FIN DE LA PARTIE

L'unité électronique vous indiquera la fin de la partie (après une heure).

Chacun des joueurs calcule alors sa richesse :

1. En comptant ses billets.
2. En calculant la valeur des quartiers qu'il possède. La valeur du quartier est égale à la valeur du loyer que payerait un autre joueur qui tomberait sur cette case (voir page 13).
3. En additionnant enfin ses billets avec la valeur totale de ses quartiers.
4. Le joueur le plus riche gagne la partie !

IMPORTANT : UTILISATION DES PILES

IMPORTANT: UTILISATION DES PILES

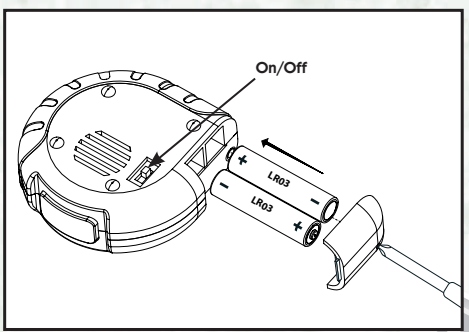
Retenez les informations suivantes. Les piles doivent être mises en place par un adulte.

PRECAUTIONS A PRENDRE :

1. Suivre attentivement les instructions. N'utiliser que les piles conseillées. Insérer les piles correctement en respectant les signes + et – .
2. Ne pas mélanger des piles neuves et usagées, des piles standard (salines) et alcalines.
3. Enlever les piles usagées.
4. Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
5. Ne pas mettre les bornes en court-circuit.
6. Si le produit cause des interférences électriques ou semble en être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques. Remettre en marche si nécessaire (éteindre et rallumer ou enlever les piles et les replacer).
7. NE PAS UTILISER D'ACCUMULATEURS RECHARGEABLES. NE PAS RECHARGER LES PILES NON RECHARGEABLES.
8. Les piles doivent être maintenues hors de la portée des enfants. Si l'une d'elles est avalée, prévenir un médecin immédiatement.



Ne jetez pas les piles avec vos ordures ménagères. Portez-les dans un centre de recyclage des déchets.



© 1935, 2008 Hasbro. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A.S. – Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD – Tél.: 03 87 82 76 20 – email : conso@hasbro.fr

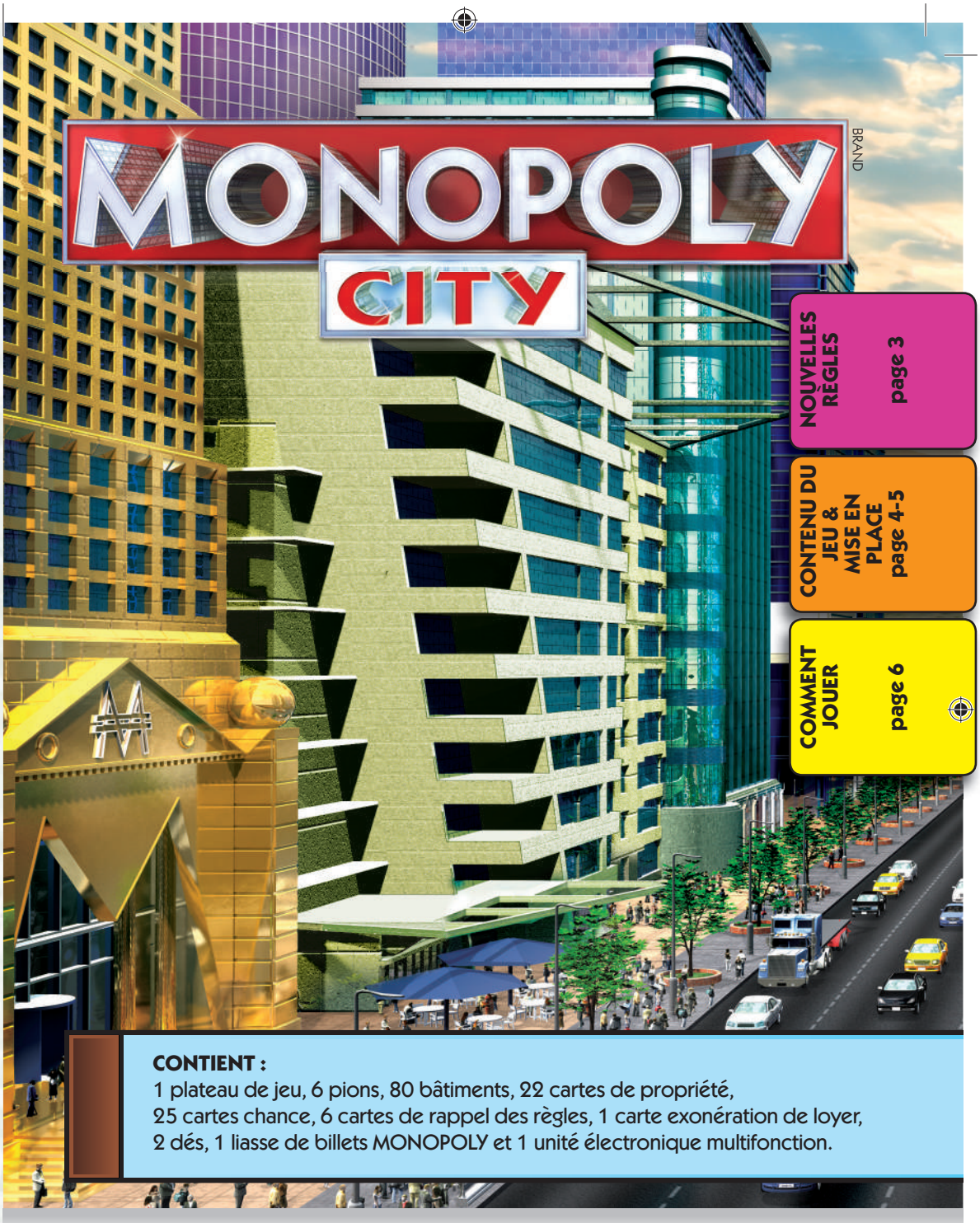
Distribué en Belgique par Hasbro België NV/SA, Industrialaan 1 bus 1, 1702 Groot-Bijgaarden, België.

Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar. Tel. 041 766 83 00.

www.hasbro.fr



AGE 8+



NOUVELLES RÈGLES page 3
CONTENU DU JEU & MISE EN PLACE page 4-5
COMMENT JOUER page 6

CONTIENT :
1 plateau de jeu, 6 pions, 80 bâtiments, 22 cartes de propriété,
25 cartes chance, 6 cartes de rappel des règles, 1 carte exonération de loyer,
2 dés, 1 liasse de billets MONOPOLY et 1 unité électronique multifonction.

AGE 8+ | 2-6 JOUEURS

PARKER

040901790101 00

C'EST VOTRE PREMIÈRE PARTIE DE MONOPOLY CITY ?

Lisez bien toutes les instructions de ce livret avant de commencer car il y a de grosses différences avec Monopoly classique ! Pour être un parfait promoteur, nous vous conseillons d'effectuer un « tour de chauffe » avant de commencer votre partie.

Les pages avec un onglet de couleur rose, orange et jaune vous expliquent les règles de base et les autres pages vous donnent les détails pour bien connaître Monopoly City.

INDEX

	PAGE
NOUVELLES RÈGLES	3
COMMENT GAGNER	3
CONTENU DU JEU	4
MISE EN PLACE	5
L'UNITÉ ÉLECTRONIQUE	5
COMMENT JOUER	6
LES CASES DU PLATEAU	7
VENTE AUX ENCHÈRES	8
CONSTRUIRE	8
LES BÂTIMENTS	9
Les bâtiments résidentiels et industriels, les gares	9
Les stades, gratte-ciel et la tour Monopoly	10
PERMIS DE CONSTUIRE	11
BÂTIMENTS BONUS & BÂTIMENTS NUISIBLES	12
PERCEVOIR UN LOYER	13
DEALS, HYPOTHÈQUES & FAILLITE	14
PARC GRATUIT & PRISON	15
FIN DE LA PARTIE ET UTILISATION DES PILES	16

Vous vous
achetant l
construisa
est représ
vous arrêt
n'appartie
pouvez l'a
de le mett

Les règle

- Vous p
votre
- Constr
et/ou
augme
- Les bâ
chers
décid
nuisib
des ea
exemp
bâtim
rien d
sont p
investi

Il faut être
la partie e
construisa
les plus gr

NOUVELLES RÈGLES
(LES PLUS IMPORTANTES)

Vous vous déplacez autour du plateau en achetant les quartiers de la ville et en construisant des bâtiments. Chaque quartier est représenté au centre du plateau. Si vous vous arrêtez sur la case d'un quartier qui n'appartient encore à personne vous pouvez l'acheter ou demander au banquier de le mettre aux enchères.

