

TYPES DE CASES



DÉPART

Chaque fois que tu passes ou que tu t'arrêtes sur la case DÉPART, reçois #2 du Banquier !



CHANCE

- Prends la carte Chance située sur le dessus du paquet, lis-la à voix haute et suis les instructions.
- Remets-la face cachée en-dessous de la pile.



ALLEZ EN PRISON

Va directement sur la case ALLEZ EN PRISON ! Ne passe pas par la case DÉPART et ne reçois pas #2. Lors de ton prochain tour, verse #1 au Banquier ou utilise une carte « Sors de prison gratuitement » si tu en as une. Puis lance le dé et joue. Tu peux toujours recevoir tes loyers lorsque tu es en prison.



SIMPLE VISITE

Tu es un simple visiteur si tu t'arrêtes sur cette case !



PARC GRATUIT

Tu n'as rien à faire, simplement te reposer.

5. Et voilà ! Maintenant, c'est au tour du joueur suivant.

GAGNE !

1. Si tu n'as pas assez d'argent pour payer un loyer, acheter un emplacement ou payer sur demande d'une carte Chance, tu es en faillite ! Le jeu est terminé.
2. Les autres joueurs doivent compter leurs billets, et celui qui le plus d'argent A GAGNÉ la partie !
3. Il y a égalité ? Additionne la valeur de chaque emplacement possédé et ajoute-le au montant total des billets !

UN AS DU MONOPOLY ?

Si tu connais les règles par cœur, essaye de jouer selon les règles suivantes et regarde qui gagne la partie !

1. Si tu n'as pas assez d'argent pour payer un loyer ou une carte Chance, complète l'argent qui te manque avec les emplacements que tu possèdes.
2. Si tu dois un loyer à un autre joueur, ton emplacement devient le sien. Si tu dois de l'argent au Banquier, l'emplacement est de nouveau libre.
3. Si tu n'as toujours pas assez d'argent ni d'emplacements pour payer, tu es en faillite et le jeu est terminé. Chaque joueur compte ses billets pour savoir qui a gagné !

HASBRO GAMING et MONOPOLY et tous les autres titres, logos, personnages, les quatre coins du plateau, le nom Monsieur MONOPOLY et tout autre élément distinctif du jeu qui y est associé sont des marques déposées de Hasbro. © 1935, 2013 Hasbro. 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: Hasbro S.A. Belgique, Industrialaan 1 B 1,
1702 Groot-Bijgaarden. Tel.: 02 467 3360. E-mail: info@hasbro.be

Conservez ces informations pour pouvoir vous y référer plus tard.

Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté

www.hasbro.fr www.hasbro.be



1013A6984-101 00

LE
MONOPOLY
DES
JUNIORS

AGE
5+

2-4
JOUEURS

◆ Achetez. Vendez. Négociez. Gagnez ! ◆

BRAND

MONOPOLY

JUNIOR

LANCE-TOI DANS LE JEU !

- Déplace-toi sur le plateau, achète les emplacements sur lesquels tu t'arrêtes, reçois de l'argent et pioche des cartes Chance.
- Lorsqu'un joueur n'a plus d'argent, les autres doivent compter leurs billets.
- Le joueur qui a le plus d'argent a gagné !

CONTENU

- 1 plateau
- 4 pions
- 20 Cartes Chance
- 48 tickets "vendu"
- 90 billets de €1
- 4 cartes « Qui est ton pion ? »
- 1 dé



DANGER D'ETOUFFEMENT – Petites pièces. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

LE MONTAGE NÉCESSITE
L'AIDE D'UN ADULTE

Lors de la première partie

Détache les 48 tickets "vendu" de leur support prédécoupé.

MISE EN PLACE

1. Ouvre le plateau et place-le au centre des joueurs.
2. Rassemble les cartes Chance et sépare les 4 cartes "Qui est ton pion?".
Ces 4 cartes ne servent pas pendant le jeu mais elles t'indiquent les traits de personnalité de chacun des pions alors prends le temps de les lire !

Les 4 cartes "Qui est ton pion ?"



Qui seras-tu ?



3. Place ton pion sur la case **DÉPART**.
4. Trouve les 12 tickets "vendu" qui correspondent à ton pion et garde-les devant toi.



5. Mélange les 20 cartes Chance et pose-les sur le plateau de jeu à l'endroit indiqué.
6. Choisis l'un des joueurs pour être le banquier. Le Banquier s'occupe des billets.

Chaque joueur commence le jeu avec :

- Si 2 joueurs : chacun reçoit 20
- Si 3 joueurs : chacun reçoit 18
- Si 4 joueurs : chacun reçoit 16



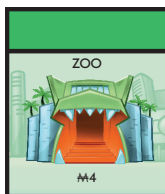
JOUE !

Comment gagner ?

Il faut être le joueur qui a le plus d'argent lorsqu'un autre joueur fait faillite (c'est-à-dire qu'il n'a plus de billet pour payer les loyers, acheter un emplacement sur lequel il s'est arrêté, ou payer sur demande d'une carte Chance).

Comment jouer ?

- C'est le joueur le plus jeune qui commence !** Le tour continue avec le joueur situé à sa gauche.
- Lance le dé et déplace ton pion** d'autant de cases que le nombre de points indiqué sur le dé et dans le sens des aiguilles d'une montre.
 - **Un pion ne peut pas** être déplacé en arrière mais toujours en avant
 - **A chaque fois** que tu passes ou que tu t'arrêtes sur la case DÉPART, reçois $\text{€}2$!
- Où t'es tu arrêté ?** Regarde autour de toi pour savoir ce que tu dois faire :
Si tu t'es arrêté sur :



UN EMPLACEMENT QUI N'APPARTIENT À PERSONNE

Si l'emplacement est libre, tu dois l'acheter !

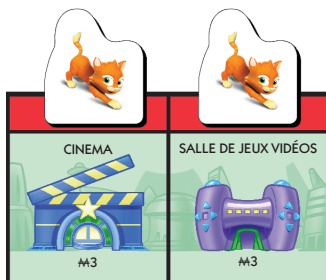
- Verse au Banquier le montant indiqué sur la case.
- Place l'un de tes tickets « vendu » sur la bande de couleur du plateau en haut de l'emplacement pour indiquer que tu possèdes l'emplacement.



UN EMPLACEMENT QUI APPARTIENT À UN JOUEUR

Si un autre joueur possède l'emplacement, tu dois lui payer un loyer. Le loyer est celui indiqué sur la case.

Si l'emplacement t'appartient, il n'y a rien à faire.



DEUX EMPLACEMENT DE LA MÊME COULEUR = DOUBLE LOYER

Si un joueur possède deux emplacements de la même couleur, le loyer est le double de celui indiqué sur la case !

- Tourne la page pour avoir des informations sur les autres cases et comment gagner !**