

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



M. MONOPOLY



Tout au long de la partie, vous recevez des pièces Mauvais perdant à chaque fois que des choses injustes, agaçantes ou frustrantes vous arrivent. Dès que vous avez quatre pièces, vous pouvez les échanger au début d'un de vos tours pour prendre le pion M. MONOPOLY et continuer la partie.

Comment obtenir une pièce Mauvais perdant ?

Recevez immédiatement une pièce Mauvais perdant à chaque fois que vous :

- payez un loyer
- payez une taxe ou une facture
- allez en prison, peu importe la raison
- vous arrêtez sur une de vos propriétés
- prenez une carte Chance ou Caisse de communauté qui indique de recevoir une pièce

Vous recevez également une pièce Mauvais perdant lorsque M. MONOPOLY s'arrête sur la case où vous vous trouvez.

Lorsque vous vous arrêtez sur la case Parc gratuit, volez une pièce de mauvais perdant à un autre joueur.

Remarque : Vous ne pouvez pas avoir plus de quatre pièces Mauvais perdant à la fois. Si vous en possédez déjà quatre au moment d'en recevoir une, ne faites rien.

M. MONOPOLY ne reçoit jamais de pièces.

Que dois-je faire quand je suis M. MONOPOLY ?

Quand vous échangez quatre pièces contre le pion M. MONOPOLY, placez-le sur la case où vous vous trouvez et mettez votre pion au centre du plateau. Lorsque vous êtes M. MONOPOLY :

- et que vous vous arrêtez sur la propriété d'un autre joueur, demandez-lui le montant du loyer au lieu de le lui payer ;
- et que vous vous arrêtez sur une case Taxe ou Facture, recevez de la banque le montant indiqué sur la case au lieu de le payer ;
- au lieu d'aller en prison, envoyez-y un autre joueur à votre place ;
- et que vous, ou un autre joueur, faites un double, placez gratuitement une maison sur une rue du plateau. La rue n'a pas besoin de faire partie d'un groupe de couleur complet et vous n'êtes pas obligé d'en être le propriétaire. Si vous placez une maison sur une rue appartenant à la banque, le joueur qui l'achètera payera le montant indiqué sur la case et obtiendra gratuitement la maison ;
- et que vous arrêtez sur une case occupée par un autre joueur, placez le pion M. MONOPOLY sur le pion du joueur. Vous pouvez ensuite lui voler une propriété. Vous ne pouvez pas voler une propriété appartenant à un groupe de couleur complet. Le joueur ne peut pas avancer tant que son pion n'est pas libéré. En attendant, il peut toujours participer aux enchères, percevoir des loyers et acheter des maisons et des hôtels. Il ne peut cependant pas échanger ses pièces Mauvais perdant.

Si un autre joueur échange quatre pièces Mauvais perdant alors que vous êtes M. MONOPOLY, ce joueur place son pion au centre du plateau et le remplace par celui de M. MONOPOLY en le plaçant sur la case qu'il occupait. Reprenez ensuite votre pion original au centre du plateau et mettez-le sur la case que vous occupiez quand vous jouiez M. MONOPOLY.

Remarque : Si au moment de devenir M. MONOPOLY, vous êtes sur la même case qu'un autre joueur, ne placez pas votre pion sur le sien et ne prenez pas une de ses propriétés.

Remarque : Si vous êtes M. Monopoly, vous ne pouvez pas recevoir de pièces Mauvais perdant.

BÂTIMENTS

Construire des maisons



Dès que vous avez un groupe de couleur, vous pouvez commencer à acheter des maisons (vous n'êtes pas forcé d'attendre votre tour). Payez à la banque le prix indiqué sur le titre de propriété et placez une maison sur la rue. Vous ne pouvez avoir que quatre maisons sur une rue.

