MONOPOLY

BRAND

◈ Het vastgoedspel voor snelle onderhandelaars ◈

80e VERJAARDAG EDITIE
1935 – 2015

INHOUD

speelbord
8 pionnen
28 eigendomsbewijzen
16 Kanskaarten
16 Algemeen Fonds kaarten
32 huizen
12 hotels
2 dobbelstenen
speelgeld

MONOPOLY
1935 - 2015

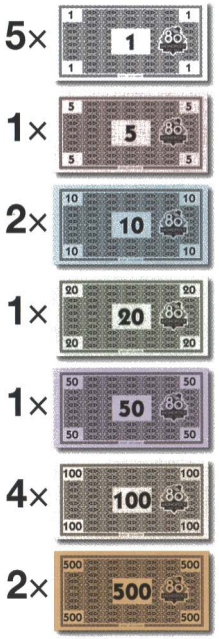
LEEFTIJD 8+

2-6 SPELERS

LEG 'T KLAAR!

1. Kies iemand die deze spelregels aan alle spelers kan voorlezen.

2. Geef elke speler:



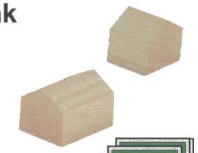
(totaal = ₩1500)
Laat de rest van het geld in de doos – dit is de bank.

3. Schud de Kanskaarten en leg ze (goede kant omlaag) hier.

4. Schud de Algemeen Fonds kaarten en leg ze (goede kant omlaag) hier.

5. **Spreek samen af wie de bankier wordt.**
De bankier beheert en regelt:

Het geld van de bank



Huizen

Hotels

Eigendomsbewijzen

Veilingen

De bankier kan ook meespelen, maar moet z'n eigen geld apart houden van dat van de bank.

7. Leg de dobbelstenen naast het bord.

6. Elke speler kiest een pion en zet die op START.

HET SPEL!

Zó win je

Verplaats je pion over het bord en koop zoveel mogelijk bezittingen (straten, stations en nutsbedrijven). Hoe meer je er hebt, des te meer huur krijg je. Als jij de laatste speler bent die geld heeft als alle andere spelers failliet zijn, win je!

Wie begint?

Elke speler gooit de 2 dobbelstenen. Wie het hoogst gooit, begint.

Als je aan de beurt bent

1. Gooi de 2 dobbelstenen.
2. Verplaats je pion het gegooide aantal vakjes vooruit.
3. Waar ben je geëindigd?
   Zoek het op in het hoofdstukje DE BORDVAKJES.
4. Als je dubbel gooit, gooi je nog eens en je mag nog eens verplaatsen.

   Maar pas op! Als je in één beurt 3 keer achter elkaar dubbel gooit, moet je naar de gevangenis!
5. Je beurt is voorbij en de speler links van je is aan de beurt.

Spelen maar!

Meer hoef je niet te weten, dus vooruit maar. Zoek de vakjes gewoon op als je er eindigt.

DE BORDVAKJES

Straten

Onverkochte straten

Als je eindigt op een straat die nog niet verkocht is, koop of veil je hem.

Wil je hem kopen?
Betaal de op het vakje aangegeven prijs en je krijgt het eigendomsbewijs.

Wil je niet kopen?
Dan moet de bankier het vakje veilen. Het bieden begint op M10. Alle spelers mogen bieden.

Verkochte straten

Als je eindigt op een straat die iemand al gekocht heeft, betaal je hem/haar de op het eigendomsbewijs aangegeven huur.

Verzamel complete kleursetjes om huizen te bouwen!

Je kunt pas huizen bouwen als je een compleet kleursetje hebt.

- De huur voor elke straat wordt hoger zodra je het hele setje hebt.
- Als je huizen koopt, gaat de huur nog verder omhoog!
- Later kun je zelfs hotels bouwen!
  (Zie BOUWEN voor meer info.)

Let op! De eigenaar moet huur vragen voordat de volgende speler de dobbelstenen gooit. Als hij/zij het niet vraagt, hoef je niet te betalen!

Stations

Onverkochte stations

Als je eindigt op een onverkocht station koop of veil je het.

Wil je het kopen?
Betaal de op het vakje aangegeven prijs en je krijgt het eigendomsbewijs.

