

HOE WIN JE

LEEFTIJD

8+



ZORG DAT JIJ ALS **EERSTE** SPELER 3 COMPLETE GRONDSETJES VAN VERSCHILLENDE KLEUREN HEBT.

WAAR GAAT HET OM

Monopoly Deal draait helemaal om grond verzamelen en stelen van je tegenstanders! Gebruik Actiekaarten om huur te vragen, kaarten te ruilen, verjaardagsgeld te vragen en nog veel meer. Zorg dat je heel veel geld in je persoonlijke bank stopt – want andere spelers willen ook van jou stelen!

VOORBEREIDING

1. Haal de 4 kaarten met "Samenvatting spelregels" uit de stapel en deel ze uit aan de spelers.
2. Schud de rest van de kaarten door elkaar en geef er 5 (goede kant omlaag) aan elke speler.
3. Bekijk je kaarten, maar zorg dat niemand anders ze ziet!
4. Leg de overige kaarten (goede kant omlaag) in het midden als **pot**.
5. Spreek af wie mag beginnen. Het spel gaat met de klok mee verder.

ALS JE AAN DE BEURT BENT

1. PAK 2 KAARTEN

van de pot en doe ze bij je andere kaarten. Later in het spel als je geen kaarten meer hebt, pak je er 5.

2. SPEEL MAXIMAAL 3 KAARTEN

uit je hand en leg je ze voor je op tafel. Je hoeft geen kaarten uit te spelen als je dat niet wilt. Aan jou nu om te kiezen of je 0, 1, 2 of 3 kaarten speelt, en je hebt ook keuze uit de volgende acties: A en/of B en/of C. Je kan dus bijvoorbeeld 3 Grondkaarten uitspelen, of enkel 3 Actiekaarten of enkel 3 Geldkaarten uitspelen, of om het even welke combinatie van deze drie soorten kaarten (de volgorde doet er niet toe):

A LEG GELD/ACTIEKAARTEN IN JE EIGEN BANK

Spelers kunnen elkaar huur, verjaardagsgeld enz. vragen. Maak een eigen 'Bank' voor je op tafel met Geld- en/of Actiekaarten.

- ◆ Als je een Actiekaart in je bank stopt, is hij voor de rest van het spel niet meer bruikbaar als Actiekaart. Als je hem gebruikt om een andere speler te betalen, gaat hij regelrecht in zijn/haar bank en kan niet meer als Actie gebruikt worden.

EN/OF

B LEG GRONDKAARTEN IN JE VERZAMELING

DENK EROM: 3 VERSCHILLEND GEKLEURDE GRONDSETJES WINNEN HET SPEL!

- ◆ Leg grondkaarten voor je op tafel om je Grondsetjes op te bouwen.
- ◆ Op elke kaart staat hoeveel kaarten er in de kleurset zitten.
- ◆ Je mag zoveel grondsetjes als je wilt verzamelen, maar je hebt 3 complete setjes (van verschillende kleuren) nodig om het spel te winnen.
- ◆ Je mag je grondverzameling alleen reorganiseren als je aan de beurt bent. Als je tijdens de beurt van een andere speler merkt dat je hebt gewonnen, moet je wachten tot je zelf aan de beurt bent om het te zeggen!

EN/OF

C SPEEL ACTIEKAARTEN UIT IN HET MIDDEN
VOLG DE INSTRUCTIES OP DE ACTIEKAARTEN!

- ◆ Met Actiekaarten kun je andere spelers b.v. huur vragen, hun kaarten stelen en geld voor je verjaardag vragen!
- ◆ Als je tijdens je beurt een Actiekaart pakt, mag je hem meteen uitspelen als een van je drie kaarten, of hem bewaren voor een latere beurt.
- ◆ Actiekaarten kunnen ook als geld gebruikt worden. De waarde staat in het hoekje in een rood rondje.

(Zie 'Omschrijving van de kaarten' voor meer informatie.)