Construire des hôtels



Une fois que vous avez 4 maisons sur toutes les rues d'un groupe de couleur, vous pouvez payer pour les transformer en hôtel. Payez à la banque le prix pour un hôtel indiqué sur le titre de propriété, rendez les 4 maisons à la banque et placez un hôtel sur la rue. Vous ne pouvez avoir qu'un hôtel sur une rue. Vous ne pouvez pas y ajouter de maisons.

Une fois les bâtiments construits, ils restent en place jusqu'à la fin de la partie.

Vous êtes à court de bâtiments ?

Si plusieurs joueurs veulent la dernière maison ou le dernier hôtel, le banquier doit les mettre aux enchères. Les enchères commencent à 10€, et chacun peut faire monter les enchères d'un minimum de 1€. Inutile de suivre l'ordre du tour. Le paiement va à la banque.

TRANSACTIONS ET ÉCHANGES

Vous pouvez acheter, vendre ou échanger vos propriétés et vos pièces Mauvais perdant avec les autres joueurs quand vous le souhaitez.

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

Si vous échangez ou vendez une rue sur laquelle se trouvent des bâtiments, ils appartiennent au nouveau propriétaire.

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** (payer uniquement 10 % de la valeur de l'hypothèque à la banque pour l'instant).

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 ou en en vendant à un autre joueur à un prix convenu.

N'oubliez pas, si vous vendez une rue avec bâtiments, ces derniers restent en place.

Hypothèque

Pour hypothéquer, retournez le titre de 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 (la valeur de l'hypothèque +10 %), puis retournez la carte face visible.

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

De la même manière, le loyer augmenté des gares non hypothéquées peut être reçu.

2. Si vous êtes encore endetté, vous êtes en faillite et éliminé de la partie !

Vous devez de l'argent à un autre joueur ?

Donnez-lui toutes vos propriétés hypothéquées et rendez à la banque toutes vos pièces Mauvais perdant. Les joueurs doivent les mériter.

Le nouveau propriétaire peut rembourser l'hypothèque des propriétés à tout moment.

Vous devez de l'argent à la banque ?

Rendez toutes vos propriétés à la banque. Les hypothèques sont annulées et les bâtiments demeurent là où ils sont. Lorsqu'un joueur achète une de ces propriétés à la banque, il paie le montant indiqué sur la case et obtient gratuitement les bâtiments.

Rendez à la banque toutes vos pièces Mauvais perdant.

LA FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand toutes les propriétés ont été achetées et que chaque joueur est revenu à la case DÉPART.

Lorsque vous arrivez à la case DÉPART, arrêtez-vous même si vous n'avez pas terminé votre déplacement. Recevez 200€.

Once all players reach GO, in turn order, each player collects rent for each of their properties.

- Pour les propriétés d'un groupe de couleur, recevez le double du loyer.
- Pour les propriétés avec bâtiments, recevez le loyer correspondant.

Comptez ensuite votre argent ; le joueur qui en a le plus gagne !

Remarque : Si vous terminez la partie en jouant M. MONOPOLY et que vous arrivez sur la case DÉPART alors qu'un joueur s'y trouve déjà, vous ne pouvez pas lui voler de propriété.

Les autres joueurs peuvent cependant échanger des pièces Mauvais perdant à la banque pour vous prendre le pion M. MONOPOLY.