Wil je niet kopen?
Dan moet de bankier het vakje veilen. Het bieden begint op ₳10. Alle spelers mogen bieden.

Verkochte stations

Als je eindigt op een station dat iemand al gekocht heeft, betaal je hem/haar huur. De huur is afhankelijk van het aantal stations dat de eigenaar heeft.

Stations	1	2	3	4
Huur	₳25	₳50	₳100	₳200

Nutsbedrijven

Onverkochte nutsbedrijven

Als je eindigt op een nutsbedrijf dat nog niet verkocht is, koop of veil je het.

Wil je het kopen?
Betaal de op het vakje aangegeven prijs en je krijgt het eigendomsbewijs.

Wil je niet kopen?
Dan moet de bankier het vakje veilen. Het bieden begint op ₳10. Alle spelers mogen bieden.

Verkochte nutsbedrijven

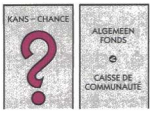
Als je eindigt op een nutsbedrijf dat iemand al gekocht heeft, betaal je hem/haar huur.

Gooi de dobbelstenen opnieuw om de huur te bepalen. Als de eigenaar 1 nutsbedrijf heeft, is de huur 4x je dobbelsteenworp. Als de eigenaar 2 nutsbedrijven heeft, is de huur 10x je dobbelsteenworp.

Actievakjes

START

Als je pion tijdens het verplaatsen op of over START komt, krijg je ₳200 van de bank.



Kans / Algemeen Fonds

Pak de bovenste kaart van de betreffende stapel en doe direct wat de kaart je opdraagt. Leg de kaart daarna onderaan de stapel terug.

Inkomstenbelasting / Extra belasting

Betaal de bank het op het vakje aangegeven bedrag.

Gratis parking

Rustig maar! Hier gebeurt niks.

Op bezoek

Niks aan de hand. Als je hier eindigt, zet je je pion gewoon op het deel met 'Op bezoek'.

Naar de gevangenis

Verplaats je pion direct naar de gevangenis! Je krijgt geen ₳200 omdat je langs START komt. Dan is je beurt voorbij. Je mag terwijl je in de gevangenis zit gewoon huur ontvangen, op veilingen bieden, huizen en hotels kopen, hypotheek nemen of handelen.

Hoe kom ik weer uit de gevangenis?

Er zijn 3 mogelijkheden:

1. **Betaal ₳50** aan het begin van je volgende beurt en gooi en verplaats je pion.
2. **Gebruik een kaart met *Verlaat de gevangenis zonder betalen*** aan het begin van je volgende beurt. Je kunt zo'n kaart ook kopen van een andere speler. Leg de kaart onderaan de stapel terug, gooi en verplaats je pion.
3. Gooi dubbel als je weer aan de beurt bent. Als je dubbel gooit, ben je vrij! Gebruik je worp om te verplaatsen. Je mag maximaal 3 beurten proberen dubbel te gooien. Als je de 3e keer nog niet dubbel gooit, betaal je ₳50 en je gebruikt je laatste worp om te verplaatsen.

BOUWEN

Huizen

Zodra je een compleet kleursetje hebt, kun je huizen gaan kopen (je hoeft niet te wachten tot je aan de beurt bent).

Betaal de bank de op het Eigendomsbewijs aangegeven kostprijs en zet een huis op de straat.

Bouw gelijkelijk. Je mag pas een tweede huis op een straat bouwen als je er eentje op elke straat van de set hebt. Je mag niet meer dan 4 huizen op een straat bouwen.

Hotels

Als je 4 huizen op een straat hebt, kun je er een hotel neerzetten.

Betaal de bank de op het Eigendomsbewijs aangegeven kostprijs van een hotel, geef de 4 huizen terug aan de bank en zet een hotel op de straat.

Je kunt maar 1 hotel per straat hebben. Daar mag je geen huizen meer bij zetten.

Je mag niet bouwen op een straat als een straat in het kleursetje met hypotheek belast is.

Te weinig gebouwen?

Als meer spelers het laatste huis of hotel willen hebben, moet de bankier het veilen. Het bieden begint op ₳10.

Geen gebouwen meer?

Je kunt niets meer kopen totdat iemand huizen terug verkoopt aan de bank.

Veilingen

Als je eindigt op een onverkochte straat, station of nutsbedrijf en je wil niet kopen, dan moet de bankier het vakje veilen.

