

MONOPOLIC

Jeu de transactions Immobilières

BREVE DESCRIPTION DU JEU

L'idée du jeu est de vendre, acheter ou louer des propriétés d'une manière profitable, de telle sorte que l'un des joueurs devienne le plus riche et même arrive au MONOPOLE. Partant du «Départ» avancer les pions autour du tableau suivant le jet des dés. Quand un joueur arrive dans une case n'appartenant à personne, il peut en acheter la propriété correspondante à la Banque. Autrement, cette propriété est mise aux enchères et va au plus offrant. Il faut tâcher d'acquérir des propriétés pour percevoir des loyers des adversaires s'y arrêtant. Les loyers augmentent beaucoup suivant la construction des maisons et des hôtels; il est donc sage de bâtir sur vos terrains. Pour avoir plus d'argent, les propriétés peuvent être engagées à la Banque.

Les cases de Chance et de Service donnent droit au tirage d'une carte dont on doit suivre exactement les instructions. Parfois on arrive en Prison.

Ce jeu est un jeu de commerce, d'adresse et d'agrément : beaucoup d'animation peut lui être ajoutée par le Banquier.

Règle du jeu - de 1 à 4 joueurs

LE JEU

Le jeu «Monopoly» consiste en un tableau divisé en cases représentant des Terrains à bâtir, des Stations de chemin de fer, des Entreprises de Service Public, des récompenses et des pénalités, sur lesquelles les pions des joueurs doivent se déplacer.

Il y a deux dés, des pions de différentes couleurs, 32 maisons vertes et 12 hôtels rouges, deux jeux de cartes pour les cases de Chance et de Caisse de Communauté; il y a aussi des cartes de Titre de Propriété qui correspondent à chaque case de propriété sur le tableau, et des billets de banque de différentes valeurs.

PREPARATION

Il faut placer le tableau sur une table assez grande en mettant les cartes de Chance et de Caisse de Communauté aux places indiquées sur le tableau. Chaque joueur reçoit alors un pion pour le représenter dans son voyage autour du tableau. Chacun reçoit aussi Frs 150.000. Le reste des billets va à la Banque qui détient également les Titres de Propriété. L'un des joueurs est choisi comme Banquier.

ARGENT.

Chaque joueur reçoit Frs 150.000

POUR COMMENCER LE JEU

En commençant par le n°1, chacun pose son pion sur la case «Départ», jette les dés et avance son pion dans la direction de la flèche, du nombre de cases indiqué par les dés. Lorsqu'il a joué son tour, c'est le joueur placé à sa gauche qui continue. Les joueurs laissent leur pion sur la case d'arrivée et commencent le tour suivant à partir de cette case. Plusieurs pions peuvent se trouver simultanément sur la même case.

Suivant la place atteinte par son pion un joueur peut avoir le droit d'acheter un terrain ou une autre propriété, être obligé de payer un loyer (si un autre joueur possède déjà cette case) ou des impôts, tirer une carte de Chance ou de Caisse de Communauté ou même aller en prison etc... Au cours du jeu, les pions feront le tour du tableau plusieurs fois.

Si un joueur jette un double il avance son pion, comme toujours du nombre de cases correspondant au total des dés. Il se conforme à toutes les instructions de la case ainsi atteinte. Ensuite, il jette les dés encore une fois et avance de nouveau son pion du nombre de case indiqué, se conformant toujours aux instructions reçues.

Si, toutefois, il jette un double trois fois de suite, il va directement en prison. (Il garde néanmoins, tous les biens ou salaires qu'il a pu acquérir en faisant un double les deux premières fois).

4 Chaque fois qu'un joueur s'arrête ou passe par la case «Départ» (que ce soit en jetant les dés ou en tirant une carte), le Banquier lui paye un salaire de Frs. 20.000.

ARRET SUR UNE PROPRIETES N'APPARTE- NANT A PERSONNE

Lorsqu'un joueur est amené (aussi bien en jetant les dés qu'en tirant une carte) sur une propriété n'appartenant à personne, il a l'option d'acheter cette propriété à la Banque, au prix indiqué sur la case. S'il veut l'acheter, il paye à la Banque et reçoit la carte de Titre de propriété, qu'il place dos à la table à côté de lui. Si le joueur décline l'offre d'achat, le Banquier doit immédiatement la mettre aux enchères et doit la vendre au plus offrant. Tous les joueurs, celui qui déclina l'achat aussi bien que les autres, prennent part aux enchères s'ils le veulent. La mise à prix est fixée par le Banquier.

Il est recommandé aux joueurs d'acheter toutes les propriétés, car le jeu perd de l'intérêt s'il reste à la Banque des propriétés non vendues et de ce fait, inutilisables.

ARRET SUR UNE PROPRIETE APPARTE- NANT A UN JOUEUR

Quand un joueur arrive sur une propriété appartenant à un autre joueur (que ce soit en jetant les dés ou en tirant une carte), le propriétaire reçoit un loyer, conformément aux prix indiqués sur la

carte de Titre de propriété.

