

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# LA FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dès qu'un joueur construit le penthouse. Chaque joueur compte ensuite ses points. Pour calculer votre score :

**1** Vous marquez des points pour chacun de vos bâtiments comme indiqué ci-dessous. Vous pouvez aussi consulter votre carte de référence.



**2** Si vous possédez un groupe de couleur, marquez des points comme indiqué ci-dessous ou sur la carte Propriété correspondante.

Groupes de couleurs marron et bleu pâle	2 points par groupe
Groupes de couleurs rose et orange	3 points par groupe
Groupes de couleurs rouge et jaune	4 points par groupe
Groupes de couleurs vert et bleu foncé	5 points par groupe

**3** Vérifiez si vous avez gagné une carte Bonus de constructeur ! Si oui, prenez-la et ajoutez ces points à votre score.



**Constructeur milliardaire**  
Cette carte est remise au joueur le plus riche à la fin de la partie.  
**3 points**



**Constructeur communautaire**  
Cette carte est remise au joueur avec le plus grand nombre de bâtiments, peu importe leur hauteur, situés les uns à côté des autres, mais pas en diagonale.  
**5 points**

## Voici à quoi le plateau pourrait ressembler à la fin de la partie.

Ce bâtiment vaut 10 points.

Le propriétaire des bâtiments rouges remporte la carte Constructeur communautaire.

Le joueur avec le plus de points gagne.

En cas d'égalité, les joueurs concernés comptent leur argent, et celui qui en a le plus gagne !



Ce bâtiment avec le penthouse vaut 16 points !

Ce bâtiment vaut 3 points.

Le logo HASBRO GAMING, le logo MONOPOLY et tous les autres titres, logos, personnages, les quatre coins du plateau, le nom et le personnage MR. MONOPOLY, ainsi que chacun des éléments distinctifs du plateau et les pions de jeu, sont des marques commerciales d'Hasbro, Inc. pour son jeu des transactions immobilières et son équipement de jeu. © 1935, 2021 Hasbro.

MONOPOLY, HASBRO et toutes les marques de commerce et logos associés sont des marques de commerce de Hasbro, Inc. © 1935, 2021 Hasbro.

Fabriqué par: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Représenté par: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Service Consommateurs: Hasbro France SAV, 10 rue de Valence, 57150 Creutzwald, France. TEL. +33 387 827 620. conso@hasbro.fr



0421F1696101 4150B6300024000

PARENTS : [www.monopoly.com](http://www.monopoly.com)



◆ Achetez. Vendez. Négociez. Gagnez ! ◆

# MONOPOLY

## BUILDER

UN JEU DE FAMILLE STRATÉGIQUE

### But du jeu

Parcourez le plateau pour acheter des propriétés, percevoir des loyers, gagner des ressources et utiliser des blocs de construction pour construire votre ville ! Plus vous construisez, plus vous gagnerez de points. La partie se termine dès que le penthouse est construit. Le joueur qui a alors le plus de points gagne.

### CONTENU

- Plateau de jeu
- 4 pions
- 4 cartes de référence
- 16 cartes Propriété
- 20 cartes Chance
- 2 cartes Bonus de constructeur
- 80 jetons Ressource en carton
- 48 blocs de construction en plastique
- 1 penthouse en plastique
- 2 dés
- Liasse de billets Monopoly
- Plateau pour billets de banque
- Plateau pour ressources

8+



2-4

# EN QUOI MONOPOLY BUILDER EST-IL DIFFÉRENT ?

Les propriétés vous donnent accès à des ressources de construction !



Chaque propriété est associée à un chiffre et à une des quatre ressources dont vous aurez besoin pour construire l'île MONOPOLY : les camions-bennes, les grues, les excavatrices ou les bateaux. Lorsque vous possédez une propriété et que quelqu'un fait le chiffre correspondant aux dés, vous recevez deux jetons de cette ressource.

Utilisez les ressources pour construire votre ville !

Échangez vos ressources à la banque pour construire des étages avec les blocs



de construction. Chaque étage requiert un certain nombre et un certain type de ressources. Chaque joueur dispose de douze blocs de construction pour construire comme il le veut et où il le veut. Vous pouvez construire plusieurs bâtiments d'un étage ou empiler les étages pour construire en hauteur.