1. De bankier start de veiling door het vakje aan te bieden voor ₳10.
2. Iedereen kan dit bod verhogen met b.v. ₳1 (óók de bankier en de speler die op het vakje eindigde).
3. De hoogste bieder wint de veiling, betaalt het geboden bedrag aan de bank en krijgt het eigendomsbewijs.

En als niemand het wil?

Geen probleem. Niemand betaalt iets en het spel gaat verder.

Deals sluiten & onderhandelen

Je kunt op elk moment met andere spelers onderhandelen om dingen te kopen, verkopen of ruilen.

Je moet alle gebouwen op een straat verkopen voordat je die kunt verkopen of ruilen. Je kunt geen gebouwen aan andere spelers verkopen.

Je kunt bezittingen ruilen voor geld, andere bezittingen en/of voor *Verlaat de Gevangenis zonder betalen* kaarten. De prijs wordt bepaald door de spelers die de deal sluiten.

Bezit waar hypotheek op rust kan verhandeld worden tegen een samen overeengekomen prijs.

De nieuwe eigenaar moet dan direct:

OF de hypotheek aflossen (betaal de bank de afloskosten).

OF de hypotheek behouden (betaal de bank nu alleen 10% van de hypotheekwaarde).

HELP! IK KAN NIET BETALEN!

1 Probeer aan geld te komen

Als je moet betalen, maar geen geld genoeg hebt, kun je aan geld komen door huizen te verkopen en/of door hypotheek op bezittingen te nemen.

Gebouwen verkopen

Verkoop hotels aan de bank voor de helft van de kostprijs en ruil ze direct voor 4 huizen.

Verkoop huizen aan de bank voor de helft van de kostprijs. Huizen van een kleurset moeten gelijkelijk verkocht worden.

Hypotheek nemen

Om hypotheek op een vakje te nemen, moet je eerst alle gebouwen van de hele kleurset voor de halve kostprijs aan de bank verkopen.

Voor een hypotheek draai je nu het eigendomsbewijs om en je krijgt de hypotheekwaarde op de achterkant van de bank.

Om een hypotheek af te lossen, betaal je de afloskosten (hypotheekwaarde +10%) aan de bank. Daarna mag je de kaart weer goed om leggen.

Je kunt geen huur innen voor grond waar hypotheek op rust. Maar je mag wel de verhoogde huur blijven vragen voor straten zonder hypotheek in de kleurset.

De verhoogde huur op stations en nutsbedrijven werkt hetzelfde.

2 Als je nog steeds schulden hebt, ga je failliet en je speelt niet meer mee!

Moet je een andere speler betalen?

Geef hem/haar eventuele *Verlaat de gevangenis zonder betalen* kaarten en al je verhypothekeerde bezittingen.

De nieuwe eigenaar moet dan direct:
OF de hypotheek aflossen (betaal de bank de afloskosten).
OF de hypotheek behouden (betaal de bank nu alleen 10% van de hypotheekwaarde).

Moet je de bank betalen?

Geef al je bezittingen terug aan de bank. Alle hypotheken worden opgeheven.

Al je bezittingen moeten direct geveild worden.

Leg eventuele *Verlaat de gevangenis zonder betalen* kaarten onderaan de stapel.

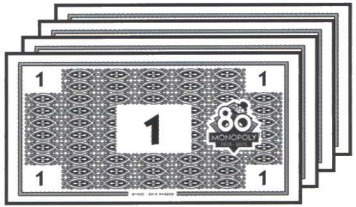
De overige spelers spelen door totdat er nog maar één speler over is. Dat is de winnaar!

TOP TIPS

Hou het spel kort en goed. Gebruik geen huisregels!

Veil altijd als iemand het vakje waarop hij is geëindigd niet wil kopen.

Leen nooit geld aan andere spelers en sluit geen deals om elkaar geen huur te vragen.



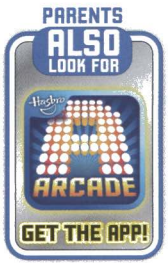
Leg nooit geld in het midden van het bord;
je krijgt geen beloning als je eindigt op het vakje Gratis parking!

