

◆ Achetez. Vendez. Négociez. Gagnez! ◆

BRAND

MONOPOLY

JUNIOR

OBJECTIF DU JEU

Faire le tour du plateau de jeu, acheter des propriétés, prendre des cartes Chance et gagner de l'argent. Quand un joueur fait faillite, les autres comptent leur argent. Le joueur le plus riche gagne !

MON
PREMIER
MONOPOLY



ATTENTION :



**DANGER D'ÉTOUFFEMENT – Petites pièces.
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.**

CONTENU

Plateau de jeu • 4 pions Junior • 20 cartes Chance
48 panneaux Vendu • 90 billets de banque Monopoly
dé • 4 cartes de personnage Qui est ton pion ?

ÂGE
5+



2-4
JOUEURS

**ASSEMBLAGE PAR
UN ADULTE REQUIS**

TOUTE PREMIÈRE PARTIE

1. Détachez les 48 panneaux Vendu du carton prédécoupé.
2. Sortez les 90 billets de banque et les cartes Chance de leur plastique.
Jetez les déchets de façon responsable.

MISE EN PLACE !

1. Ouvre le plateau de jeu et place-le au milieu des joueurs.
2. Sépare les 4 cartes de personnage des pions des cartes Chance. Mélange les cartes Chance et place-les face cachée sur la case Chance du plateau.
3. Choisis ton pion et place-le sur la case DÉPART.

Qui choisiras-tu ?



La petite Hazel



Le petit Scottie



La petite voiture



Le petit bateau



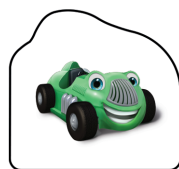
4. Trouve les 12 panneaux Vendu correspondant à ton pion et garde-les devant toi.



x12



x12



x12



x12

5. Un joueur est choisi pour prendre le rôle du banquier. Le banquier est responsable de l'argent. Il le distribue comme suit :

Partie à 2 joueurs : donne à chaque joueur $\text{₹}20$

Partie à 3 joueurs : donne à chaque joueur $\text{₹}18$

Partie à 4 joueurs : donne à chaque joueur $\text{₹}16$



JOUER !

Comment gagner

Être le joueur le plus riche quand un autre joueur fait faillite ! En d'autres mots, quand un joueur n'a pas d'argent pour payer le loyer, acheter une propriété sur laquelle il s'arrête, ou payer une amende d'une carte Chance.

Qui commence ?

Le joueur le plus jeune commence et le jeu continue sur la gauche.

À ton tour

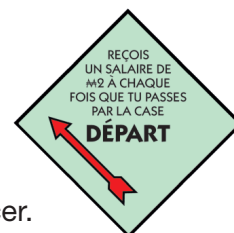
1. Lance le dé et avance ton pion d'autant de cases dans le sens des aiguilles d'une montre à partir de la case DÉPART.

- Fais toujours tes déplacements vers l'avant, ne recule pas.
- Chaque fois que tu t'arrêtes ou que tu passes sur la case DÉPART, reçois **M2** !

2. Où t'es-tu arrêté ?

Lis les informations concernant les différentes cases avant de commencer.

Si tu t'arrêtes sur :



UNE PROPRIÉTÉ N'APPARTENANT À PERSONNE

Si elle n'appartient à personne, tu dois l'acheter !

Paye le montant indiqué sur la case à la banque.

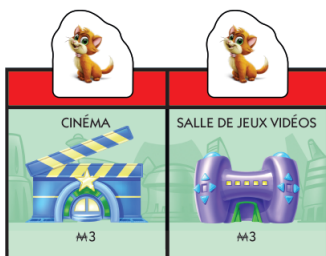
Pose un de tes panneaux Vendu sur la bande de couleur en haut de la case pour que tout le monde sache qu'elle t'appartient !



UNE PROPRIÉTÉ APPARTENANT À UN JOUEUR

Si elle appartient à un autre joueur, tu dois lui payer un loyer. Le loyer est le prix indiqué sur la case.

Si elle t'appartient, **ne fais rien.**



UNE PAIRE = LOYER DOUBLE !

Si un joueur possède les deux propriétés de la même couleur, le loyer est le double de ce qui est indiqué sur ces cases.

Tourne pour lire les informations concernant les autres cases du plateau.

PLUS DE CASES DU PLATEAU DE JEU



DÉPART

Chaque fois que tu t'arrêtes ou que tu passes sur la case DÉPART, reçois **¥2** de la banque.



CHANCE

Pioche la carte Chance du dessus de la pile, lis-la à haute voix et suis ses instructions. Remets les cartes utilisées au-dessous de la pile.



ALLEZ EN PRISON

Va tout droit en prison. Ne passe pas par la case DÉPART. Ne reçois pas **¥2**. Au début de ton prochain tour, paye **¥1** ou utilise la carte Tu es libéré de prison ! si tu en as une. Puis lance le dé et avance normalement. Tu peux recevoir des loyers pendant que tu es en prison.



SIMPLE VISITE

Tu n'iras pas en prison si tu atterris ici en lançant le dé !



PARC GRATUIT

Ne fais rien. Repose-toi !

3. Après avoir suivi les instructions de la case sur laquelle tu t'es arrêté, ton tour est terminé ! Passe le dé dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est au tour du joueur suivant.

GAGNER !

Si tu n'as pas assez d'argent pour payer le loyer, acheter une propriété sur laquelle tu t'arrêtes ou payer le montant indiqué par une carte Chance, tu es en faillite ! La partie est terminée.

Les autres joueurs comptent leur argent, et celui qui en a le plus gagne !

En cas d'égalité, chaque joueur compte la valeur totale de ses propriétés et ajoute ce montant au total de son argent. Le joueur le plus riche gagne !

RÈGLES AVANCÉES !

Une fois que tu maîtriseras les règles de base, essaye de jouer en utilisant les règles suivantes !

- Si tu n'as pas suffisamment d'argent pour payer un loyer ou une amende de carte Chance, complète la dette avec une propriété qui t'appartient.
- Si tu dois de l'argent à un autre joueur, ta propriété devient la sienne. Si tu dois de l'argent à la banque, ta propriété retourne sur le marché.
- Si tu ne peux toujours pas payer, alors tu es en faillite et la partie se termine. Tout le monde compte son argent pour voir qui a gagné !

Le logo HASBRO GAMING, PARKER BROTHERS 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, 2016 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

Conservez ces informations pour pouvoir vous y référer plus tard.

Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.

www.hasbro.fr
www.hasbro.be

HASBROGAMING.COM



1016A6984447 00