BELANGRIJK! HOE BETAAL JE ANDERE SPELERS

- ◆ Kaarten mogen **NOOIT** bij de kaarten in de hand van een speler komen.
- ◆ Betaal **NOOIT** met kaarten uit je hand, alleen met kaarten die voor je liggen.
- ◆ Je betaalt met kaarten uit je bank, met grond, of met een combinatie van beide. Je kiest zelf hoe je wilt betalen – niet de speler aan wie je betaalt!
- ◆ Je krijgt geen geld terug! Als een speler je b.v. $\text{A}2\text{M}$ (M = miljoen) huur vraagt en je hebt alleen een $\text{A}3\text{M}$ -kaart in je bank, krijg je niets terug. Pech gehad!
- ◆ Als je met grondkaarten betaalt, gaan die bij de grondverzameling van de andere speler.
- ◆ Als je geen kaarten voor je hebt om mee te betalen, betaal je niet!



3. BEËINDIG JE BEURT

Als je meer dan 7 kaarten **in je hand** hebt (zonder de kaarten voor je op tafel), leg je overtollige kaarten onderaan de pot (dus niet op de uitspeelstapel én met de goede kant omhoog), zodat je er 7 overhoudt. Als je geen kaarten meer hebt, pak je er 5 van de pot aan het begin van je volgende beurt.

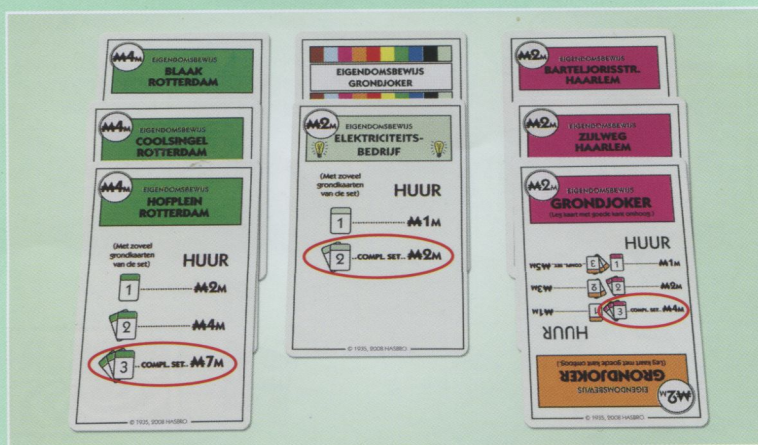
BEGIN MAAR TE SPELEN EN HET WORDT ALLEMAAL DUIDELIJK!

ZÓ ZIET HET SPEL ERUIT



DE WINNAAR

OM TE WINNEN, MOET JE ALS EERSTE SPELER 3 COMPLETE GRONDSETJES VAN VERSCHILLENDE KLEUREN HEBBEN.



OMSCHRIJVING VAN DE KAARTEN



Sluwe Deal:

Steel een grondkaart van een andere speler naar keuze en leg hem bij je grondverzameling. Je mag geen kaarten van een **complete set** stelen. Kan ook als geld gebankt worden.



Dealbreker:

Steel een complete set grondkaarten van een andere speler naar keuze en leg hem bij je grondverzameling. Wreed! Kan ook als geld gebankt worden.



Schuldeiser:

Gebruik deze kaart om $\text{€}5$ van één andere speler te eisen! Kan ook als geld gebankt worden.



Regenboog huurkaart:

Vraag **één** speler naar keuze huur op één van je grondkaarten. Kan ook als geld gebankt worden.



Dubbele huur:

Speel deze uit met een gewone Huurkaart om het bedrag te verdubbelen. Kan ook als geld gebankt worden.



Huis/Hotel:

Leg deze kaarten op een **complete set grondkaarten** om de huurwaarde te verhogen.

- ◆ Je kunt maar **één huis** en **één hotel** op een setje hebben.
- ◆ Je kunt alleen een hotel op een grondsetje leggen **nadat** je er een huis hebt gelegd.
- ◆ Je kunt geen huis of hotel op de Stations of Nutsbedrijven leggen. Kan ook als geld gebankt worden.



Geldkaarten:

Leg geldkaarten in je bank en gebruik ze om andere spelers te betalen.



