

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

3. Chaque carte CASE DEPART rapporte à son détenteur € 200.
 4. Tout joueur qui a une carte chance, s'il n'est pas le premier joueur à sortir, ne remporte RIEN. (Il peut y avoir chance, ou comme dans ce cas, malchance!)
 Le banquier paie tous les gains. L'argent ne passe jamais d'un joueur à l'autre.

MANCHE SUIVANTE

Réunissez les 60 cartes; le donneur suivant est celui qui se situe à la gauche du donneur précédent. Jouez une nouvelle manche.

GAIN DE LA PARTIE

Jouez jusqu'à ce que, à la fin d'une manche, un joueur ait un total d'au moins € 10.000, le joueur qui a le plus d'argent gagne.

TABLEAU DE DECOMPTE DES POINTS DU JEU DE CARTES MONOPOLY						
	Terrain nu	1 maison	2 maisons	3 maisons	4 maisons	Hôtel
Marron	50	100	150	200	250	750
Bleu clair	100	200	300	400	500	1000
Rose	150	300	450	600	750	1250
Orange	200	400	600	800	1000	1500
Rouge	250	500	750	1000	1250	1750
Jaune	300	600	900	1200	1500	2000
Vert	350	700	1050	1400	1750	2250
Bleu foncé	400	800	1200	1600	2000	2500

NB : "1 maison" signifie 1 maison sur chaque titre de propriété du groupe.

	Autres cartes		
	2 en mains	3 en mains	4 en mains
Services publics	500	500	500
Gares	250	500	1000

RÈGLE POUR JOUER À 3

Le jeu se déroule de la même façon qu'à 4 joueurs, si ce n'est qu'une quatrième carte à échanger est posée face dessus à l'endroit où se situerait la carte à échanger d'un quatrième joueur. Les joueurs peuvent échanger cette carte contre la carte qui se trouve au-dessus de leur pile à échanger. Ou alors, les joueurs peuvent l'échanger en même temps que la carte se trouvant au-dessus de la pioche, en les remplaçant par les deux cartes du dessus de leur pile. De cette façon, la quatrième pile à échanger peut s'accroître.

RÈGLE POUR JOUER À 2

Le jeu se déroule de la même façon qu'à 4 joueurs, si ce n'est qu'une troisième et une quatrième carte sont posées face dessus à l'endroit où se situeraient les cartes à échanger d'un troisième et d'un quatrième joueur. Les joueurs peuvent les échanger avec n'importe quelle autre à leur tour.

RÈGLE POUR JOUER À 5 OU À 6

Le jeu est dans ce cas-là légèrement différent de lorsque l'on joue à 2 ou 3 joueurs. L'intégralité du talon sera distribué et il n'y aura pas de pioche : A) Si l'on joue à six, distribuer 9 cartes à chaque joueur. Si l'on joue à cinq, distribuer 11 cartes à chaque joueur : B) Ensuite, distribuer une carte face dessus à chaque joueur, elle sera la première carte à échanger de chacun d'entre eux..

Le jeu

À votre tour, vous devez obligatoirement échanger votre carte contre celle d'un autre joueur (Vous et l'autre joueur ajoutez alors la carte échangée à votre main). Ensuite, défaussez vous d'une carte. Cette carte devient votre prochaine carte à échanger. Après et à chaque fois qu'un joueur a joué, TOUS les joueurs passent, face cachée, une carte de leur main aux joueurs qui se trouvent à leur gauche. Une fois la carte passée, chaque joueur rajoute à sa main la carte qu'il a reçue.

Sortie

À votre tour, vous pouvez sortir comme à l'accoutumée. Vous pouvez "sortir" après avoir changé une carte avec un autre joueur. Mais vous devez le faire avant que chaque joueur n'ait passé une carte au joueur se trouvant à sa gauche. (Lorsqu'un joueur sort, on ne passe pas de cartes).

Récompense

Une fois sorti, vous pouvez ajouter à votre main toutes les cartes à échanger qui se trouvent sur la table. Sortez du jeu les cartes à échanger non utilisables avant de compter les points.

Décompte des points

Chacun des autres joueurs abat sa main. On procède alors au décompte des points, comme à l'accoutumée, avant de jouer une autre manche.

Gain de la partie

Le premier joueur à avoir € 7.000 remporte la partie.

MONOPOLY

LE JEU DE CARTES

2 à 6 joueurs, âgés de 8 ans et plus.

UN BREF APERÇU DU JEU

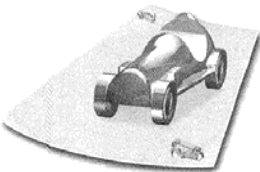
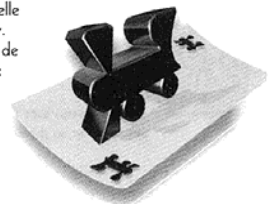


Les cartes titres de propriété, maison et hôtel se combinent de la même façon que dans le jeu de Monopoly classique. À chaque partie, vous essayez de tirer ou d'échanger des cartes de façon à avoir en main un Monopoly (une série complète d'une couleur). Les cartes Chance, Monsieur Monopoly et Case départ jouent le rôle de cartes «bonus». Elles peuvent avoir un gros impact sur la valeur finale de votre main.