Les règles de base :

- Vous pouvez construire lorsque c'est votre tour.
- Construisez des bâtiments résidentiels et/ou industriels sur vos quartiers pour augmenter le montant de vos loyers.
- Les bâtiments résidentiels sont moins chers à l'achat mais si un autre joueur décide de construire un bâtiment nuisible (comme une usine de traitement des eaux usées ou une décharge par exemple) sur votre quartier, **vos bâtiments résidentiels** ne vaudront plus rien du tout ! Les bâtiments industriels sont plus chers à l'achat mais restent un investissement plus sûr.
- Pour protéger vos quartiers, construisez des écoles, des châteaux d'eau et d'autres bâtiments bonus (voir chapitre bâtiments bonus).

Règles complémentaires :

- Si vous achetez deux quartiers du même groupe de couleur, vous pouvez vous offrir un stade et ainsi augmenter vos loyers.
- Si vous achetez tous les quartiers d'un groupe de même couleur, vous pouvez construire un gratte-ciel et ainsi doubler les loyers de tous les quartiers de ce groupe.
- Si vous achetez tous les quartiers de **deux** groupes de couleur différente, vous pouvez construire la tour Monopoly et ainsi doubler les loyers **de tous vos quartiers !**

Vous êtes maintenant prêt à entrer dans le monde de Monopoly City !

COMMENT GAGNER

Il faut être le joueur le plus riche à la fin de la partie en achetant des quartiers et en construisant des bâtiments pour percevoir les plus gros loyers possibles.

Rendez-vous en page 16 pour savoir comment calculer votre fortune à la fin de la partie.

CONTENU DU JEU



Bâtiments résidentiels



1 bâtiment 2 bâtiments 3 bâtiments

Bâtiments industriels



1 bâtiment 2 bâtiments 3 bâtiments



GARES



STADES



GRATTE-CIEL

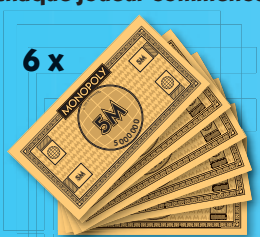


TOUR MONOPOL

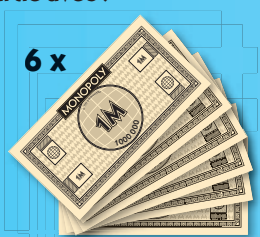
BILLETS

Chaque joueur commence la partie avec :

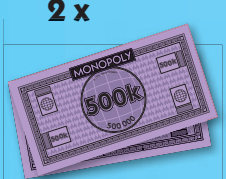
6 x



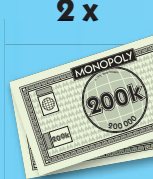
6 x



2 x



2 x



UNIT

Bouto
Si un j
quarti
perso
aux er
ce bo
enchè

Bouton MARCHE/A

UNITÉ ÉLECTRONIQUE

Bouton ENCHÈRES
Si un joueur tombe sur la case d'un quartier qui n'appartient encore à personne et qu'il décide de le mettre aux enchères, le banquier appuie sur ce bouton pour démarrer la vente aux enchères. Voir page 8.



Bouton MARCHE/ARRÊT (ON/OFF)

Bouton CONSTRUCTION
Appuyez sur ce bouton lorsque vous souhaitez construire sur l'un de vos quartiers. L'unité électronique vous donne alors votre permis de construire pour 1, 2 ou 3 bâtiments ou pour construire une gare.
Voir page 8.



GRATTE-CIEL | TOUR MONOPOLY | BÂTIMENTS BONUS | BÂTIMENTS NUISIBLES

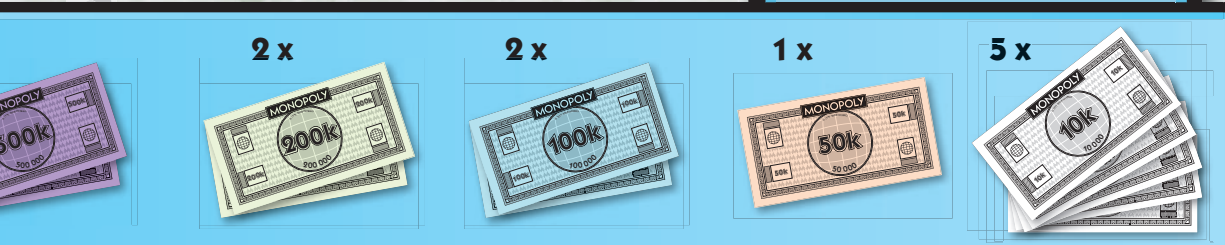
MISE EN PLACE

Ne placez RIEN au centre du plateau car c'est l'emplacement de vos futurs bâtiments !

