

◆ Achetez. Vendez. Négociez. Gagnez ! ◆

MONOPOLY

BRAND

MARVEL
AVENGERS

RÈGLES DU JEU

But du jeu

Lancez le dé pour sauver
les sites qui sont contrôlés
par les vilains et gagnez des
Points de Pouvoir.

Le super-héros avec le plus
de Pouvoir gagne la partie !

CONTIENT :

- 1 plateau de jeu
- 6 pions Avengers
- 6 cartes Héros
- 72 jetons Héros
(12 pour chaque Super Héros)
- 16 cartes S.H.I.E.L.D.
- 24 cartes Vilains
- 1 paquet de cartes
Points de Pouvoir
- 2 dés
- 1 dé Héros

AGES
8+


2-6
JOUEURS

L'UNIVERS MARVEL
EST ENVAHI !



... POUR SAUVER TOUS LES
SITES QUI SONT CONTRÔLÉS
PAR LES VILAINS !

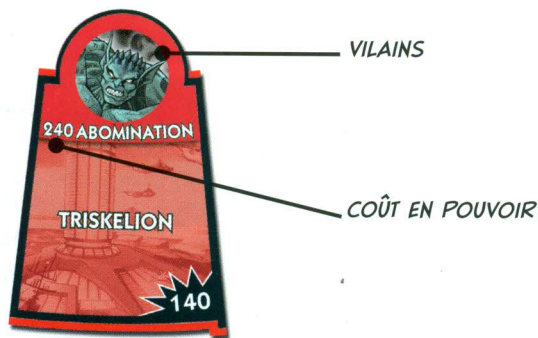


EN PREMIER LISEZ CETTE PAGE ...

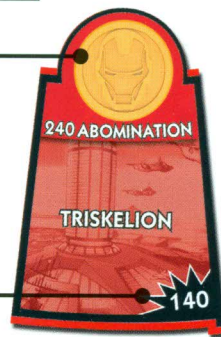
Qu'est ce qui change dans le jeu MONOPOLY Avengers ?

Les Avengers utilisent les Points de Pouvoir au lieu de l'argent ! Cumulez des Points de Pouvoir en passant par la case Départ ou grâce à certaines cartes S.H.I.E.L.D.. Utilisez vos Points de Pouvoir afin de sauver des sites qui sont envahis par les vilains !

Les cartes S.H.I.E.L.D. et Vilains sont les cartes Chance et Caisse de Communauté. Arrêtez-vous sur une case, piochez une carte, suivez les instructions et remettez-là sous la pile.



JETON HÉROS
Ce jeton montre que le site a été sauvé par un super-héros.



Les Vilains contrôlent 2 sites chacun du plateau de jeu ! Utilisez vos Points de Pouvoir pour reprendre des sites aux Vilains ! Cela se fait de la même façon que pour l'achat de propriétés dans le jeu MONOPOLY classique.

Si un autre Avengers que vous s'arrête sur un site que vous avez sauvé et sur lequel il y a un de vos jetons, il doit vous donner des Points de Pouvoir. C'est l'équivalent des loyers dans le MONOPOLY classique.

Personne ne fait faillite! Le jeu se termine quand tous les sites ont été sauvés des vilains.
Le Héros avec le plus de Pouvoir à la fin (incluant 100 Points de Pouvoir pour chaque site sauvé) gagne la partie !

MISE EN PLACE :

- 1 **Mélangez les cartes Vilains** et posez-les face cachée sur le plateau de jeu.



La première fois que vous jouez, enlevez les 4 cartes de défausse des paquets de cartes.

- 2 **Mélanger les cartes S.H.I.E.L.D.** et placez-les face cachée sur le plateau de jeu.



- 3 **Chaque joueur commence avec :**

- 1 pion Avengers. Chaque joueur choisit son pion et le place sur la case DÉPART.
- La carte Héros correspondant au personnage Avengers que vous avez choisi. Prenez connaissance de votre super-pouvoir. Utilisez-le quand vous en avez besoin !
- Les 12 jetons Héros de votre Avengers.
- 1500 Points de Pouvoir (2x500, 3x100, 2x50, 4x20, 2x10).



Dé Héros

- 4** Choisissez le joueur qui sera le Banquier du Pouvoir. Il est maintenant en charge de la Banque des Points de Pouvoir !



- 5** Placez les 3 dés près du plateau de jeu.

JOUEZ !

Comment gagner ?

Déplacez-vous autour du plateau de jeu en sauvant autant de sites de l'univers Marvel que vos Pouvoirs vous le permettent. Une fois que tous les vilains ont été vaincus et que tous les sites ont été sauvés, celui qui a accumulé le plus de Pouvoir gagne la partie !

Comment jouer ?