Soyez le premier joueur à avoir 10.000 € et vous remporterez la partie !

CONTENU

LE TALON - Il est constitué de 60 cartes; TITRES DE PROPRIETES - Il y a 28 cartes titres de propriété, une carte correspondant à une case titre de propriété sur le plateau; MAISON/HOTEL - Il y a 14 cartes maison et 2 cartes hôtel, chaque carte maison indique s'il s'agit de la 1ère, la 2ème, la 3ème ou la 4ème maison à être "construite"; BONUS - Il y a 16 cartes bonus : 6 cartes PIONS, les pions "atterrissent" sur votre Monopoly et augmentent considérablement vos gains. 2 cartes CHANCE : Les cartes chance sont des cartes "quitte ou double" et peuvent remplacer n'importe laquelle des cartes qu'il vous manque pour compléter votre Monopoly. Attention, une carte chance peut aussi réduire à zéro la valeur de votre main (comme vous le verrez) ! 4 cartes CASE DEPART : Chacune d'entre elle vaut 200 euros. 4 cartes Mr. Monopoly : Le joueur qui détient le plus de cartes Monopoly à la fin de chaque partie remporte la somme de 1.000 €; ARGENT - Une liasse d'argent est en jeu pour décompter le score.



LA DONNE

Choisissez un banquier. Le banquier regroupe l'argent par piles de billets de la même valeur (billet de € 50, € 100, € 500 et € 1000). À la fin de chaque partie, le banquier règle à chaque joueur le montant de ses gains.

Choisissez le joueur qui distribue la première donne. Le donneur bat les cartes, les fait couper et distribue 10 cartes à chaque joueur. Les cartes se tiennent dans la main. Le donneur retourne alors une carte du talon. Cette carte est la première carte à échanger pour chacun des joueurs. Le donneur place le reste du talon face cachée au milieu de la table, formant ainsi une pioche.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie consiste à tirer et à échanger des cartes jusqu'à ce que les 10 cartes que vous avez en main constituent un ou plusieurs "Monopoly" auxquels s'ajoutent en certain nombre de cartes bonus.

Un Monopoly est obligatoirement constitué de toutes les cartes de propriété (2 ou 3) que comporte un groupe de la même couleur sur un plateau de jeu du Monopoly. Par exemple, Rue de la Paix et Avenue des Champs-Élysées correspondent aux cases de couleur bleu foncé sur le plateau de jeu. (Pour les gares, un Monopoly est constitué de 2, 3 ou des 4 cartes gares).

Un Monopoly peut, sauf pour les cartes gares et services publics, avoir plus de valeur lorsque l'on y ajoute, dans l'ordre, une 1ère, 2ème, 3ème ou 4ème carte maison. Chacune de ces cartes représente une maison de plus sur toutes les cartes Monopoly.

N.B. : vous ne pouvez pas vous servir d'une carte maison si elle n'est pas dans la séquence. Par exemple, vous ne pouvez pas ajouter à la valeur de votre Monopoly la carte de la 3ème maison si vous ne possédez pas à la fois la carte de la 1ère et de la 2ème maison. Si vous avez les 4 cartes maisons, vous pouvez alors ajouter une carte hôtel à votre Monopoly. Donc, un Monopoly de titre de propriétés peut être constitué de 8 cartes au plus (3 cartes titres de propriété, 4 cartes maison et une carte hôtel). Un Monopoly de 2 titres de propriétés peut être constitué de 7 cartes au plus.

RÈGLE POUR JOUER À 4 JOUEURS

Pour jouer à 2, 3, 5 ou 6 joueurs, se référer aux paragraphes ci-dessous. Vous pouvez choisir de faire UNE des 3 possibilités suivantes à votre tour : 1-Piocher une carte. 2-FAIRE UN ÉCHANGE. 3-TERMINER en abattant votre main.

N.B. : Si vous tirez une carte ou que vous faites un échange, vous ne pouvez pas terminer au même tour.

LA PIOCHE

Prenez la carte qui se trouve sur le dessus de la pioche et ajoutez-la à votre main, ensuite vous vous débarrassez d'une carte (voir ci-dessous).

LES ÉCHANGES

Votre pile de cartes à échanger peut augmenter ou diminuer pendant la partie. Vous pouvez échanger une ou plusieurs cartes contre un nombre équivalent de cartes de l'un de vos adversaires. IMPORTANT! Si vous le souhaitez, vous pouvez ajouter une carte de votre main à votre pile de cartes à échanger AVANT de faire un échange. (Disposez votre tas de cartes à échanger en éventail pour que les autres puissent les voir). Pour faire un échange, prenez du haut de votre tas de cartes celles que vous souhaitez échanger. Donnez-les à un adversaire. Il est obligé de les accepter et de les rajouter à sa main (et non pas à son tas de cartes à échanger). Vous prenez alors le même nombre de cartes, en commençant par celle du dessus, de son tas de cartes à échanger et vous les rajoutez à votre main (et non pas à votre tas de cartes à échanger). À la fin de votre tour, défaussez-vous (voir ci-dessous).