Gedwongen Deal:

Ruil een grondkaart van een andere speler met een kaart uit jouw grondverzameling. Kan ook als geld gebankt worden.



Dacht het niet!:

Gebruik deze kaart **op een moment naar keuze** om het effect teniet te doen wanneer een andere speler een Actiekaart tegen jou speelt. Als die speler ook een Dacht het niet!-kaart heeft, kan hij/zij die gebruiken om de jouwe weer teniet te doen ... sorry! Kan ook als geld gebankt worden.



Ik ben jarig:

Alle spelers betalen je $\text{€}2$. Hartelijk gefeliciteerd! (Rijke vrienden? Mazzel!) Kan ook als geld gebankt worden.



Huur:

Vraag alle andere spelers huur op jouw grondkaart(en) **in een kleur van de Huurkaart**. Kan ook als geld gebankt worden.



Langs Start:

Pak 2 extra kaarten van de pot. Je mag meer dan één Langs Startkaart per beurt spelen. Kan ook als geld gebankt worden.



Grondjokers:

- ◆ Gebruik Grondjokers als vervanging van een grondkaart in een van de kleuren die op de kaart staan.
- ◆ Je mag deze tijdens je beurt van plaats verwisselen in verschillende setjes.
- ◆ Er zijn 2 Regenboog Grondjokers die voor elke kleur grond gebruikt kunnen worden. Deze hebben geen geldwaarde en kunnen niet gebruikt worden om mee te betalen.



Grondkaarten:

Op elke kaart staat hoeveel grondkaarten je van die kleur nodig hebt om een **COMPLETE SET** te maken. Dit geldt ook voor Stations en Nutsbedrijven.

6 OF MEER SPELERS

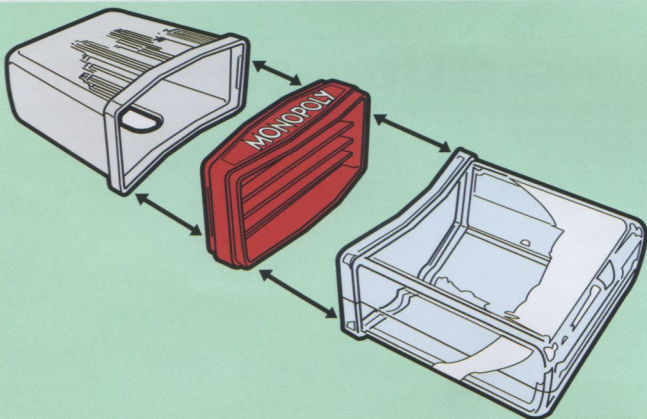
Om met **6 of meer spelers** te spelen, schud je twee spellen door elkaar en je speelt zoals omschreven! Als je de spellen later wilt weer sorteren, gebruik dan dit lijstje om de inhoud van elk spel te controleren:

110 speelkaarten bestaande uit:

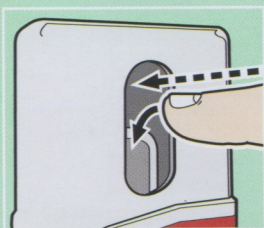
- ◆ **4 spelregelkaarten** ◆ **28 Grondkaarten:** (2 bruine, 3 lichtblauwe, 3 roze, 3 oranje, 3 rode, 3 gele, 3 groene, 2 donkerblauwe, 4 Stations, 2 Nutsbedrijven) ◆ **11 Grondjokers:** (1 lichtblauw/bruin, 1 lichtblauw/Station, 2 roze/oranje, 2 rood/geel, 1 donkerblauw/groen, 1 groen/Station, 1 Station/Nutsbedrijf, 2 Regenboog Grondjokers) ◆ **34 Actiekaarten:** (2 x Dealbreker, 3 x Gedwongen Deal, 3 x Sluwe Deal, 3 x Dacht het niet!, 3 x Schuldeiser, 3 x Ik ben jarig, 2 x Dubbele huur!, 3 x Huis, 2 x Hotel, 10 x Langs Start) ◆ **13 Huurkaarten:** (2 lichtblauw/bruin, 2 roze/oranje, 2 rood/geel, 2 donkerblauw/groen, 2 Station/ Nutsbedrijf, 3 Regenboog Huurkaart) ◆ **20 Geldkaarten:** 6 x $\text{€}1$, 5 x $\text{€}2$, 3 x $\text{€}3$, 3 x $\text{€}4$, 2 x $\text{€}5$, 1 x $\text{€}10$.