Lancez le dé chacun votre tour. Le joueur qui fait le plus gros chiffre commence ! Tournez ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

A votre tour :

- 1** Lancez les 2 dés blancs.
- 2** Bougez votre pion d'autant de cases que le nombre de points indiqué sur les dés et dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque fois que vous vous arrêtez sur ou que vous passez par la case DÉPART, vous touchez 200 Points de Pouvoir ! Vous pouvez aussi retourner votre carte Héros pour réactiver votre super-pouvoir Avengers (si vous l'avez utilisé). Voir le point 5 ci-dessous pour plus de détails.

- 3** La case où vous vous arrêtez détermine ce que vous devez faire. Voir la rubrique "TYPES DE CASES" ci-après.
- 4** Si vous faites un double aux dés, vous pourrez relancer les dés et jouer un second tour.
Si vous faites trois doubles à la suite, rendez-vous directement en Prison !
- 5** Vous voulez utiliser votre super-pouvoir ? Choisissez le bon moment pour l'utiliser car une fois utilisé, il faut attendre de repasser par la case DÉPART pour le réactiver ! Une fois que vous l'avez utilisé, retournez la carte Héros pour montrer que votre super-pouvoir n'est plus actif.
- 6** Votre tour est terminé. C'est au joueur situé à votre gauche de lancer les dés.



Super-Pouvoir activé

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 !

TYPES DE CASES :



Case DÉPART

Chaque fois que vous vous arrêtez sur ou que vous passez par la case DÉPART, vous touchez 200 Points de Pouvoir et vous réactivez votre super-pouvoir en retournant votre carte Héros. (Si vous l'avez utilisé)

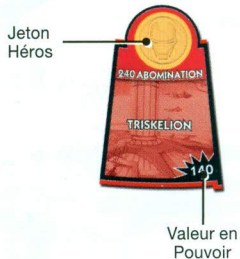


Site contrôlé par un vilain (sans jeton Héros)

Vous voyez l'image du vilain en haut de la case ? Dans ce cas, vous devez sauver ce site de l'invasion du mal ! Pour cela vous devez :

- Payer à la Banque le nombre de Points de Pouvoir qui est indiqué en haut à gauche
- Placer un de vos jetons Héros sur l'image du vilain pour montrer que vous avez sauvé ce site !

IMPORTANT: Sauver un site des vilains n'est pas une option, si vous avez assez de Pouvoir vous devez le faire !



Site sauvé par un super-héros (avec jeton Héros)

Si un jeton Héros est posé sur l'image du vilain, c'est que ce site a déjà été sauvé par un autre super-héros ! Donnez au super-héros qui a sauvé ce site, le nombre de Points de Pouvoir qui est indiqué en bas à droite, mais seulement si le super-héros crie "Pouvoir !" avant que le joueur suivant ne lance le dé !

Vous n'avez pas assez de Pouvoir? Donnez le maximum que vous pouvez. La banque ne paiera pas le reste.



2 sites d'une même couleur = Domination totale !

Si vous possédez deux sites de la même couleur, la valeur en Points de Pouvoir est doublée quand quelqu'un atterrit sur un des 2 sites !



Vilains

Les cartes Vilains peuvent vous faire perdre des sites, du Pouvoir, ou les deux ! Piochez la carte Vilains située sur le dessus du paquet correspondant, suivez les instructions de la carte immédiatement et remettez-la en-dessous de la pile.

Dé Héros



Vous utiliserez le dé Héros le plus souvent avec les cartes Vilains. Chaque icône colorée correspond à un super-héros. Quand vous lancez le dé Héros, le super-héros qui apparaît sur la face du dé est affecté par ce qui est indiqué sur la carte Vilains. **Si la carte Vilain indique qu'il faut lancer plusieurs fois le dé Héros et que le même super-héros apparaît plusieurs fois ?** Un super-héros ne peut être affecté par l'action d'une même carte Vilain qu'une seule fois.



S.H.I.E.L.D.

Les cartes S.H.I.E.L.D. vous aident à pourchasser les Vilains et vous donne des augmentations de Pouvoir ! Piochez la carte située sur le dessus du paquet correspondant et suivez les instructions. Puis remettez-la en-dessous de la pile.



Case Simple Visite

Pas de panique : si vous vous arrêtez sur la case Prison lors d'un déplacement normal, vous êtes en « Simple visite » et ne subissez aucune pénalité.



Case Parc Gratuit

Rien ne peut vous arriver sur cette case.



Case Allez en Prison :

Si vous vous arrêtez sur cette case, vous devez immédiatement déplacer votre pion sur la case « Prison » ! **Ne passez pas** par la case départ. Votre tour est alors terminé. Pendant que vous êtes en Prison, vous ne pouvez pas collecter de Pouvoir. Vous feriez donc mieux de sortir le plus rapidement possible de Prison !