## Construisez des bâtiments pour gagner des points !

Plus les bâtiments sont hauts, plus ils valent de points. Il n'y a qu'un seul penthouse dans le jeu et dès qu'un joueur le construit, la partie est terminée. Ce joueur gagne des tonnes de points.

## Recevez un bonus de constructeur !

Il y a deux cartes Bonus de constructeur que vous pouvez recevoir à la fin de la partie pour gagner des points. La carte Constructeur communautaire est remise au joueur qui construit le plus de bâtiments les uns à côté des autres et la carte Constructeur milliardaire est remise au joueur le plus riche à la fin de la partie.



# MISE EN PLACE

1 Choisissez quelqu'un pour prendre le rôle du banquier. Ce dernier peut jouer, lui aussi, mais il doit séparer son argent de celui de la banque.

Le banquier donne à chaque joueur :



(Total = 4900)

Laissez l'argent restant dans le plateau à billets de banque en guise de banque.

2 Chaque joueur choisit un pion et prend :

- la carte de référence associée au pion
- quatre ressources du type indiqué du côté supérieur gauche de la carte
- et les douze blocs de construction de la même couleur que la carte



Placez la carte, les ressources et les blocs devant vous.

**TYRANOSAURE**

QUAND UN JOUEUR FAIT UN 6 RECEVEZ

**À VOTRE TOUR**

1. Si vous avez plus de 6 ressources, choisissez les ressources en trop que vous LAISSEREZ sur votre côté.
2. LANCEZ les dés.
3. RECEVEZ des ressources. Tous les joueurs visitent leurs cartes Propriété et leur carte de référence, puis reçoivent les ressources requises (le coût droit).
4. AVANCEZ votre pion et suivez les règles de la case sur laquelle vous vous arrêtez.
5. ÉCHANGEZ des ressources ou des propriétés avec les autres joueurs si vous le voulez.
6. CONSTRUISEZ autant d'étages que vous le voulez.

Étage	Ressources nécessaires	Valeur totale du bâtiment à la fin de la partie
Penthouse	1 camion-benne, 1 grue, 1 excavatrice, 1 bateau	16
4 <sup>e</sup> étage	2 camions-bennes, 2 grues	10
3 <sup>e</sup> étage	1 camion-benne, 1 grue, 1 excavatrice	6
2 <sup>e</sup> étage	2 camions-bennes, 2 excavatrices	3
1 <sup>er</sup> étage	1 camion-benne, 1 grue	1

Camion-benne Grue Excavatrice Bateau

3 Placez les cartes Propriété à côté des cases du plateau correspondantes.

4 Mélangez les cartes Chance et placez-les face cachée à la portée de tous les joueurs.

5 Séparez les ressources par type dans le plateau à ressources.



6 Placez les cartes Bonus de constructeur face visible à la vue de tous.

7 Placez votre pion sur la case DÉPART.

8 Placez les dés près du plateau de jeu.

# PLACE AU JEU !

## Comment gagner

Parcourez le plateau pour acheter des propriétés. Ces propriétés vous donneront accès à des ressources qui vous permettront de construire des bâtiments. Collectionnez des groupes de couleur et construisez des bâtiments pour gagner des points. La partie se termine dès que le penthouse est construit. Le joueur qui a alors le plus de points gagne.

## Qui commence ?

Chaque joueur lance les dés. Celui qui obtient le résultat le plus élevé commence, et le jeu continue sur la gauche.

## À votre tour

1 Vous ne pouvez avoir que six ressources au début de votre tour. Si vous en avez plus de six, choisissez les ressources en trop et laissez-les sur la case où vous êtes.

*Remarque que cette situation ne surviendra jamais au premier tour de la partie.*

2 LANCEZ les dés.

3 RECEVEZ des ressources, si vous y avez droit. Tous les joueurs vérifient leurs cartes Propriété et reçoivent de la banque les ressources auxquelles ils ont droit. Voir RESSOURCES. Si vous faites un 6, tous les joueurs reçoivent de la banque deux des ressources associées à leur pion.

4 AVANCEZ votre pion du nombre de cases indiqué dans le sens des aiguilles d'une montre et suivez les règles de la case sur laquelle vous vous arrêtez. Voir LES CASES DU PLATEAU DE JEU.