ZÓ GEBRUIK JE DE SHAKER

Schudden is een makkie met de Monopoly Shaker!



1. Haal de 4 kaarten met "Samenvatting spelregels" uit de stapel.
2. Doe de rest van de kaarten in het doorzichtige gedeelte en klem de 3 delen stevig in elkaar.
3. Houd de Shaker stevig aan twee kanten vast en schud hem!
4. Maak het doorzichtige gedeelte los en haal je kaarten eruit. Hocus, pocus... alsjeblieft!



Problemen?

Als de kaarten vast gaan zitten terwijl je schudt, draai de Shaker dan andersom en schud voorzichtig om de kaarten weer los te maken, of maak ze los door je vinger in het gaatje te steken.

Als dit niet helpt, haal je de Shaker uit elkaar om de kaarten los te maken en dan probeer je het opnieuw.

BUT DU JEU

AGE
8+

ÊTRE LE **PREMIER** JOUEUR À POSSÉDER
3 GROUPES DE PROPRIÉTÉS DE COULEURS DIFFÉRENTES.

JOUER À MONOPOLY DEAL :

Au cours d'une partie de Monopoly Deal vous devez acheter les bonnes propriétés mais surtout empêcher vos adversaires de gagner ! Utilisez les cartes « action » pour réclamer des loyers, échanger des cartes, recevoir des petits billets en guise de cadeau d'anniversaire et bien d'autres choses encore ! Mais attention : assurez-vous de conserver suffisamment d'argent liquide sur votre compte en banque car, si vous ne pouvez pas régler vos dettes, les autres joueurs seront très heureux de récupérer vos propriétés !

MISE EN PLACE :

1. Retirez les 4 cartes des règles rapides du paquet et mettez-les à part. Elles vous serviront de guide tout au long de la partie.
2. Mélangez le reste des cartes et distribuez-en 5, faces cachées, à chaque joueur.
3. Tous les joueurs regardent leurs cartes en les gardant à l'abri du regard des autres.
4. Rassemblez le reste des cartes faces cachées au milieu des joueurs : cette pile forme la pioche.
5. Le joueur le plus jeune commence et le reste de la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

ÉTAPES DU JEU :

1. PRENEZ 2 CARTES

dans la pioche et ajoutez-les à votre main. Si, à la fin de votre tour, vous n'avez plus de cartes entre les mains, vous devez en reprendre 5 dans la pioche.

2. JOUEZ JUSQU'À 3 CARTES

de votre main. Placez-les sur la table devant vous. Vous n'êtes pas obligé de jouer une carte si vous ne le voulez pas. Vous pouvez jouer de 1 à 3 cartes. Il existe 3 types d'action : A, B et C.

A TYPE A : POSER DES CARTES « BILLET »

Vous pouvez réclamer des loyers, votre cadeau d'anniversaire, etc. Formez une pile « banque » devant vous avec cet argent. Dans cette pile vous pouvez mettre à la fois des cartes « billet » et/ou des cartes « action ».

- ◆ Si vous mettez une carte « action » dans votre banque, elle devient automatiquement une carte « billet » et ne peut plus être utilisée comme une carte « action » tout le reste de la partie. Si vous l'utilisez pour payer un autre joueur, la carte doit aller dans sa banque pour être utilisée comme de l'argent et non dans sa main en tant que carte « action ».

ET/OU

B TYPE B : PLACER DES CARTES « PROPRIÉTÉ »

RAPPELEZ-VOUS : POUR GAGNER VOUS DEVEZ POSSÉDER 3 GROUPES DE PROPRIÉTÉS DE COULEURS DIFFÉRENTES !

