti !

C'est tout ce que vous avez besoin de savoir pour commencer la partie. Regardez à quoi correspond chaque type de case lorsque vous tombez dessus !

Partie à trois joueurs

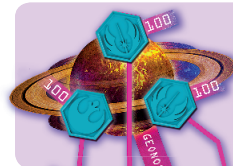
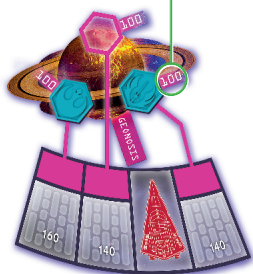
- C'est toujours le joueur solitaire qui commence et il prend six cartes Force Rébellion ou Empire au début de la partie, selon le camp qu'il choisit.

TYPES DE CASES



Le prix d'achat

Le montant du loyer



Cases de planète n'appartenant à personne

Vous devez acheter ou mettre aux enchères toute case de planète qui n'appartient à personne.

- **Pour l'acheter**, payez le montant indiqué sur **la case**, puis placez l'une de vos bases sur la case hexagonale correspondante sur la planète. Assurez-vous que votre symbole soit bien visible pour indiquer que la base vous appartient !
- **Si vous décidez de ne pas l'acheter**, le banquier doit ouvrir une vente aux enchères. Les enchères commencent à 10 crédits. Tout le monde peut faire une offre (même le joueur qui s'est arrêté sur la case). L'enchère gagnante est payée à la banque.
- Si personne n'en veut, ce n'est pas un problème. La case de planète reste vide.

Cases de planète appartenant déjà à un joueur

Vous devez payer un loyer au propriétaire. **Le loyer est indiqué sur la planète, à côté de la case hexagonale couverte d'une base**, mais le montant dépend du camp du propriétaire.

- Si le propriétaire est **un ennemi**, vous devez payer le loyer **au prix fort**.
- Si c'est **un allié**, vous n'en payez que **la moitié** !
- Vous n'avez pas d'argent pour payer le loyer ? Référez-vous à la **page 9** pour les instructions à suivre.

Attention ! Le propriétaire doit vous réclamer ce loyer avant que le joueur après vous n'ait lancé les dés. Il ne faut pas rater l'occasion !

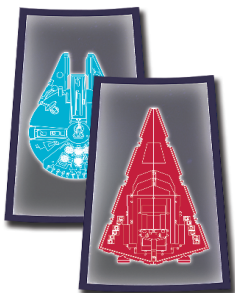
Groupe de couleur = Loyer doublé !

Si vous possédez toutes les bases d'une planète, à vous seul ou avec votre équipier du camp Rébellion/Empire, le montant du loyer est doublé !



DÉPART

Chaque fois que vous vous arrêtez sur ou passez par la case DÉPART, recevez 200 crédits (sauf si vous êtes en Hyperpropulsion).



Cases carte Force

Arrêtez-vous sur des cases Rébellion ou Empire pour récupérer des cartes Force !

Si vous vous arrêtez sur une case Rébellion



... ou Empire



... prenez une carte correspondante et regardez-la de plus près...

... quelle action correspond à votre couleur ?

Si c'est la moitié supérieure, c'est une **carte Force** !

Jouez ces cartes à **tout moment** de la partie comme vous le voulez. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes jouées lors d'un tour !

(Si vous jouez une carte Force au début de votre tour, n'oubliez pas de lancer les dés après.)

FORCE REBELLION

Dites non !

Stoppez l'action d'un autre joueur contre vous.

(Conservez cette carte sans la révéler jusqu'à la case suivante.)

CHANCE EMPIRE

Rupture de couplage de puissance

Payez 200 crédits à la banque.

Mais si c'est la moitié inférieure, c'est une **carte Chance** !

Lisez l'action et jouez-la immédiatement.

Attention !

N'oubliez pas les cartes que vous avez reçues au début de la partie !