**Quand vous vous arrêtez ou que vous passez sur des ressources, ramassez-les !**

### Vous avez fait un double ?

Relancez les dés pour jouer un autre tour.

Si vous faites un double trois fois de suite, allez en prison ! Ne terminez pas votre troisième tour.

5 ÉCHANGEZ des ressources ou des propriétés avec les autres joueurs si vous le voulez. Vous pouvez également échanger quatre ressources du même type contre une ressource d'un type différent à la banque.

6 CONSTRUISEZ autant d'étages que vous le voulez. Voir CONSTRUIRE.

7 Votre tour est terminé. Remettez les dés au joueur de gauche.

# LES CASES DU PLATEAU DE JEU

## PROPRIÉTÉS

### Propriétés n'appartenant à personne

Lorsque vous vous arrêtez sur une propriété qui n'appartient à personne, vous devez l'acheter ou la mettre aux enchères. Les propriétés vous permettent de recevoir des ressources de construction, c'est donc un bon investissement d'acheter le plus de propriétés possible.

### Vous voulez l'acheter ?

Payez le prix indiqué sur la case du plateau de jeu et prenez la carte Propriété à la banque.

### Vous ne voulez pas l'acheter ?

Le banquier doit la mettre en vente aux enchères. Les enchères commencent à 10, et chacun peut faire monter les enchères d'un minimum de 5. Inutile de suivre l'ordre du tour et le banquier termine la vente quand aucun joueur ne veut plus faire grimper les enchères. Le joueur avec l'offre la plus élevée paie la banque. Si personne ne veut enchérir sur la propriété, ce n'est pas un problème. Personne ne paie, et la propriété reste à la banque.

### Collectionnez des groupes de couleur !



Quand vous possédez chaque propriété d'un groupe de couleur :

- Vous pouvez doubler le loyer de ces propriétés.
- À la fin de la partie, vous recevrez des points pour ce groupe comme indiqué sur ses cartes Propriété.



### Propriétés appartenant à un joueur

Lorsque vous vous arrêtez sur une propriété qui appartient à quelqu'un d'autre, le propriétaire doit vous demander de payer un loyer. S'il le fait, vous devez payer le montant indiqué sur la carte Propriété. S'il ne vous demande pas avant que le joueur suivant lance les dés, vous n'êtes pas contraint de payer !

## CASES D'ACTION



### Recevez 2 ressources

Prenez deux des ressources indiquées sur la case du plateau à la banque.



### Lancez pour obtenir des ressources !

Lancez les dés pour déterminer quelle ressource vous pouvez prendre à la banque. Prenez deux ressources de ce type.



### CASE DÉPART

Chaque fois que vous vous arrêtez ou que vous passez sur la case DÉPART, recevez 200 de la banque.



### Chance

Prenez la carte du dessus de la pile de cartes Chance. Si une carte vous indique que vous pouvez la garder jusqu'à ce que vous en ayez besoin, vous pouvez le faire. Sinon, lisez-la à voix haute et suivez-en immédiatement les consignes. Remettez la carte sous la pile une fois l'action terminée.



### Volez 1 ressource

Vous pouvez voler une ressource à un autre joueur.



### Parc gratuit

Vous pouvez échanger deux de vos ressources contre une ressource d'un type différent à la banque.



### Simple visite

Ne vous inquiétez pas ! Si vous vous arrêtez ici, mettez votre pion sur la partie Simple visite.



### Allez en prison

Mettez immédiatement votre pion sur la case En prison ! Ne recevez pas 200 pour être passé par la case DÉPART. Votre tour est ensuite terminé. Vous pouvez encore recevoir vos ressources et vos loyers, participer aux enchères, hypothéquer et échanger pendant que vous êtes en prison. Vous ne pouvez pas construire.

## Alors, comment sortir de prison ?

Vous avez trois options :

1. Payez 50 au début de votre prochain tour, puis lancez les dés et avancez normalement.
2. Utilisez une carte Vous êtes libéré de prison ! au début de votre prochain tour (ou essayez de l'acheter à un autre joueur). Mettez la carte au-dessous de la pile de cartes Chance, puis lancez les dés et avancez.
3. Lancez les dés pour faire un double à votre prochain tour. Si vous réussissez, vous êtes libre ! Utilisez le résultat des dés pour avancer et c'est la fin de votre tour. Vous pouvez essayer de faire un double pendant un maximum de trois tours. Si vous ne réussissez pas au troisième tour en prison, payez 50, lancez les dés et avancez votre pion.