◆ Achetez. Vendez. Négociez. Gagnez ! ◆



pour les MAUVAIS PERDANTS

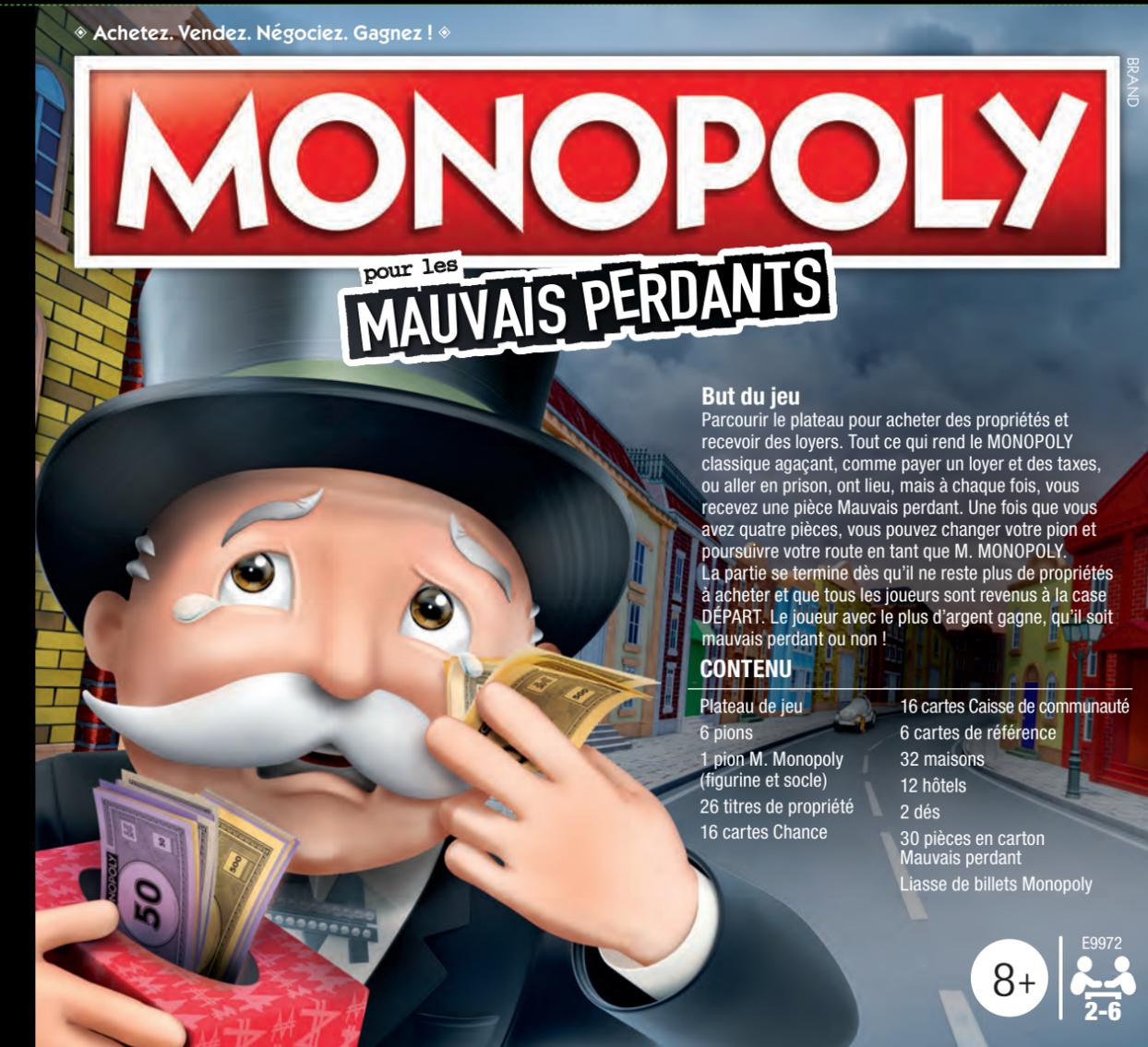
Le logo HASBRO GAMING et le logo MONOPOLY et tous les autres titres, logos, personnages, les quatre coins du plateau, le nom MR. MONOPOLY et tout autre élément distinctif du jeu qui y est associé sont des marques déposées de Hasbro.