1. Posez le plateau de jeu au milieu des joueurs, sur une surface plate.
2. Retirez la carte exonération de loyer du paquet des cartes chance et placez-la sur la case PARC GRATUIT.
3. Distribuez une carte de rappel des règles à chaque joueur.
4. Mélangez les cartes chance et faites-en une pile que vous placez, faces cachées, à côté du plateau de jeu.
5. Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case **DÉPART**.
6. Un joueur est élu banquier.

LE BANQUIER :
Le banquier gère l'argent, les titres de propriété, les bâtiments et les ventes aux enchères. Avant de commencer à jouer :

- Regroupez les cartes de propriété de la même couleur et répartissez-les dans les casiers de la boîte de jeu prévus à cet effet.
- Regroupez les bâtiments de la même couleur et posez-les à côté du plateau de jeu.



Placez les billets restants dans les casiers de la boîte de jeu prévus à cet effet.

COMMENT JOUER

1. **DÉFINISSEZ D'ABORD LA DURÉE DE LA PARTIE :**
   - Vous pouvez jouer jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un joueur qui n'ait pas fait faillite (cela prend environ 2 heures, selon le nombre de joueurs)

OU

   - vous pouvez définir une durée (1 heure par exemple). L'unité électronique vous indique chaque heure passée à jouer.

2. Allumez l'unité électronique à l'aide du bouton ON/OFF placé en-dessous.
3. Les joueurs lancent les deux dés. Celui qui fait le plus grand score commence, la partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre. **Astuce** : pour éviter de renverser tous les bâtiments du plateau au cours de la partie, lancez les dés dans le casier de la boîte de jeu.
4. Quand c'est votre tour, suivez ces 3 étapes :

A. LANCEZ LES DÉS

et avancez d'autant de cases qu'indiqué par les dés.

B. REGARDEZ CE QU'INDIQUE LA CASE OÙ VOUS VOUS ARRÊTEZ.

C. CONSTRUISEZ DES BÂTIMENTS SI VOUS LE SOUHAITEZ

Vous pouvez construire sur **n'importe lequel** de vos quartiers lorsque c'est votre tour (voir page 8).

5. Si vous faites un double aux dés, jouez puis relancez les dés et répétez les étapes **B** et **C** (vous pouvez construire de nouveau après chaque lancer de dés).

Votre tour est terminé. C'est au joueur placé à votre gauche de lancer les dés.

FIN DE LA PARTIE

- Lorsque vous vous approchez de l'heure de jeu, l'unité électronique se met à biper plus souvent. Pour continuer à jouer, éteignez et rallumez l'unité en mettant l'interrupteur sur OFF (arrêt) puis sur ON (marche). Une nouvelle heure commencera alors.
- À la fin de la partie, chacun des joueurs additionne ses richesses (voir page 16). Le joueur le plus riche gagne la partie !

LES CASES DU PLATEAU

Quartier qui n'appartient à personne :

- Vous pouvez l'acheter au prix indiqué sur la case du plateau. Versez alors la somme demandée au banquier

OU

- demandez à la banque de vendre ce quartier aux enchères (si vous ne souhaitez pas l'acheter au prix indiqué, vous DEVEZ le mettre aux enchères).

Quartier qui appartient à un autre joueur :
Vous devez lui payer le loyer. Le montant du loyer dépend du nombre de bâtiments construits sur ce quartier (voir page 13).

Quartier que vous possédez déjà :
Vous ne pouvez rien faire, à moins qu'il n'y ait une gare dessus. S'il y a effectivement une gare, vous pouvez vous déplacer sur **n'importe quel** autre quartier avec une autre gare dessus et pouvez ainsi l'acheter ou le mettre aux enchères (si ce quartier n'appartient à personne). Si ce quartier appartient à un autre joueur, vous devez lui payer un loyer.

ENCHÈRES :
Vous pouvez demander à la banque d'ouvrir une vente aux enchères pour n'importe quel quartier n'appartenant encore à personne (voir page 8).

TAXE INDUSTRIELLE :
Si vous possédez un bâtiment industriel, vous devez payer le montant indiqué sur la case du plateau. Si vous n'en possédez pas, vous n'avez rien à payer.