De namen en logo's van HASBRO GAMING en MONOPOLY, het kenmerkende ontwerp van het speelbord, de vier hoekvakjes, de naam MR. MONOPOLY en het figuurtje, evenals elk van de kenmerkende elementen van het bord en de pionnen zijn handelsmerken van Hasbro voor haar beroemde gezelschapsspel en toebehoren.

© 1935, 2014 Hasbro. Alle rechten voorbehouden.

Vervaardigd door: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
Vertegenwoordigd door: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET. UK.
Service consommateurs: SA Hasbro Belgium NV Hasbro S.A. Belgique, Industrialaan 1 bus B 1,
1702 Groot-Bijgaarden. Tel.: 02 467 3360. E-mail: info@hasbro.be.
Bewaar deze informatie zodat u zo nodig contact met ons kunt opnemen.
Kleuren en details in de ontwerpen kunnen afwijken van de afbeelding op de verpakking.

De HASBRO ARCADE app werkt met iPhone, iPad, iPod touch (iOS 5.0 of later vereist) en bepaalde Android apparaten. Ga naar www.hasbro.com/arcade voor instructies en info over beschikbaarheid en compatibiliteit. Vraag toestemming aan je ouders voordat je online gaat. Slechts tijdelijk en niet in alle talen beschikbaar. Let op: Hasbro is uitsluitend verantwoordelijk voor door Hasbro geproduceerde inhoud. Raadpleeg de voorwaarden van derden voor meer informatie. Apple, het Apple logo, iPhone, iPad en iPod touch zijn handelsmerken van Apple Inc., geregistreerd in de VS en andere landen. App Store is een dienstmerk van Apple Inc. Google Play en Android zijn handelsmerken van Google Inc.



Download in de App Store

ONTDEK HET OP Google play

Hasbro Gaming

1114B0622197/104 00

www.hasbro.be 128B06221971

MONOPOLY

BRAND

◈ Achetez. Vendez. Négociez. Gagnez ! ◈

80ans ÉDITION SPÉCIALE 1935-2015

CONTIENT :

1 plateau de jeu
8 pions
28 titres de propriété
16 cartes Chance
16 cartes Caisse de Communauté
32 maisons
12 hôtels
2 dés
1 paquet de billets de banque MONOPOLY

80 MONOPOLY 1935 - 2015

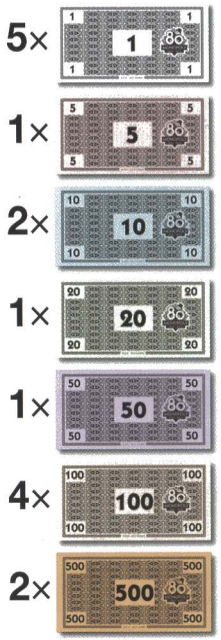
AGES 8+

2-6 JOUEURS

MISE EN PLACE :

1. Un joueur lit les règles à haute voix aux autres joueurs.

2. Chaque joueur commence le jeu avec :



(Total = ₩1500)
Le banquier conserve le reste dans la Banque.

3. Mélangez les cartes Chance et posez-les ici face cachée.

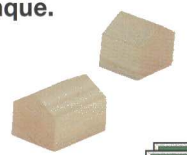
4. Mélangez les cartes Caisse de Communauté et posez-les ici, face cachée.

5. **Un des joueurs est élu banquier.**
Il s'occupe de :

Des billets de banque.

Des maisons

Des hôtels



Des titres de propriété

Des ventes aux enchères

Il est important que le joueur qui prend le rôle de banquier sépare bien les biens de la banque (argent, titres de propriété) des siens, pour ne pas les mélanger.

6. Chaque joueur choisit son pion et le place sur la case DÉPART.

7. Placez les dés près du plateau de jeu.

COMMENT JOUER ?

Comment gagner ?

Déplacez-vous autour du plateau en achetant autant de propriétés que vos finances vous le permettent (Terrains, Gares et Compagnies de Service Public).
Plus vous possédez de propriétés, plus vous touchez de loyers. Pour gagner, vous devez être le dernier joueur qui n'ait pas fait faillite !

Qui joue en premier ?

Chaque joueur lance les deux dés. Celui qui fait le plus gros score commence la partie.

À votre tour :

1. Lancez les dés.
2. Déplacez votre pion d'autant de cases que le nombre de points indiqué sur les dés et dans le sens des aiguilles d'une montre.
3. La case où vous vous arrêtez détermine ce que vous avez à faire. Voir la rubrique "TYPES DE CASES" ci-après.
4. Si vous faites un double aux dés, vous pourrez relancer les dés pour jouer un second tour.