# RESSOURCES

Il y a quatre types de ressource de construction.



Vous aurez besoin d'une combinaison de ressources spécifique pour placer un bloc de construction et construire un étage en particulier.

## Acquérir des ressources

Vous acquérez des ressources pendant la partie selon le résultat des dés ou à l'aide de certaines cases du plateau. Vous gagnerez aussi des ressources grâce aux propriétés que vous possédez.



Un chiffre et une ressource sont associés à chaque carte Propriété.

À chaque fois qu'un joueur, vous y compris, fait ce chiffre aux dés, vous recevez deux ressources de ce type. Vous ne pouvez pas recevoir de ressources pour une propriété hypothéquée.

Par exemple, si vous possédez la Rue de Courcelles et qu'un joueur obtient l'une des combinaisons suivantes aux dés, vous recevez deux grues.



Si un joueur obtient l'une des combinaisons suivantes, vous ne recevez pas de grues.



## Échanger des ressources

À votre tour, vous pouvez échanger quatre ressources du même type contre une ressource d'un type différent à la banque. Par exemple, vous pouvez échanger quatre camions-bennes contre un bateau.



**N'OUBLIEZ PAS**, si vous avez plus de six ressources au début de votre tour, vous devez choisir les ressources en trop que vous laisserez sur la case où vous êtes. Si vous êtes sur le point de terminer votre tour avec plus de six ressources, échangez-les ou, si possible, utilisez-les pour construire.

# CONSTRUIRE

Vous pouvez construire le nombre d'étages que vous voulez tant que vous avez des blocs de construction et les ressources nécessaires. Pour construire :

1. Donnez à la banque les ressources nécessaires pour l'étage que vous construisez. Voir Coûts de construction ci-dessous ou sur votre carte de référence pour le coût de chaque étage.
2. Placez un de vos blocs de construction sur la carte au centre du plateau. Voir « Placer les blocs de construction » à droite.

## Coût de construction

ÉTAGE	RESSOURCES NÉCESSAIRES	Valeur totale du bâtiment à la fin de la partie
Penthouse	 Une ressource de votre choix	16 POINTS
4 <sup>e</sup> étage	 Trois ressources de votre choix	10 POINTS
3 <sup>e</sup> étage	 Une ressource de votre choix	6 POINTS
2 <sup>e</sup> étage	 Trois ressources de votre choix	3 POINTS
1 <sup>er</sup> étage	 Deux ressources de votre choix	1 POINT



## Placer des blocs de construction



Vous pouvez construire sur n'importe quelle case de fondation libre de la carte.



Vous ne pouvez pas construire sur le bâtiment d'un autre joueur.



Vous pouvez construire un maximum de 4 étages plus un penthouse.



Une fois qu'un bloc de construction est placé, il ne peut plus être déplacé. Il reste là où il est pour le reste de la partie. Vous n'en avez que douze, alors construisez judicieusement.

# TRANSACTIONS ET ÉCHANGES

Vous pouvez acheter, vendre ou échanger vos propriétés et/ou ressources avec les autres joueurs à tout moment.

Les propriétés et/ou ressources peuvent être échangées contre de l'argent, d'autres propriétés, d'autres ressources ou des cartes. Vous êtes libéré de prison. Le montant est décidé par les joueurs procédant à l'échange.

Une propriété hypothéquée peut être échangée au prix accepté par les deux joueurs. Le nouveau propriétaire doit immédiatement : **rembourser l'hypothèque** (payer le coût de libération de l'hypothèque à la banque) ou **maintenir l'hypothèque**.

# AU SECOURS, JE NE PEUX PAS PAYER !

## 1 Essayez de récupérer des fonds.

Si vous avez des dettes et que vous ne pouvez pas les payer, essayez de récupérer des fonds en hypothéquant des propriétés.

**Pour hypothéquer**, retournez la carte Propriété face cachée et recevez de la banque la valeur de l'hypothèque indiquée au dos.

**Pour rembourser une hypothèque**, payez le coût de libération de l'hypothèque à la banque, puis retournez la carte face visible.