Monopoly and HASBRO and all related trademarks and logos are trademarks of Hasbro, Inc. HASBRO et toutes les marques de commerce et logos associés sont des marques de commerce de Hasbro, Inc. © 2020 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. TÉL. +33 387 827 620. conso@hasbro.fr



PARENTS : www.monopoly.com

0320E9972197



◆ Achetez. Vendez. Négociez. Gagnez ! ◆

MONOPOLY

pour les MAUVAIS PERDANTS

But du jeu

Parcourir le plateau pour acheter des propriétés et recevoir des loyers. Tout ce qui rend le MONOPOLY classique agaçant, comme payer un loyer et des taxes, ou aller en prison, ont lieu, mais à chaque fois, vous recevez une pièce Mauvais perdant. Une fois que vous avez quatre pièces, vous pouvez changer votre pion et poursuivre votre route en tant que M. MONOPOLY. La partie se termine dès qu'il ne reste plus de propriétés à acheter et que tous les joueurs sont revenus à la case DÉPART. Le joueur avec le plus d'argent gagne, qu'il soit mauvais perdant ou non !

CONTENU

Plateau de jeu	16 cartes Caisse de communauté
6 pions	6 cartes de référence
1 pion M. Monopoly (figurine et socle)	32 maisons
26 titres de propriété	12 hôtels
16 cartes Chance	2 dés
	30 pièces en carton Mauvais perdant
	Liasse de billets Monopoly



E9972

EN QUOI MONOPOLY POUR LES MAUVAIS PERDANTS EST-IL DIFFÉRENT ?



PERDRE VA VOUS FAIRE GAGNER !

Lorsque vous payez un loyer ou des taxes, que vous allez en prison ou que vous vous arrêtez sur une case inutile comme le Parc gratuit, vous recevez une pièce Mauvais perdant.

M. MONOPOLY À LA RESCousse !

Lorsque vous avez quatre pièces Mauvais perdant, échangez-les au début de votre prochain tour et jouez M. MONOPOLY. Prenez le pion M. MONOPOLY et déplacez-vous en recevant l'argent des loyers et des taxes au lieu d'en payer. Si vous vous arrêtez sur une case occupée par un autre joueur, il passe son prochain tour et vous prenez une de ses propriétés !

ENCORE PLUS DE FACTURES !

La vie est dure. Les cases de Compagnies de service public sont maintenant des factures d'électricité et d'eau. Mais ça veut dire plus d'occasions de recevoir des pièces Mauvais perdant.



MISE EN PLACE



À la première partie, montez M. MONOPOLY sur son socle. L'orientation de son visage n'a pas d'importance.

1 Choisissez quelqu'un pour prendre le rôle du banquier. Le banquier gère :

- l'argent de la banque
- les maisons
- les hôtels
- les titres de propriété
- les enchères
- Le banquier peut jouer, lui aussi, mais il doit séparer son argent de celui de la banque.

2 Le banquier donne à chaque joueur :

- 5 pièces de 1
 - 1 pièce de 5
 - 2 pièces de 10
 - 1 pièce de 20
 - 1 pièce de 50
 - 4 pièces de 100
 - 2 pièces de 500
- (Total = 1 500)

Laissez le reste de l'argent dans la boîte pour constituer la banque.