Note: — Si la case contient une ou plusieurs maisons, le loyer sera plus élevé que celui d'un terrain vide de toute construction. Si cette carte est hypothéquée, aucun loyer ne doit être payé. On représente une propriété hypothéquée en retournant sa carte de Titre face contre table.

Note. — Si le propriétaire oublie de réclamer son loyer avant le jet des dés suivant, le loyer ne devient plus exigible.

AVANTAGES POUR LES PROPRIETAIRES

C'est un avantage de posséder des Titres de propriété pour toutes les cases de la même couleur. (Par exemple : Rue de la Paix, Avenue des Champs Elysées, ou bien Avenue de la République, rue de Courcelles, rue de Vaugirard). Dans ce cas, le propriétaire perçoit un loyer double pour tout terrain non bâti de ce groupe (que les autres terrains du même groupe soient bâtis ou non).

Par contre, si dans un groupe il se trouve une propriété hypothéquée, ce groupe est considéré incomplet.

On ne peut construire que sur les terrains dont on possède le groupe de couleur complet.

L'avantage de posséder des maisons et des hôtels plutôt que des terrains nus, est que les loyers perçus sont bien plus élevés que ceux des terrains en friche et offrent un bénéfice plus grand au propriétaire.

Lorsque la Banque ne possède plus de Titres de propriété, les joueurs peuvent échanger ou vendre des propriétés entre eux, dans le but de constituer des groupes de couleur complets. Dans l'intérêt commun; il est recommandé aux joueurs de s'entendre à l'amiable pour ces opérations, car l'intérêt du jeu augmente considérablement à partir du moment où l'on peut commencer à construire.

ARRET SUR «CHANCE» OU «SERVICE»

Le joueur prend la carte supérieure du paquet indiqué et après avoir suivi les instructions qui y sont données, remet la carte face contre table sous le paquet.

La carte «Sortez de Prison» est toutefois conservée jusqu'à ce qu'elle devienne nécessaire. Après usage, elle doit être retournée au paquet. Elle peut être vendue par un joueur à un autre, à un prix convenu entre eux.

Si vous arrivez sur les cases Impôts : Payez le montant indiqué à la Banque.

UN JOUEUR VA EN PRISON

1-S'il arrive sur la case marquée «Allez en Prison»

2-S'il tire une carte «Allez en Prison»

3-S'il jette un double trois fois de suite.

Note. Quant un joueur est envoyé en prison, il ne peut plus recevoir le salaire de Frs 20.000 pendant ce coup, même s'il doit passer par la case «Départ» pour s'y rendre. Ou que son pion se trouve, il doit le mettre directement en prison.

Note. — Si un joueur n'est pas envoyé en prison, mais que, dans la suite normale du jeu, il y arrive, son séjour en prison est considéré comme «Simple visite»: il n'encourt aucune pénalité et continue son jeu normalement au tour suivant.

UN JOUEUR SORT DE PRISON

1- En jetant un double à l'un de ses trois tours de jeu suivants. Dans ce cas, il déplace son pion du nombre de cases indiqué par les dés.

2- En donnant une carte «Sortez de Prison», s'il possède déjà cette carte.

3- En payant une amende de Frs 5.000.

Note. — Lorsqu'un joueur est envoyé en prison, il doit obligatoirement attendre son prochain tour de jouer, avant d'user des moyens pour en sortir (même s'il possède la carte «Sortez de Prison»).

Note. — Un joueur ne doit pas rester en prison après son troisième tour de jeu. Tout de suite après avoir jeté les dés au 3e tour, il doit (s'il n'a pas fait un double) payer une amende de Frs. 5.000 et avancer son pion du nombre de points obtenu par les dés.

Pendant son séjour en prison, un joueur peut percevoir des loyers, construire sur ses terrains, acheter, vendre ou hypothéquer des propriétés.

LES MAISONS

Celles-ci ne peuvent être achetées qu'à la Banque. Chaque joueur ne peut construire que sur les terrains dont il possède le groupe de couleur

complet. Exemple : Si un joueur possède : Avenue de Breteuil, Avenue Foch, Boulevard des Capucines, c'est-à-dire un groupe complet de la couleur verte, il peut à n'importe quel moment acheter une ou plusieurs maisons pour construire sur un ou plusieurs terrains de la couleur qu'il possède. La maison suivante qu'il achète et construit, doit se trouver sur l'un des terrains de cette même série de couleur (ou d'une autre qu'il posséderait en entier).

Le prix qu'il doit payer pour chaque maison est indiqué sur la carte de Titre de propriété de ce terrain.

Un joueur peut acheter et construire suivant ces règles à n'importe quel moment et autant de maisons que son capital le lui permet. Mais il doit construire uniformément, c'est-à-dire qu'il ne peut construire plus d'une maison sur chaque terrain du même groupe jusqu'à ce qu'il y en ait une sur chaque terrain de ce groupe de couleur. Il peut alors commencer une seconde rangée de maisons et ainsi de suite, mais sans dépasser quatre maisons sur chaque terrain. (Par exemple, il ne peut pas construire trois maisons sur un terrain, si sur un autre de même groupe il n'y en a qu'une seule).