On ne peut pas recevoir de loyer et des ressources sur des propriétés hypothéquées. Cependant, les ressources et le loyer augmenté des propriétés non hypothéquées d'un groupe de couleur peut être reçu.

## 2 Si vous êtes encore endetté, vous êtes en faillite, mais vous n'êtes pas éliminé de la partie !

Vous devez de l'argent à un autre joueur ? Remettez-lui toutes vos propriétés hypothéquées, vos ressources et vos cartes Chance.

Le nouveau propriétaire doit immédiatement :

**Rembourser l'hypothèque** (payer le coût de libération de l'hypothèque à la banque), ou **maintenir l'hypothèque**.

**Vous devez de l'argent à la banque ?** Donnez toutes vos propriétés à la banque. Les hypothèques sont annulées. Remettez toute carte Chance au-dessous de la pile.

Remettez toute ressource la banque.

**Attendez que le penthouse soit construit. Additionnez vos points pour découvrir à quelle position vous terminez.**



## BIENVENUE SUR L'ÎLE MONOPOLY !

M. Monopoly vient tout juste d'acheter une île, et il vous confie la responsabilité de la construire !

Tous les outils nécessaires sont dans cette boîte !

**• 4 pions**

Ce sont vos assistants constructeurs !



**• Plateau de jeu**

avec une carte de l'île Monopoly.



**• 4 cartes de référence**

**• 80 jetons Ressource de construction**

Vous les échangerez à la banque contre des blocs de construction.

**• 48 blocs de construction**

Vous les utiliserez pour construire vos bâtiments et gagner des points.

**• 1 penthouse**

La partie se termine quand il est construit. Le joueur qui le construit reçoit des tonnes de points.

**• 2 cartes Bonus de constructeur**

Les meilleurs constructeurs et les plus riches les recevront.



## Construisez ces plateaux pour bien organiser vos outils !

### Plateau à billets de banque



### Plateau à ressources



# Voici quelques étapes rapides pour commencer à construire !

**1** Prenez un assistant constructeur !

**2** Prenez la carte de référence correspondant à votre assistant. Consultez cette carte et les règles du jeu pour obtenir des infos rapides pendant la partie.

**3** Prenez 4 des jetons de ressource associés à votre pion, comme indiqué à gauche sur votre carte de référence.

**4** Prenez les 12 bâtiments associés à votre pion.



## Tyrannosaure

Devise de construction : Si vous avez les bras courts, prenez un marteau plus long !



## Hazel

Elle aime avoir les plus grands édifices en ville pour grimper au sommet et faire une sieste au soleil.



## Canard en caoutchouc

Sa stratégie consiste à construire le long de la côte afin de se prélasser sur l'eau pendant ses pauses.



## Pingouin

Il ne construit jamais l'estomac vide !

## TYRANOSAURE



QUAND UN JOUEUR FAIT UN

**6**

RECEVEZ



### À VOTRE TOUR

1. Si vous avez plus de 6 ressources, choisissez les ressources en trop que vous LAISSEREZ sur votre case !
2. LANCEZ les dés.
3. RECEVEZ des ressources. Tous les joueurs vérifient leurs cartes Propriété et leur carte de référence, puis reçoivent les ressources auxquelles ils ont droit.
4. AVANCEZ votre pion et suivez les règles de la case sur laquelle vous vous arrêtez.
5. ÉCHANGEZ des ressources ou des propriétés avec les autres joueurs si vous le voulez.
6. CONSTRUISEZ autant d'étages que vous le voulez.

## COMMENT CONSTRUIRE

Étage	Ressources nécessaires	Valeur totale du bâtiment à la fin de la partie
Penthouse	7 + 1 + 2 + 1 une ressource de votre choix	16
4 <sup>e</sup> étage	1 + 1 + 1 + 1 une ressource de votre choix	10
3 <sup>e</sup> étage	1 + 1 + 1 + 1 une ressource de votre choix	6
2 <sup>e</sup> étage	? + ? + ? Trois ressources de votre choix	3
1 <sup>er</sup> étage	? + ? Deux ressources de votre choix	1

Camion-benne

Grue

Excavatrice

Bateau



**5** Recevez de la banque vos fonds de démarrage et préparez-vous à construire !

x2



x2



x1



x1



x3



x1



Consultez les règles du jeu pour en savoir plus sur les différences entre le MONOPOLY Builder et le MONOPOLY.