3 Placez les titres de propriété à côté des cases du plateau correspondantes.

4 Mélangez les cartes Chance et placez-les face cachée ici.

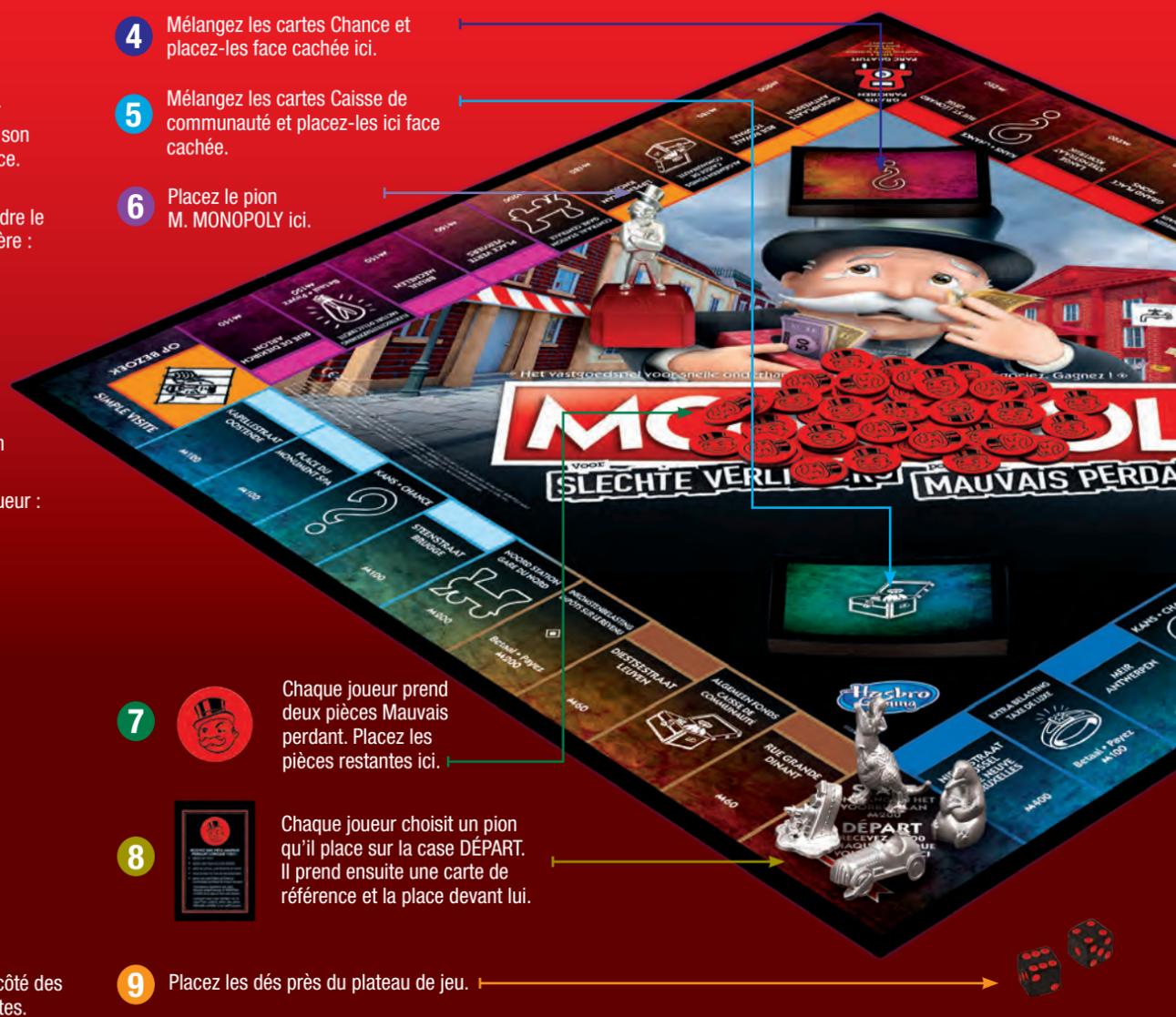
5 Mélangez les cartes Caisse de communauté et placez-les ici face cachée.

6 Placez le pion M. MONOPOLY ici.

7 Chaque joueur prend deux pièces Mauvais perdant. Placez les pièces restantes ici.

8 Chaque joueur choisit un pion qu'il place sur la case DÉPART. Il prend ensuite une carte de référence et la place devant lui.

9 Placez les dés près du plateau de jeu.



PLACE AU JEU !

Comment gagner

Avancez autour du plateau en achetant le plus de propriétés possible. Plus vous en possédez, plus vous percevez de loyers des autres joueurs. La partie se termine lorsqu'il ne reste plus de propriétés à acheter et que tous les joueurs sont revenus à la case DÉPART. Si vous êtes le joueur avec le plus d'argent, vous gagnez !

Qui commence ?