Comment sortir de Prison ?

Payer 50 Points de Pouvoir au début du tour suivant.

Vous pouvez alors lancer les dés et déplacer votre pion normalement.

Qu'est-ce qu'il se passe si je n'ai plus de Pouvoir ?

Si vous n'avez pas assez de Pouvoir pour sauver un site des mains d'un vilain, vous aurez besoin d'aide ! Lancez le dé Héros une fois. Le Héros qui apparaîtra sur le dé doit vous donner un coup de main !

Votre Héros de secours ne se déplace pas, mais utilise ses Pouvoirs pour sauver le site et mettre un de ses marqueurs. Ex : Pour un site qui nécessite 60 Points de Pouvoir, si vous dépensez 30 points de pouvoir et votre Héros de secours 30 aussi, le site est divisé en deux. Quand quelqu'un s'arrêtera sur ce site il vous donnera 20 Points de Pouvoir ainsi qu'à votre Héros de secours, soit 40 Points de Pouvoirs qui est la valeur en Pouvoir de ce site.

Si votre Héros de secours n'a, lui aussi, pas assez de Pouvoir pour vaincre le vilain, lancez le dé héros de nouveau jusqu'à ce que quelqu'un puisse vous aider.

Si vous vous arrêtez sur un site sauvé par un autre Héros mais que vous n'avez pas assez de Points de Pouvoir pour lui donner ce qui est indiqué en bas à gauche de la case, donnez tout ce qu'il vous reste. La Banque de Pouvoir ne complète pas ce qui reste à donner et vous n'avez pas à payer le reste plus tard. Quelqu'un atterrira sur un de vos sites bientôt, ou vous passerez par la case Départ pour regagner des Points de Pouvoir !

VAINQUEUR !

Une fois que le dernier site est sauvé et que tous les vilains ont été vaincus, la partie est finie !

Comptez vos Points de Pouvoir et ajoutez 100 Points pour chaque jeton Héros que vous avez posé sur le plateau de jeu.

Le super-héros qui a accumulé le plus de Points de Pouvoir est le vainqueur !

CARTES HÉROS



MARVEL'S BLACK WIDOW

FLÉCHETTES
EMPOISONNÉES

AVANCEZ
JUSQU'À 6 CASES
SUPPLÉMENTAIRES
PENDANT VOTRE
TOUR.



THOR

LE MJOLNIR : LE
MARTEAU DE THOR

VOUS N'AIMEZ PAS CE
QUE VOUS OU UN AUTRE
JOUEUR A OBTENU EN
LANÇANT LE DÉ ?

DEMANDEZ DE
RELANCER LE DÉ !

PEUT ÊTRE UTILISÉ
AVEC LES DÉS BLANCS
ET LE DÉ HÉROS.



MARVEL'S HAWKEYE

ARSENAL DE
FLÈCHES

QUAND VOUS
ATTERRISSÉZ SUR LE
SITE D'UN VILAIN,
PRENEZ 2 CARTES
ET CHOISISSEZ
CELLE QUE VOUS
VOULEZ UTILISER.



CAPTAIN AMERICA

BOUCLIER EN
VIBRANIUM

DITES « NON » AUX
ACTIONS JOUÉES
CONTRE VOUS
PAR UNE CARTE
OU PAR UN AUTRE
HÉROS.



IRON MAN

ARMURE

UTILISEZ LE
SUPER-POUVOIR
D'UN AUTRE HÉROS,
TANT QU'IL EST ACTIF.



HULK

HULK SMASH !

VOUS POUVEZ
ÉCHANGER LES
PIONS DE 2 SUPER-
HÉROS (N'IMPORTE
LESQUELS) AU DÉBUT
DE VOTRE TOUR.

(ILS NE PASSENT PAS
PAR LA CASE DÉPART
ET NE PICHENT PAS
DE CARTE).

RÉACTIVEZ VOTRE SUPER-POUVOIR CHAQUE FOIS QUE VOUS PASSEZ PAR LA CASE DÉPART !

© MARVEL.

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, 2014 Hasbro. Tous droits réservés. 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 S.A.S., 10 rue de Valence, 57150 CREUTZWALD FR 03.87.82.76.20 conso@hasbro.fr

Service consommateurs / Consumentenservice: SA Hasbro Belgium NV Hasbro S.A. Belgique, Industrialaan 1 bus B 1,

1702 Groot-Bijgaarden Tel.: 02 467 3360. E-mail: info@hasbro.be

Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.

Conservez ces informations pour pouvoir vous y référer plus tard.

www.hasbro.fr www.hasbro.be www.monopoly.com 128B03231010

MARVEL

**Hasbro
Gaming**

CE

0914 B0323101 00