PERMIS DE CONTRUIRE :
Vous pouvez construire un bâtiment nuisible **OU** un bâtiment bonus (voir page 11).

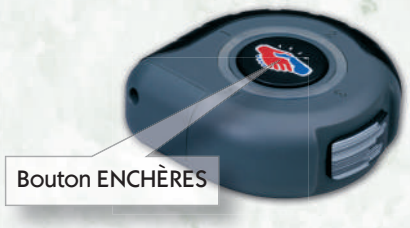
PARC GRATUIT :
Si vous vous arrêtez sur cette case, prenez la carte exonération de loyer (voir page 15).

CASE ?
Prenez la carte chance sur le dessus du paquet et suivez-en les instructions.

PRISON :
Allez directement en prison sans collecter d'argent si vous passez par la case DÉPART (voir page 15).

VENTES AUX ENCHÈRES

- Le banquier doit appuyer sur le bouton ENCHÈRES de l'unité électronique pour démarrer la vente aux enchères. Vous avez jusqu'à 50 secondes pour terminer les transactions.
- Les enchères commencent au montant fixé par le joueur qui a décidé de mettre ce quartier aux enchères avec un minimum de ₳10K.
- Chacun des joueurs peut faire une proposition au-dessus pour renchérir à tout moment, le joueur qui a commencé les enchères y compris.
- Lorsque l'unité électronique émet un bip et que la lumière rouge se met à clignoter plus vite, il vous reste 5 secondes pour terminer les enchères !
- Le joueur qui a proposé le plus gros montant quand la lumière s'éteint remporte le quartier et paie donc son achat au banquier.



CONSTRUIRE

- Appuyez sur le bouton CONSTRUCTION de l'unité électronique.

  Le numéro qui s'affiche est le nombre maximum de bâtiments que vous pouvez construire pour ce tour. Par exemple, si le chiffre 3 s'affiche, vous pouvez construire **jusqu'à** 3 bâtiments. Si l'unité affiche le logo , vous avez la permission de construire une gare (voir page 9) uniquement.
- Vous pouvez construire des bâtiments résidentiels, des bâtiments industriels ou un mélange des deux (voir page 9). Vous devez alors les acheter auprès de la banque au prix indiqué sur la/les carte(s) de propriété.

Vous pouvez construire sur N'IMPORTE QUEL quartier que vous possédez. Vous pouvez également construire sur plusieurs quartiers dans le même tour.

Vous ne pouvez appuyer sur le bouton CONSTRUCTION **qu'une** seule fois au cours du même tour.



LES BÂTIMENTS

POUR AUGMENTER LA VALEUR DE VOS LOYERS, CONSTRUISEZ JUSQU'À 8 BÂTIMENTS PAR QUARTIER.

Vous pouvez construire des bâtiments résidentiels, industriels ou un mélange des deux.

Pour savoir combien de bâtiments (1, 2, 3 ou une gare) vous avez le droit de construire, appuyez sur le bouton CONSTRUCTION de l'unité.

LES BÂTIMENTS RÉSIDENTIELS (GRIS)



1 bâtiment 2 bâtiments 3 bâtiments

- Les bâtiments résidentiels coûtent moins cher à l'achat que les bâtiments industriels.
- Si un autre joueur construit un bâtiment nuisible sur un de vos quartiers, tous les bâtiments résidentiels qui peuvent s'y trouver perdent leur valeur et ne comptent plus dans le calcul du montant du loyer (voir le chapitre sur les bâtiments nuisibles).

LES BÂTIMENTS INDUSTRIELS (BLEU)



1 bâtiment 2 bâtiments 3 bâtiments

- Les bâtiments industriels coûtent plus cher à l'achat que les bâtiments résidentiels.
- Cependant, les bâtiments industriels sont un investissement plus **sûr** car si un autre joueur décide de construire un bâtiment nuisible dans votre quartier, les bâtiments industriels de ce quartier sont toujours pris en compte pour calculer le montant du loyer à percevoir.

LES GARES





Lorsqu'après avoir appuyé sur le bouton CONSTRUCTION de l'unité électronique, c'est le logo de la gare qui apparaît, vous pouvez construire une gare sur le quartier de votre choix gratuitement !

Placez alors le pion de la gare sur **la case du quartier** et non au milieu du plateau comme les autres bâtiments.