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

À votre tour

1. Lancez les deux dés.
2. Avancez votre pion de ce nombre de cases sur le plateau dans le sens des aiguilles d'une montre.
3. Où vous êtes-vous arrêté ? Suivez les règles correspondant à cette case du plateau. Voir la section LES CASES DU PLATEAU DE JEU.

VOUS AVEZ FAIT UN DOUBLE ? Relancez les dés pour jouer un autre tour.

Attention ! Si vous faites un double 3 fois de suite, vous devez immédiatement aller en prison ! Ne terminez pas votre troisième tour.

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

Si vous êtes M. MONOPOLY, placez une maison sur une propriété à chaque fois qu'un joueur fait un double. Si vous faites un double trois fois de suite, vous n'allez pas en prison. Avancez simplement et relancez les dés.



LES CASES DU PLATEAU DE JEU

PROPRIÉTÉS

Il y a deux types de propriétés : les rues, regroupées en groupes de couleur, et les gares.

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.

Vous voulez l'acheter ?

Payez le prix indiqué sur la case du plateau de jeu et prenez le titre de 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 1. 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 le titre de propriété reste à la banque.

Collectionnez des groupes de couleur !

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

- vous pouvez doubler le loyer de ces rues ;
- Vous pouvez construire des maisons et des hôtels, et augmenter encore plus le montant du loyer ! Voir BÂTIMENTS.

Propriétés appartenant à un joueur

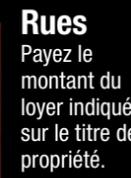
Lorsque vous vous arrêtez sur une propriété qui appartient à quelqu'un d'autre, le propriétaire doit vous demander de payer un loyer. S'il le fait, vous devez payer. S'il ne le vous demande pas avant que le joueur suivant lance les dés, vous n'êtes pas contraint de payer !



Chaque fois que vous payez un loyer, prenez une pièce Mauvais perdant.



Si vous jouez M. MONOPOLY, recevez le loyer du propriétaire au lieu de le lui payer. Ce propriétaire reçoit ensuite une pièce Mauvais perdant de la banque.



Rues
Payez le montant du loyer indiqué sur le titre de propriété.



Gares
Payez le montant du loyer indiqué en fonction du nombre de gares possédées par le propriétaire.

CASES D'ACTION

CASE DÉPART

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

Chance et Caisse de communauté

Prenez la carte du dessus de la pile correspondante et faites ce qu'elle indique. Remettez-la au-dessous de la pile quand vous avez terminé.

Taxes et factures

Payez le montant indiqué sur la case à la banque.

Chaque fois que vous payez une taxe ou une facture, recevez une pièce Mauvais perdant.

Si vous jouez M. MONOPOLY, recevez de la banque le montant indiqué sur la case du plateau au lieu de le payer.

Parc gratuit

Ne vous inquiétez pas, votre tour n'est pas complètement perdu. Volez une pièce Mauvais perdant à un autre joueur. Si vous en avez déjà quatre ou que vous êtes M. MONOPOLY, prenez une pièce à un joueur et rendez-la à la banque.

Simple visite

Si vous vous arrêtez ici, posez 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 loyers, participer aux enchères, acheter des maisons et des hôtels, hypothéquer et échanger pendant que vous êtes en prison.

Chaque fois que vous allez en prison, recevez une pièce Mauvais perdant de la banque.

Si vous êtes M. MONOPOLY, envoyez un autre joueur en prison à votre place.

Remarque : Si M. MONOPOLY s'arrête sur la case En Prison/Simple visite, il atterrit sur tout joueur se trouvant dans l'une ou l'autre des parties de la case.

Alors, comment sortir de prison ?

Vous avez quatre 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 correspondante, puis lancez les dés et avancez.

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 et utilisez votre dernier lancer pour avancer votre pion.

3. Devenez M. MONOPOLY en échangeant 4 pièces Mauvais perdant au début de votre prochain tour. Lancez les dés, puis jouez normalement.