   Attention ! Si vous faites trois doubles à la suite, rendez-vous directement en Prison !
5. Votre tour est terminé ! C'est au joueur situé à votre gauche de lancer les dés.

C'est parti !

Voilà tout ce que vous avez besoin de savoir pour commencer une partie. Pour avoir plus de détails, rendez-vous en page suivante pour voir à quoi correspondent les cases du plateau.

TYPES DE CASES :

Terrains

Terrain n'appartenant à personne :

Vous pouvez soit l'acheter, soit demander au banquier de le vendre aux enchères.

Vous souhaitez l'acheter ?
Vous devez payer à la Banque le montant indiqué sur la case correspondante du plateau de jeu. Le banquier vous donne son titre de propriété en échange.

Vous ne souhaitez pas l'acheter ?
Le banquier doit alors immédiatement ouvrir une vente aux enchères. Les enchères démarrent à M10 et tous les joueurs peuvent participer.

Terrain appartenant déjà à un autre joueur :

Si vous vous arrêtez sur un terrain qui appartient à un autre joueur, il peut vous demander de payer un loyer. Le montant est indiqué sur le titre de la propriété sur laquelle vous vous êtes arrêté.

Achetez tous les terrains d'un même groupe de couleur !
Vous pourrez ainsi construire maisons et hôtels sur vos propriétés.

- Le loyer de votre propriété augmente dès que vous possédez un groupe complet.
- Si vous construisez des maisons, le loyer grimpe encore !
- Vous pourrez même construire des hôtels ! (voir chapitre BÂTIMENTS pour plus de détails).

Attention : le propriétaire doit réclamer son loyer avant que le joueur suivant ne lance les dés. S'il ne le réclame pas, il ne recevra pas de loyer.

Gares

Gare n'appartenant à personne :

De la même manière qu'un terrain, vous pouvez acheter ou demander au banquier de vendre une gare aux enchères.

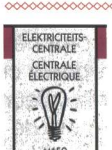
Vous souhaitez l'acheter ?
Vous devez payer à la Banque le montant indiqué sur la case correspondante du plateau de jeu. Le banquier vous donne son titre de propriété en échange.

Vous ne souhaitez pas l'acheter ?
Le banquier doit alors immédiatement ouvrir une vente aux enchères. Les enchères démarrent à M10 et tous les joueurs peuvent participer.

Gare appartenant déjà à un autre joueur :

Si vous vous arrêtez sur une gare qui appartient à un autre joueur, il peut vous demander de payer un loyer. Le montant dépend du nombre de gares appartenant à ce joueur.

Nombre de gares	1	2	3	4
Loyer	M25	M50	M100	M200



Compagnies de Service Public

Compagnie de Service Public n'appartenant à personne :

Vous pouvez également choisir de l'acheter ou demander au banquier de la vendre aux enchères.

Vous souhaitez l'acheter ?
Vous devez payer à la banque le montant indiqué sur la case correspondante du plateau de jeu. Le banquier vous donne son titre de propriété en échange.

Vous ne souhaitez pas l'acheter ?
Le banquier doit alors immédiatement ouvrir une vente aux enchères. Les enchères démarrent à M10 et tous les joueurs peuvent participer.

Compagnie de Service Public appartenant déjà à un autre joueur :

Si vous vous arrêtez sur une Compagnie de Service Public qui appartient à un autre joueur, il peut vous demander de payer un loyer. Lancez les dés pour connaître le montant : si le joueur possède 1 Compagnie de Service Public, le loyer est 4 fois le score indiqué par les dés, s'il en possède 2, le loyer est 10 fois le score des dés.

Les autres cases

DÉPART

Chaque fois que vous vous arrêtez sur ou passez par la case Départ, vous touchez ₥200.

Chance / Caisse de Communauté

Vous devez piocher la carte située sur le dessus du paquet correspondant, en suivre les instructions et la remettre en-dessous de la pile.

Impôts

Payez le montant indiqué sur la case du plateau de jeu à la Banque.

Parking gratuit

Vous êtes tranquille ! Rien ne peut vous arriver sur cette case !