Les cartes **Dites non !** peuvent être jouées à tout moment pour annuler une action d'un autre joueur contre vous. Cependant, si ce joueur dispose lui-même d'une carte **Dites non !**, il peut l'utiliser pour annuler la vôtre. Désolé !

Défaussez-vous des cartes Force et Chance utilisées, face visible. Si vous êtes à court de cartes, mélangez les piles de défausse pour créer de nouveaux tas de poche Rébellion et Empire.



Hyperpropulsion

Déplacez-vous sur la case de planète de votre choix n'appartenant à personne et située entre vous et la prochaine case Hyperpropulsion.

Si toutes les cases de cette zone appartiennent à quelqu'un, vous pouvez faire un plus grand saut en hyperspace jusqu'à une case n'appartenant à personne dans la zone suivante, ou encore la suivante si nécessaire.

Si vous passez par la case DÉPART en étant en Hyperpropulsion, **ne recevez pas** 200 crédits.



Chasseur de prime

Prenez possession d'une case de planète ! Prenez une de vos bases à la banque et utilisez-la pour :

- prendre le contrôle d'une case de planète n'appartenant à personne ; ou
- remplacer une base existante sur le plateau de jeu. Rendez la base de l'autre joueur à la banque.



Case Simple Visite

Si vous atterrissez sur cette case lors d'un déplacement, vous ne subissez aucune pénalité. Placez votre pion sur la partie Simple Visite.



Case Parc Gratuit

Ne faites rien. Reposez-vous et rechargez vos couplages de puissance.



Allez en Prison

Déplacez immédiatement votre pion sur la case En Prison. Ne passez pas par la case DÉPART. Ne recevez pas 200 crédits. Votre tour est terminé. Tant que vous êtes En Prison, vous ne pouvez pas recevoir de loyer ou participer aux enchères.

Alors, comment sortir de Prison ?

- **Payez 100 crédits** au début de votre prochain tour puis lancez les dés et déplacez-vous comme habituellement.
- Utilisez une carte **Vous êtes libéré de prison** au début de votre prochain tour.
- Tentez d'obtenir **un double aux dés** au début de votre prochain tour. Si vous y parvenez, vous êtes libre : utilisez le score des dés pour votre déplacement. Vous avez 3 tours pour réussir un double. Si vous n'y parvenez pas au bout de 3 essais, vous devez payer 100 crédits à la banque et utiliser le score de votre dernier lancer de dés pour déplacer votre pion.



Taxe de la Fédération du Commerce

Versez 200 crédits à la banque.

À court de crédits ?

- Si votre dette est envers la banque, gardez vos billets et retirez votre base la mieux placée.
- Si votre dette est envers un autre joueur, gardez vos billets et retirez votre base la mieux placée du plateau de jeu. Le joueur à qui vous devez de l'argent la remplace par une de ses bases !
- Si vous n'avez ni billet ni base, ne faites rien. Vous avez déjà suffisamment de problèmes comme ça !

LE VAINQUEUR !

- Dès que toutes les cases de planète ont une base, la partie se termine. Le camp avec le plus de bases sur le plateau de jeu l'emporte !
- Le joueur qui a le plus de bases dans l'équipe qui est en tête est le vainqueur ultime !
- En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur qui possède la base la mieux placée.

KASHYYYK



Kashyyyk, la planète des Wookiees, est couverte d'une forêt dense. Les Wookiees ont beau construire leurs habitations dans les arbres, ce ne sont cependant pas des êtres primitifs, et l'architecture de Kashyyyk incorpore une technologie sophistiquée. L'une des dernières batailles de la Guerre des Clones a eu lieu sur ce monde, sous le commandement de Yoda. Les Wookiees et les clones ont combattu les droïdes de l'armée Séparatiste – du moins jusqu'à ce que l'Empereur ne donne l'Ordre 66 pour commander aux clones de massacrer tous les Jedi.