- ◆ Placez vos cartes de propriété devant vous, faces visibles pour construire vos groupes de couleur.
- ◆ Chaque carte vous indique combien de propriétés appartiennent à ce groupe de couleur (2, 3 ou 4).
- ◆ Vous pouvez commencer autant de groupes de couleur que vous voulez mais il vous faut de toute façon 3 groupes de couleur complets (de 3 différentes couleurs) pour gagner.
- ◆ Vous ne pouvez gagner qu'à votre tour. Si vous vous rendez compte que vous avez réunis vos 3 groupes de couleur complets pendant le tour d'un autre joueur, vous devez attendre que ce soit de nouveau votre tour pour vous déclarer vainqueur.

ET/OU

C TYPE C : PLACER DES CARTES « ACTION »

SUIVEZ BIEN LES INSTRUCTIONS DONNÉES PAR LES CARTES « ACTION » !

- ◆ Les cartes « action » vous permettent : de réclamer des loyers aux autres joueurs, de récupérer leurs cartes et même de les obliger à vous donner de l'argent pour votre anniversaire !
- ◆ Si vous tirez une carte « action » au cours de votre tour, vous pouvez la jouer immédiatement ou la conserver pour plus tard.
- ◆ Vous pouvez également utiliser les cartes « action » comme des billets. La valeur est indiquée au coin de la carte, dans le rond rouge.
(Voir le paragraphe "Informations sur les cartes" pour plus de détails.)

IMPORTANT ! COMMENT PAYER VOS DETTES :

- ◆ Lors d'une transaction, les cartes ne peuvent JAMAIS être transférées dans la main d'un joueur.
- ◆ Vous ne pouvez JAMAIS payer avec des cartes que vous possédez dans votre main. Seules les cartes posées devant vous peuvent être utilisées pour régler une dette.
- ◆ Vous pouvez ainsi payer avec une carte « billet » de votre banque, avec des cartes propriétés ou avec une combinaison des deux. C'est vous qui choisissez comment payer et non le joueur à qui vous devez de l'argent !
- ◆ On ne vous rend jamais la monnaie ! Si, par exemple, un joueur vous réclame un loyer de $\text{€}2\text{M}$ et que vous n'avez qu'une carte « billet » de $\text{€}3\text{M}$ dans votre banque, vous devez lui donner les $\text{€}3\text{M}$ sans attendre de monnaie en retour... Dommage !
- ◆ Si vous payez avec des cartes propriété, le joueur qui les reçoit doit les mettre dans ses propres cartes propriété posées sur la table devant lui.
- ◆ Enfin, si vous n'avez plus aucune carte devant vous pour régler vos factures, vous ne payez rien du tout !



3. FIN DE VOTRE TOUR

Vous ne devez pas avoir plus de 7 cartes dans votre main à la fin de votre tour (cela ne comprend pas les cartes posées sur la table). Si vous en avez plus de 7, vous devez remettre les cartes supplémentaires dans la pioche (en dessous du paquet). Si vous n'avez plus de cartes dans votre main à la fin de votre tour, prenez-en 5 au début de votre prochain tour.

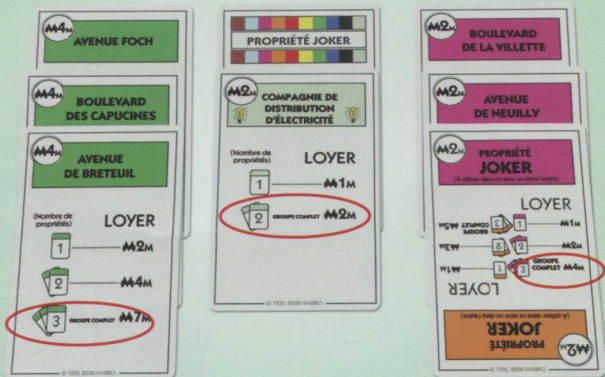
POUR BIEN COMPRENDRE LES RÈGLES, LE MIEUX EST DE COMMENCER UNE PARTIE !