Simple Visite

Si vous atterrissez sur cette case lors d'un déplacement, vous ne subissez aucune pénalité. Placez votre pion sur la partie Simple Visite.

Allez en Prison :

Si vous vous arrêtez sur cette case, vous devez immédiatement déplacer votre pion sur la case "En Prison" ! Vous ne touchez pas les ₥200 si vous passez par la case Départ pour y arriver. Votre tour est alors terminé. Lorsque vous êtes en Prison, vous pouvez toujours percevoir vos loyers, participer aux ventes aux enchères, acheter des maisons et des hôtels, hypothéquer une propriété et négocier avec les autres joueurs.

Comment sortir de Prison ?

3 possibilités :

1. **Payez ₥50** au début de votre tour puis lancez les dés comme habituellement.
2. **Utilisez une carte *Vous êtes libéré de Prison*** au début de votre tour si vous en possédez une (vous pouvez en achetez une à un autre joueur). Placez cette carte en-dessous du paquet correspondant et lancez les dés.
3. **Tentez d'obtenir un double** aux dés au début de votre tour. Si vous y parvenez, vous êtes libre : utilisez le score des dés pour votre déplacement. Vous avez 3 essais pour réussir un double. Si vous n'y parvenez pas au bout de 3 essais, vous devez payer ₥50 à la banque et utiliser le score de votre dernier lancer de dés pour déplacer votre pion.

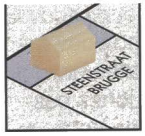
BÂTIMENTS

Construire des maisons

Vous devez posséder tous les terrains d'un même groupe de couleur pour pouvoir acheter des maisons auprès de la Banque. Pas besoin d'attendre votre tour pour construire !

Payez à la Banque le montant indiqué sur le titre de propriété du terrain sur lequel vous souhaitez construire. Le banquier vous donne une maison verte en échange.

Vous devez construire uniformément. Vous ne pouvez pas construire une deuxième maison sur un terrain avant d'avoir construit une maison sur chacun des terrains du même groupe de couleur. Vous ne pouvez construire que 4 maisons sur un terrain.



Construire des hôtels

Une fois que vous possédez 4 maisons, vous pouvez les échanger contre 1 hôtel.

Payez alors le montant indiqué sur le titre de propriété et retournez les 4 maisons à la Banque. Le banquier vous donne 1 hôtel en échange.

Vous ne pouvez construire qu'1 hôtel par terrain et vous ne pouvez pas construire de maison sur un terrain comprenant 1 hôtel.

Vous ne pouvez pas construire sur une propriété si une propriété du même groupe de couleur est hypothéquée.

Crise du bâtiment ?

S'il ne reste qu'un nombre limité de bâtiments et que plusieurs joueurs souhaitent les acheter, ils doivent être mis aux enchères par la Banque. L'enchère de départ commence à ₳10.

Plus de bâtiments ?

Vous devez attendre que les autres joueurs en retournent à la Banque pour pouvoir en acheter.

Ventes aux enchères

Si un joueur s'arrête sur un terrain, une gare ou une Compagnie de Service Public n'appartenant à personne et qu'il ne souhaite pas l'acheter, le banquier ouvre une vente aux enchères.

1. La vente commence à ₳10 et tous les joueurs peuvent participer (le banquier et le joueur qui a refusé d'acheter la propriété en premier également).
2. Les joueurs peuvent monter l'enchère d'un minimum de ₳1 à chaque fois.
3. Le joueur dont la mise est la plus haute remporte l'enchère. Il paye le montant annoncé à la Banque et reçoit le titre de propriété en échange.

Et si personne ne fait d'offre ?

La propriété reste à vendre. La partie continue.

Passer des accords avec ses adversaires

Vous pouvez acheter, vendre ou échanger vos propriétés avec les autres joueurs à n'importe quel moment de la partie.

Vous devez vendre tous les bâtiments construits sur les terrains d'un même groupe de couleur avant de vendre un ou plusieurs terrains. Vous ne pouvez pas vendre (ou échanger) de bâtiments.

Les propriétés peuvent être achetées avec des billets ou être échangées contre d'autres propriétés ou contre des cartes *Vous êtes libéré de Prison*. Ce sont les joueurs qui concluent le marché qui décident du contenu de la transaction.