Grâce aux gares vous pouvez effectuer des déplacements qui vous permettront de passer plus souvent par la case DÉPART et ainsi toucher votre salaire plus vite ! Les gares vous permettent également de vous rendre sur une partie du plateau où vous souhaitez acheter et enfin d'éviter un quartier où les loyers sont élevés.

- Quand vous vous arrêtez sur une case avec une gare, vous pouvez vous déplacer sur **n'importe quelle autre case** qui possède également une gare.
- Pour utiliser cette règle, vous devez atterrir sur une case avec une gare pendant votre tour. Si vous démarrez votre tour sur une telle case, vous devez jouer normalement.
- Si vous vous déplacez sur un quartier avec une gare appartenant à un autre joueur, vous devez lui payer un loyer avant de quitter cette case.

Astuce :
Si vous n'avez plus de place pour construire sur l'un de vos quartiers, vous pouvez échanger un pion qui vaut 1 bâtiment plus un pion qui vaut 2 bâtiments contre une tour qui en vaut 3.

LES STADES

Les stades viennent en plus des 8 bâtiments autorisés par quartier.

Stades



COÛT : M2M

Construire un stade sur votre quartier vous permet d'augmenter vos revenus. Il n'existe que 2 stades dans le jeu alors dépêchez-vous avant que les autres ne les achètent !

- Une fois que vous possédez 2 quartiers d'un groupe de **même couleur**, vous pouvez construire un stade sur l'un de ces 2 quartiers et ce, pendant votre tour.
- Vous recevez M1M par stade possédé chaque fois que vous passez par la case DÉPART (en plus de votre salaire) !
- Vous pouvez construire 1 stade par groupe de couleur.
- Les stades ne font pas augmenter la valeur de vos loyers.

LES GRATTE-CIEL
& ET LA TOUR MONOPOLY

Les gratte-ciel et la tour Monopoly viennent en plus des 8 bâtiments autorisés par quartier.



Les gratte-ciel
Construire un gratte-ciel sur votre quartier double la valeur du loyer de tous les quartiers du groupe de couleur. La valeur d'achat d'un gratte-ciel est indiquée en bas de chaque carte de propriété.



La tour Monopoly

COÛT : M7M

- Une fois que vous possédez tous les quartiers d'un groupe de même couleur, vous pouvez construire un gratte-ciel sur n'importe lequel des quartiers de ce groupe.
- Vous pouvez construire un gratte-ciel par groupe de couleur.
- **Un gratte-ciel double immédiatement la valeur des loyers du groupe de couleur.**

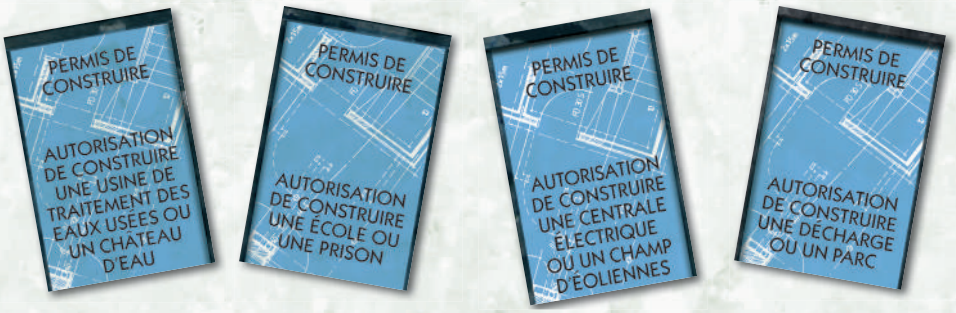
(voir page 13 le chapitre percevoir un loyer).

Une fois que vous possédez tous les quartiers de deux groupes de couleur, vous pouvez construire la tour Monopoly sur n'importe lequel des quartiers de ces 2 groupes.

Cette opération fait doubler le montant du loyer de tous vos quartiers !

PERMIS DE CONSTUIRE

Les bâtiments nuisibles et les bâtiments bonus sont gratuits et viennent en plus des 8 bâtiments autorisés par quartier.



Si vous vous arrêtez sur une case **PERMIS DE CONSTRUIRE**, vous devez :

- construire un bâtiment bonus sur un de vos quartiers

OU

- construire un bâtiment nuisible sur l'un des quartiers d'un autre joueur (pour que leurs bâtiments résidentiels perdent de leur valeur)

OU

- construire un bâtiment bonus ou un bâtiment nuisible sur un quartier qui n'appartient encore à personne (dans l'hypothèse où vous projetez d'acheter ce quartier ou si vous savez qu'un autre joueur prévoit de se l'approprier) !