À QUOI RESSEMBLE UNE PARTIE :



COMMENT GAGNER ?

POUR REMPORTER LA PARTIE, VOUS DEVEZ ÊTRE LE PREMIER À POSER 3 GROUPES DE PROPRIÉTÉS DE COULEURS DIFFÉRENTES.



INFORMATIONS SUR LES CARTES :



Deal Duel – Emparez-vous de la carte propriété de n'importe quel joueur pour l'ajouter aux vôtres. Vous ne pouvez pas voler une carte propriété faisant partie d'un groupe de couleur complet. Cette carte peut également être déposée comme « billet » dans votre banque.



Deal Banco – Emparez-vous d'un groupe de couleur complet appartenant à n'importe quel joueur pour l'ajouter à vos propriétés. Cette carte peut également être déposée comme « billet » dans votre banque.



Deal Jackpot – Réclamez $\text{M}5\text{M}$ au joueur de votre choix ! Cette carte peut également être déposée comme « billet » dans votre banque.



Carte Loyer multicolore – Réclamez à 1 joueur de votre choix un loyer pour n'importe laquelle de vos propriétés. Cette carte peut également être déposée comme « billet » dans votre banque.



Double Loyer – Jouez cette carte avec une carte « loyer » pour doubler le montant réclamé. Cette carte peut également être déposée comme « billet » dans votre banque.



Maison/Hôtel – Ajoutez cette carte sur un groupe de propriétés complet pour augmenter la valeur du loyer.

- ◆ Vous ne pouvez mettre qu'une seule maison et qu'un seul hôtel par groupe de couleur.
- ◆ Vous ne pouvez ajouter un hôtel qu'après avoir posé une maison.
- ◆ Vous ne pouvez pas posséder de maison ou d'hôtel sur les gares ou les compagnies de service public.

Cette carte peut également être déposée comme « billet » dans votre banque.



Cartes billet

Déposez des cartes « billet » dans votre banque : elles vous permettent de payer les factures à venir au lieu de donner des propriétés.



Deal Troc – Échangez une de vos cartes propriété (de votre choix) avec une carte propriété d'un de vos adversaires. Cette carte peut également être déposée comme « billet » dans votre banque.



Joker ! – Utilisez cette carte pour annuler l'action d'une carte « action » lancée contre vous par un autre joueur. Vous pouvez l'utiliser quand vous voulez ! Mais attention : si ce joueur possède également une carte « joker », il peut l'utiliser pour annuler la vôtre... Cette carte peut également être déposée comme « billet » dans votre banque.



C'est mon anniversaire ! – Tous les joueurs doivent vous donner $\text{M}2\text{M}$. Bon anniversaire ! (Avoir des amis riches, quelle chance !) Cette carte peut également être déposée comme « billet » dans votre banque.



Loyer

Réclamez le loyer d'une de vos propriétés qui correspond à l'une des 2 couleurs de la carte. Cette carte peut également être déposée comme « billet » dans votre banque.



Départ

Piochez 2 cartes dans la pioche. Vous pouvez utiliser plusieurs cartes « départ » dans le même tour. Cette carte peut également être déposée comme « billet » dans votre banque.



Propriété Joker

- ◆ Utilisez une carte « propriété joker » pour remplacer une carte propriété qui vous manque dans cette couleur.
- ◆ Au début de votre tour, si vous tirez une carte propriété de la couleur correspondante, vous pouvez l'échanger avec la carte « propriété joker » pour ainsi la récupérer dans votre main ou la poser sur un autre groupe de couleur.
- ◆ Il existe 2 cartes « propriété joker » multicolores qui peuvent remplacer une carte de propriété de n'importe quelle couleur. Ces cartes ne peuvent pas être utilisées comme des billets dans votre banque (aucune valeur monétaire dessus).



Cartes propriété

Sur chaque carte est indiqué le nombre de cartes nécessaires pour former un GROUPE DE COULEUR COMPLET (2, 3 ou 4). C'est également le cas pour les cartes des gares et des compagnies de service publics.