SORTIE



Vous abattez simplement votre main en disant «Monopoly!» Vous ne pouvez sortir que si toutes les cartes que vous avez, titres de propriétés, maisons et hôtels sont organisées de façon à constituer un ou plusieurs Monopoly.

Il vous faut au minimum un Monopoly avant de pouvoir sortir. Vous pouvez avoir n'importe quel nombre de cartes bonus.

Une carte «Chance» peut équivaloir à une carte titre de propriété manquante ou à une carte maison/hôtel de façon à compléter ou à agrandir un Monopoly.

Elle peut aussi représenter un pion. ATTENTION! Il n'y a que le joueur qui abat qui peut utiliser une carte chance de cette façon. N'importe quel autre joueur ayant une carte chance ne bénéficie de RIEN. C'est la «chance» que vous utilisez.

N.B. : Si vous commencez votre tour avec plus de 10 cartes en main, parce qu'un adversaire a fait un échange avec vous, vous pouvez défausser l'excédent dans votre tas de cartes à échanger et terminer quand même votre tour en abattant. N'oubliez pas —vous ne pouvez pas abattre si, pendant votre tour, vous piochez une carte ou faites un échange.

FIN D'UN TOUR : LA DÉFAUSSE

Après avoir pioché ou fait un échange, vous terminez votre tour en vous défaussant d'une carte que vous mettez sur votre tas de cartes à échanger. Vous ne pouvez pas avoir plus de 10 cartes en main lorsque vous terminez votre tour.

Vous devez obligatoirement vous défausser des cartes excédentaires, que vous choisissiez et placez dans votre tas de cartes à échanger. Faites un éventail de ce tas de cartes pour que l'on puisse voir chacune d'entre elle et que la carte du dessus apparaisse clairement (c'est la dernière des cartes à avoir été défaussée).

FIN D'UNE MAIN

A) RÉCOMPENSE : Le premier joueur à abattre sa main et à sortir du jeu prend les CINQ cartes du dessus de la pioche et AJOUTE à sa main les cartes lui étant utiles, puis défausse celles qui ne lui servent pas. La main finale de ce joueur peut donc aller jusqu'à 15 cartes.

Une carte bonus piochée peut être ajoutée, comme une carte maison ou hôtel par exemple si elle est dans la séquence. Un nouveau Monopoly peut même être pioché. Si tel est le cas, le joueur peut décider à quel Monopoly il affecte les cartes maisons ou hôtels qu'il possède (pour donner à la main la plus grande valeur possible). IMPORTANT: Si dans la récompense, il y a une carte représentant la carte à laquelle on avait affecté une carte chance, elle peut se substituer à la carte chance. Cette dernière peut alors être utilisée d'une autre façon. Par exemple, si vous avez abattu Rue de la Paix et une carte chance représentant l'avenue des Champs-Élysées et que vous tirez la carte Avenue des Champs-Élysées dans la récompense, vous pouvez échanger la carte chance avec celle des Champs-Élysées et utiliser alors la carte chance pour représenter une maison manquante, un hôtel ou un pion. (Si tel n'est pas le cas, vous ne pouvez pas «bouger» une carte chance dès lors que la main a été abattue).

B) RAMASSAGE DES CARTES DÉFAUSSÉES : rassemblez et sortez du jeu toutes les cartes restantes de la pioche et des piles de cartes à échanger, plus toutes les cartes RECOMPENSE inutilisables.

C) ABATTRE LES AUTRES MAINS : Chaque adversaire abat à présent l'intégralité de sa main. (Certaines mains peuvent être plus longues que d'autres à cause des échanges. Cela ne pose pas de problème).



DÉCOMPTE DES POINTS

1. Chaque joueur compte la valeur des Monopoly qu'il a. Notez que chaque carte titre de propriété a une valeur de «base» (de € 50 à € 400). Chaque maison incluse dans un Monopoly a également la même valeur de base. Un hôtel ajoute € 500 (quelle que soit la valeur de base du titre de propriété). Chaque pion a la valeur totale des cartes titres de propriétés plus des cartes maison/hôtel. Exemple: si vous avez un Monopoly jaune et les maisons numéros 1, 2 et 3 plus 2 cartes pions, la valeur de base du Monopoly jaune est de € 300; chaque maison rajoute € 300. Votre Monopoly est donc de € 1 200. De plus, chaque pion a la valeur totale de votre Monopoly, c'est à dire € 1 200 par pion.

Vos gains totaux pour ce Monopoly sont donc de € 3 600, ce qui n'est pas mal du tout!

2. Le joueur qui a le plus de cartes Mr. Monopoly remporte € 1.000. Mais si deux joueurs ou plus en ont chacun autant, les cartes Mr. Monopoly ne rehaussent pas les gains.