IMPORTANT : PLACER DES BÂTIMENTS BONUS SUR UN QUARTIER EMPÊCHE UN AUTRE JOUEUR D'Y CONSTRUIRE DES BÂTIMENTS NUISIBLES !

Exemple : si vous avez construit une école sur un de vos quartiers, les autres joueurs ne peuvent pas y construire de centrale électrique, et vice versa.

LES BÂTIMENTS BONUS

Protégez vos quartiers !
Placez des bâtiments bonus sur vos quartiers pour empêcher les autres joueurs d'y construire des bâtiments nuisibles.



ÉCOLE



CHAMP D'ÉOLIENNES

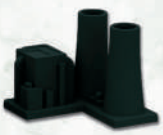


CHÂTEAU D'EAU



PARC

LES BÂTIMENTS NUISIBLES



Centrale électrique
(3 bâtiments)



Usine de traitement des eaux usées
(3 bâtiments)



Prison
(4 bâtiments)



Décharge
(2 bâtiments)

- Si un autre joueur construit un bâtiment nuisible sur un de vos quartiers, **tous** les bâtiments résidentiels qui peuvent s'y trouver perdent leur valeur et ne comptent plus dans le calcul du montant du loyer. Laissez cependant ces bâtiments sur le plateau.
- Vous pouvez faire supprimer les bâtiments nuisibles de vos quartiers en payant à la banque ₳500K **par bâtiment** (uniquement quand c'est votre tour).

Exemple :
Pour enlever une prison (qui vaut 4 bâtiments) d'un de vos quartiers, payez ₳2M (4 x ₳500K) et retournez le bâtiment de la prison à la banque. Vous pourrez ainsi de nouveau compter vos bâtiments résidentiels dans le calcul du montant de vos loyers.

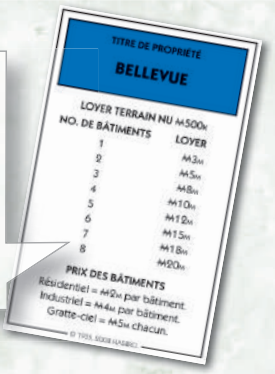
PERCEVOIR UN LOYER

Lorsqu'un joueur s'arrête sur un quartier qui vous appartient, voici comment calculer le loyer à lui réclamer :



Vous n'avez aucun bâtiment : le loyer est celui du terrain nu.

Vous possédez des bâtiments résidentiels et/ou industriels : comptez le nombre de **bâtiments** (attention certains pions comptent pour plusieurs bâtiments) que vous avez sur votre quartier et réclamez le loyer correspondant indiqué sur la carte de propriété.



Vous avez des bâtiments nuisibles sur votre quartier : vous ne comptez **que** les bâtiments industriels dans le calcul.

Vous possédez un gratte-ciel sur un des quartiers de ce groupe de couleur OU une tour Monopoly sur l'un de vos quartiers : le montant de votre loyer est doublé (si vous possédez les deux, vous ne pouvez pas doubler deux fois votre loyer) !

Si le joueur à qui vous réclamez un loyer ne peut pas payer, il doit hypothéquer un de ses quartiers ou vous proposer un deal qui vous rapportera de l'argent.

Exemple de calcul de loyer :





Vous possédez le quartier des Docks, le quartier Plein Ouest et celui de la Gare. Un joueur s'arrête sur la case des Docks.

Vous avez construit sur ce quartier :

– 2 bâtiments résidentiels qui ne comptent pas dans le calcul du loyer car un autre joueur a placé un bâtiment nuisible (une centrale électrique) qui leur fait perdre toute leur valeur. Valeur = ~~Ⓜ~~0

– 4 bâtiments industriels. Valeur = ~~Ⓜ~~3,5M

– 1 gratte-ciel sur le quartier de la Gare, qui est un quartier du même groupe de couleur que celui des Docks, fait doubler le montant du loyer. 2 x ~~Ⓜ~~3,5M = ~~Ⓜ~~7M

LOYER TOTAL À PERCEVOIR : ~~Ⓜ~~**7M**

LES DEALS

Vous pouvez passer des accords avec les autres joueurs pour gagner de l'argent ou récupérer les quartiers que vous convoitez !