HOTH



Hoth est la sixième planète du système isolé du même nom, et c'était le site de la base Echo de l'Alliance Rebelle. C'est un monde de glace et de neige, orbité par de nombreuses lunes, et abritant des créatures dangereuses telles que les wampas.

GEONOSIS



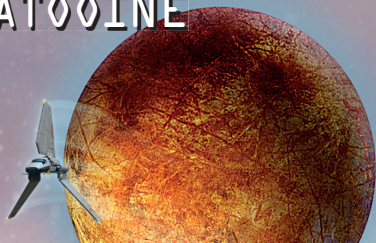
Un monde rocheux et aride à moins d'un parsec de Tatooine, Geonosis est une planète encerclée d'un anneau située hors des frontières de la République Galactique. Sa surface inhospitalière est composée de déserts rocaillieux et secs. Les formes de vie autochtone les plus avancées sont les Géonosiens, des insectoïdes intelligents qui vivent dans d'immenses tours-essaims. Ils s'occupaient d'immenses usines de production de droïdes et d'armement pour la cause des Séparatistes pendant la Guerre des Clones.

DAGOBAH



Résidence de Yoda pendant les dernières années de sa vie. Dagobah est une planète recouverte de marécages – un monde oublié où l'ancien Maître Jedi pouvait échapper à la vigilance des forces impériales. Caractérisé par son climat humide et ses marais fétides, c'est un monde qui reste sous-développé, sans aucun signe de technologie. Il compense cependant son manque de civilisation par une abondance de vie, que ce soit les plantes de ses jungles luxuriantes ou sa population animale diverse.

TATOOINE



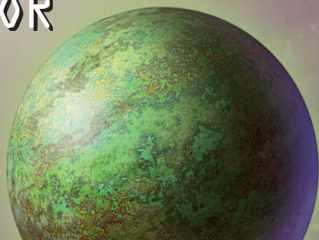
Un monde désertique en orbite autour de deux soleils sur la Bordure Extérieure de la galaxie, Tatooine est dirigée par les Hutts immoraux. La plupart des colons travaillent dans des fermes hydroponiques au cœur du désert, mais les villes telles que Mos Espa et Mos Eisley attirent de nombreux criminels et malfrats. Tatooine ne manque pas de dangers : tempêtes de sable soudaines, bandes de pillards Tusken, dragons krayt carnivores. La planète est aussi célèbre pour ses dangereuses courses de modules, les jeux d'argent et l'esclavage légalisé.

KAMINO



Un monde solitaire situé au-delà de la Bordure Extérieure, peu auraient pu prévoir que Kamino deviendrait un contributeur crucial dans le basculement du pouvoir politique qui s'opéra dans les derniers jours de la République. Kamino est une planète d'océans et de tempêtes. Il n'y a rien en surface, excepté les immenses cités sur pilotis dans lesquelles résident les habitants naturels de la planète, les Kaminoens. Depuis Tipoca City, la Première Ministre, Lama Su, surveillait de près les opérations d'exportation les plus importantes de Kamino : les clones.

ENDOR



Isolée dans un coin reculé de la galaxie, la lune forestière d'Endor aurait facilement été ignorée par l'histoire si une bataille décisive n'y avait pas eu lieu. La forêt des Ewoks est la tombe de Darth Vader et de l'Empire. C'est là que l'Alliance Rebelle a remporté sa victoire la plus importante contre l'Empire Galactique.

CORUSCANT



Planète-cité, Coruscant est à la fois le cœur vibrant et la capitale de la galaxie, abritant un mélange divers de citoyens et de cultures. On y trouve d'immenses gratte-ciel, des files interminables de speeders aériens, et des niveaux inférieurs qui s'enfoncent loin sous la surface de la planète. Coruscant était le siège du gouvernement pour la République Galactique et plus tard l'Empire, et a été le site de nombreux événements historiques pendant la Guerre des Clones.