Si un joueur manquant d'argent, revend ses constructions à la Banque, il doit également dégarnir tout le groupe de couleur uniformément,

dans l'ordre décroissant. (A moins de revendre toutes les constructions à la fois, ce qui lui arrive obligatoirement aussitôt qu'il doit vendre un hôtel).

LES HÔTELS

On doit avoir quatre maisons sur chaque terrain d'un groupe de couleur complet avant de pouvoir acheter un hôtel. On peut alors acheter à la Banque un hôtel et le construire sur un terrain quelconque d'un groupe complet, mais en rendant à la Banque les quatre maisons construites sur ce terrain, sans qu'elle les rembourse, et en payant en plus le prix de l'hôtel indiqué sur le Titre de propriété. Un seul hôtel peut être construit sur chaque terrain.

MANQUE DE CONSTRUCTIONS.

Quand la Banque n'a plus de maisons à vendre, les joueurs désirant construire doivent attendre qu'un joueur ait rendu ou vendu ses maisons à la Banque. Si le nombre de maisons et d'hôtels est limité à la Banque et si deux ou plusieurs joueurs veulent acheter plus de maisons que la Banque n'en possède, elle doit vendre les hôtels et les maisons aux enchères, au plus offrant.

VENTE DE PROPRIETES

Les terrains en friche, les gares et les concessions de Service Public peuvent être vendus ou échangés entre les joueurs (lorsqu'il ne reste plus de Titres en Banque) en tant qu'opération privée, au prix convenu entre l'acheteur et le vendeur.

Aucun terrain ne peut être vendu ou échangé s'il y a une construction sur un terrain de même couleur. Toutes les constructions de tout le groupe doivent être vendues à la Banque avant que le joueur ait le droit de vendre ou d'échanger un terrain de cette couleur. Les maisons et les hôtels ne peuvent être revendus qu'à la Banque mais cela à n'importe quel moment et à la moitié du prix d'achat. Pour les hôtels, la Banque paye comptant $1/2$ du prix de l'hôtel et $1/2$ du prix des quatre maisons rendues lors de l'acquisition de l'hôtel.

HYPOTHEQUES

Lorsqu'un joueur a besoin d'argent, il peut engager, ou hypothéquer ses propriétés à la Banque qui lui prête la somme indiquée au dos de chaque Titre de propriété. Pour ce faire, il doit d'abord vendre à la Banque toutes les constructions se trouvant sur tout le groupe des propriétés dont il veut engager une ou plusieurs. Ensuite, il reçoit de la Banque l'argent de l'hypothèque et retourne la carte de la propriété hypothéquée face contre table. Il ne peut percevoir de loyer pour une propriété hypothéquée, ni construire dessus, tant qu'il n'y a pas levé l'hypothèque. Pour les autres propriétés du même groupe, il ne peut plus toucher de loyers doubles.

Pour dégager sa propriété, ou lever l'hypothèque, le propriétaire doit verser à la Banque la somme

qu'elle lui avait prêtée, augmentée d'un intérêt de 10 %.

Exemple : Un joueur a hypothéqué Boulevard de Belleville pour sa valeur hypothécaire indiquée au dos du titre, soit Frs 3.000. Pour lever l'hypothèque, ce joueur doit verser à la Banque : 3.000 (le principal) + 300 (10 % d'intérêt) = Frs 3.300.

Si une propriété hypothéquée est passée de main en main, le nouveau propriétaire peut lever l'hypothèque immédiatement, mais il doit dans ce cas payer les 10 % d'intérêt. S'il ne lève pas l'hypothèque, il paye tout de même les 10 % et si par la suite il lève l'hypothèque, il paye de nouveau les 10 % aussi bien que le principal.

L'hypothèque des propriétés ne peut se faire qu'à la Banque. Les maisons et les hôtels ne peuvent jamais être hypothéqués. Une propriété hypothéquée ne peut être ni vendue, ni échangée. Elle change de propriétaire en cas de faillite seulement.

FAILLITE

Le joueur qui fait faillite, c'est-à-dire celui qui doit plus qu'il ne peut payer, doit donner à ses créanciers toutes les valeurs qu'il possède et se retirer du jeu. S'il possède des maisons ou hôtels, ceux-ci sont retournés à la Banque contre la moitié de leur prix d'achat et cet argent est versé aux créanciers. Si le failli donne à son créancier une propriété hypothéquée, le nouveau propriétaire doit immédiatement verser à la Banque les

10 % d'intérêt sur le prêt. Il peut en même temps payer le principal pour libérer l'hypothèque.

Le dernier restant en jeu est le gagnant.

EMPRUNT

Un joueur peut emprunter jusqu'à 50.000 Frs à tout moment, son remboursement sera égal à la somme empruntée, majorée de 10 % à chaque passage sur la case départ. L'emprunt est systématiquement prélevé au 3^e passage sur la case départ.

VISUALISATION

Grâce aux touches : flèche droite et flèche gauche un joueur, à son tour de jeu, peut visualiser son patrimoine (propriétés, constructions...) en tournant suivant les touches utilisées, dans le sens des aiguilles d'une montre ou l'inverse.