JEU AVEC 6 JOUEURS ET PLUS :

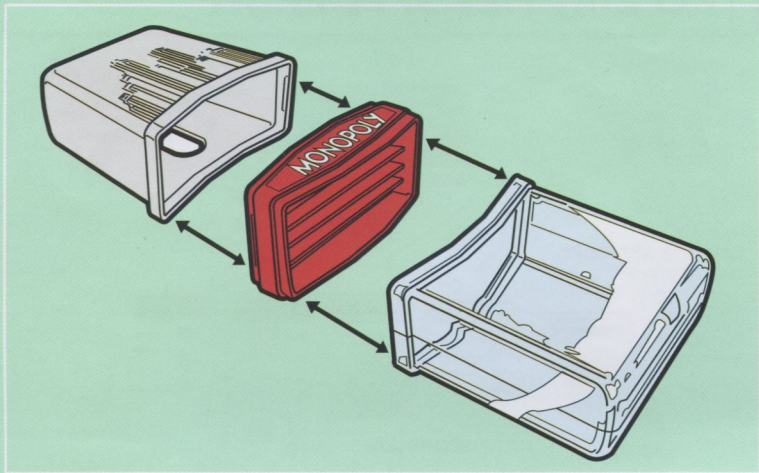
Pour faire une partie avec 6 joueurs ou plus, mélangez 2 paquets de jeu de cartes Monopoly Deal. Les règles sont les mêmes. Si, par la suite, vous devez séparer les 2 paquets, utilisez la liste ci-dessous :

Le jeu contient 110 cartes :

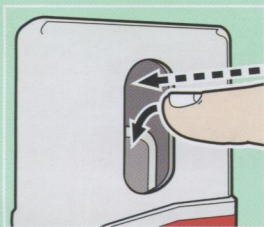
- ◆ 4 cartes des règles du jeu simplifiées. ◆ 28 cartes propriété (2 x marron, 3 x bleu clair, 3 x rose, 3 x orange, 3 x rouge, 3 x jaune, 3 x vert, 2 x bleu foncé, 4 gares, 2 compagnies de services publics).
- ◆ 11 cartes propriété joker (1 x bleu clair/marron, 1 x bleu clair/gare, 2 x rose/orange, 2 x rouge/jaune, 1 x bleu foncé/vert, 1 x vert/gare, 1 x gare/compagnie de services publics et 2 cartes de propriété joker multicolores).
- ◆ 34 cartes action (2 Deal Banco, 3 Deal Troc, 3 Deal Duel, 3 Joker, 3 Deal Jackpot, 3 C'est mon anniversaire, 2 Double Loyer, 3 Maison, 2 Hôtel, 10 Départ).
- ◆ 13 cartes loyer (2 x bleu clair/marron, 2 x rose/orange, 2 x rouge/jaune, 2 x bleu foncé/vert, 2 x gares/compagnies de services publics, 3 multicolores).
- ◆ 20 cartes billet : 6 x $\text{M}1\text{M}$, 5 x $\text{M}2\text{M}$, 3 x $\text{M}3\text{M}$, 3 x $\text{M}4\text{M}$, 2 x $\text{M}5\text{M}$, 1 x $\text{M}10\text{M}$.

UTILISATION DU SHAKER

Mélangez vos cartes comme un pro avec le Shaker !



1. Prenez le paquet de cartes et mettez les 4 cartes de règles du jeu de côté.
2. Placez le reste des cartes dans la partie transparente du Shaker et assemblez les 3 parties en les clipsant fermement comme indiqué sur le schéma ci-dessus.
3. Tenez fermement le Shaker à ses deux extrémités et secouez-le !
4. Détachez la partie transparente et prenez les cartes pour les distribuer.



Problèmes de fonctionnement :

Si les cartes restent coincées, tournez le Shaker dans l'autre sens et secouez-le doucement. Vous pouvez également les décoincer en passant votre doigt dans le trou placé à l'arrière du boîtier blanc, comme indiqué sur le schéma ci-contre.

Si cela ne fonctionne pas, ouvrez le Shaker pour libérer les cartes.