Vous pouvez vendre une propriété hypothéquée à un autre joueur à un prix convenu entre vous.

L'acheteur peut alors soit :

Lever l'hypothèque en payant à la Banque le montant de l'hypothèque (indiqué sur le titre de propriété).

Conserver l'hypothèque en payant alors 10% de la valeur de l'hypothèque.

AU SECOURS ! J'AI BESOIN D'ARGENT !

1 **Essayer d'en récupérer :**
Si vous devez de l'argent et que vous n'avez plus de quoi payer, vendez vos bâtiments et / ou hypothéquez vos propriétés.

Vendre des bâtiments
Les hôtels se revendent à la Banque à la moitié de leur valeur d'achat. Vous recevez également 4 maisons en échange.
Les maisons se revendent à la Banque à la moitié de leur valeur d'achat. Les maisons doivent être vendues uniformément sur un même groupe de couleur.

Hypothéquer une propriété
Pour hypothéquer une propriété, vous devez d'abord vendre tous les bâtiments des propriétés appartenant au même groupe de couleur à la Banque.
Pour hypothéquer une propriété, vous devez retourner le titre de propriété correspondant sur la table et recevoir la valeur de l'hypothèque indiquée au dos de la carte de la part de la Banque.
Pour lever une hypothèque, payez la valeur de l'hypothèque +10% à la Banque et retournez le titre de propriété face visible.

Vous ne pouvez pas percevoir de loyer d'une propriété hypothéquée. Vous pouvez cependant toujours percevoir vos loyers sur les propriétés non hypothéquées du même groupe de couleur.

Les hypothèques des gares et des Compagnies de Service Public fonctionnent de la même manière que celle des terrains.

2 **Si vous ne parvenez toujours pas à payer vos dettes, vous êtes déclaré en faillite !**

Votre dette est envers un joueur ?
Remettez-lui vos cartes *Vous êtes libéré de Prison* et toutes vos propriétés hypothéquées.

Ce joueur peut alors soit :

Lever les hypothèques (en payant à la Banque le montant demandé).

Conserver les hypothèques (en payant à la Banque 10% de la valeur).

Votre dette est envers la Banque ?
Remettez tous vos titres de propriété à la Banque. Les hypothèques sont annulées.

Toutes ces propriétés sont alors mises aux enchères non hypothéquées.

Replacez toutes vos cartes *Vous êtes libéré de Prison* en-dessous de la pile correspondante.

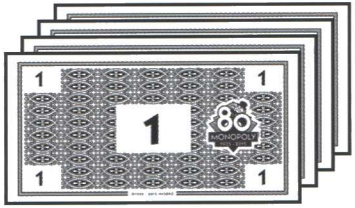
Les autres joueurs continuent à jouer jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul joueur : le grand gagnant !

QUELQUES ASTUCES !

N'inventez pas vos règles, vous ne feriez qu'allonger la durée de la partie !

Pensez toujours à mettre aux enchères la propriété sur laquelle vous tombez et que vous ne souhaitez pas acheter.

Ne prêtez jamais d'argent à un autre joueur et ne passez jamais d'accord pour ne pas payer de loyer.



Ne placez jamais d'argent au centre du plateau. Il n'y a pas de bonus lorsque vous tombez sur la case Parc Gratuit !

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.
© 1935, 2014 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.
Consumentenservice : SA Hasbro Belgium NV Hasbro S.A. Belgique, Industrialaan 1 bus 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.

HASBRO ARACADE compatible avec iPhone, iPad, iPod touch (iOS 5.0 ou plus) et certains appareils Android.
Voir www.hasbro.com/arcade pour les instructions et de l'info sur la disponibilité et la compatibilité de l'appli.
Demander à un parent avant d'aller sur Internet.
Accessible pour une durée limitée.
Non disponible dans toutes les langues. Hasbro n'est responsable que du contenu qu'il produit. Consulter les modalités des tierces parties pour de plus amples renseignements. Apple, le logo Apple, iPhone, iPad et iPod touch sont des marques de commerce de Apple Inc., enregistrées aux États-Unis et autres pays. App Store est une marque de service de Apple Inc. Google Play et Android sont des marques de commerce de Google Inc.

Télécharger dans l'App Store

DISPONIBLE SUR Google play

Hasbro Gaming

1114B0622197/101 00

www.hasbro.be

128B06221970