- Lorsque vous souhaitez proposer un deal à un autre joueur, appuyez sur le bouton ENCHÈRES de l'unité électronique. Vous devez arriver à un accord avec le joueur à qui vous avez proposé le deal avant la fin du temps imparti !
- Lorsque vous échangez/vendez un quartier au cours d'un deal, vous échangez/vendez également les bâtiments qui s'y trouvent.

HYPOTHÈQUES

Si vous ne pouvez pas payer un loyer ou une taxe qui vous est réclamé, vous pouvez hypothéquer un ou plusieurs de vos quartiers pour récupérer de l'argent.

Hypothéquer un quartier
La valeur de l'hypothèque correspond à la valeur du loyer au moment de l'hypothèque. Lorsque vous souhaitez hypothéquer un quartier, vous devez retourner la carte de propriété, face cachée et le banquier doit vous donner la valeur de l'hypothèque en billets de banque. Tous les bâtiments restent sur ce quartier.

Vous ne pouvez percevoir aucun loyer pour un quartier hypothéqué.

Lever une hypothèque
Vous pouvez lever une hypothèque en payant la valeur de l'hypothèque à la banque, soit le montant que la banque vous a versé auparavant.

Une fois levée, vous pouvez retourner la carte devant vous, face visible pour de nouveau collecter vos loyers et construire des bâtiments.

FAILLITE

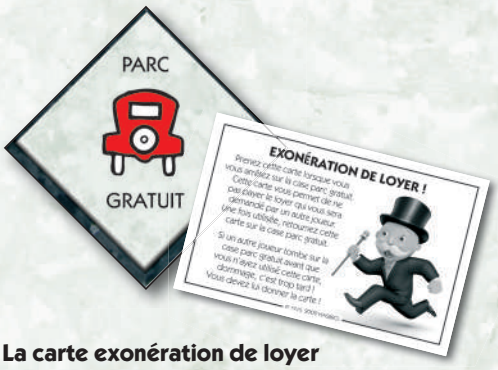
Si vous avez une dette envers la banque ou envers un autre joueur et que vous n'avez pas la possibilité de payer, vous êtes déclaré en faillite et vous êtes éliminé.

Dette envers la banque
Dans ce cas, rendez vos cartes de propriété à la banque, qui les mettra immédiatement et individuellement aux enchères. Enfin, vous devez remettre les cartes « Vous êtes libéré de prison » en-dessous du paquet de cartes chance et la carte exonération sur la case parc gratuit.

Dette envers un autre joueur
Dans ce cas, ce joueur reçoit vos billets, vos cartes de propriété et toutes les cartes « Vous êtes libéré de prison » en votre possession.

PARC GRATUIT

Si vous vous arrêtez sur cette case, vous pouvez vous reposer en attendant le prochain tour ou continuer vos transactions normalement (par exemple collecter des loyers, construire des bâtiments). Au moins une case où vous ne perdrez pas d'argent !



La carte exonération de loyer
La carte exonération de loyer vous permet de ne pas payer un loyer qui vous est demandé par un autre joueur !

- Lorsque vous vous arrêtez sur la case PARC GRATUIT, prenez la carte exonération de loyer.
- Utilisez cette carte lorsqu'un joueur vous réclamera un loyer.
- Une fois utilisée, replacez cette carte à côté de la case PARC GRATUIT.
- Si un autre joueur tombe sur la case PARC GRATUIT avant que vous n'ayez utilisé cette carte, dommage ! Vous avez raté votre chance, vous devez la donner au joueur suivant !

PRISON



Vous serez envoyé en prison si :

- Vous vous arrêtez sur la case « Allez en prison ».
- Vous tirez une carte chance qui vous indique d'aller en prison.
- Vous faites trois doubles à la suite aux dés.

Votre tour s'arrête lorsque vous êtes envoyé en prison. Déplacez-vous jusqu'à la case PRISON et ne touchez pas de salaire lorsque vous passez par la case DÉPART pour vous y rendre.

Pendant que vous êtes en prison, vous pouvez toucher vos loyers et construire des bâtiments, à condition que vos propriétés ne soient pas hypothéquées bien sûr.

Pour sortir de prison, il vous faut effectuer l'une des actions suivantes :

- Payer une amende de ₳500ĸ et jouer au **prochain** tour.
- Utiliser une carte « Vous êtes libéré de prison », si vous en possédez une.
- Lancer les dés et faire un double, lorsque c'est votre tour.

Si vous n'avez pas réussi à faire un double après trois tours, payez au banquier ₳500ĸ puis déplacez votre pion suivant votre dernier lancer de dés.