



MONOPOLY

Le célèbre jeu de transactions immobilières

DUEL MASTERS

ÉDITION SPÉCIALE



DUEL MASTERS

ÉDITION SPÉCIALE

Venez rejoindre Shobu et ses amis dans cette édition spéciale de Monopoly. C'est la course sur le plateau de jeu pour construire votre deck *Duel Masters* et rassembler des créatures des cinq civilisations de *Duel Masters* dans le but de devenir le meilleur duelliste en compétition. **PRENEZ POSSESSION DE LA ZONE !**

Vous pouvez faire une partie standard ou y ajouter les options spéciales *Duel Masters* pour vivre une aventure inoubliable – le choix vous appartient !

Si vous n'avez encore jamais joué à Monopoly, référez-vous à la règle de base débutant en page 9 de ce livret. Vous y découvrirez la règle du jeu tel qu'on y joue depuis des générations. Si, en revanche, vous avez l'habitude de jouer à Monopoly, lisez alors la règle *Duel Masters* ci-dessous. Vous y découvrirez les similitudes et les différences de cette édition spéciale !

LES SIMILITUDES

Le jeu est identique au jeu de société auquel tout le monde joue depuis 70 ans. Mais si les règles de base sont les mêmes, tout le reste a changé !

LES DIFFÉRENCES

- **Le plateau de jeu et les cartes Titre de propriété** représentent vos créatures de *Duel Masters* préférées. Toutes les valeurs sont les mêmes que les titres correspondants à l'édition classique.
- **6 pions personnages** de collection en étain remplacent les pions traditionnels pour donner vie au monde de *Duel Masters*. Choisissez votre pion parmi Shobu, Mimi, Knight, Hakuoh, Rekuta et Kyoshiro ! **Note** : Les pions personnages sont en métal et ils peuvent être légèrement déformés. Pour les remettre en état, il suffit de les redresser avec précaution.
- **Taxes** : la Taxe sur le revenu et la Taxe de luxe du jeu classique ont été remplacées par « Perdez un duel ».
- **Services publics** : pour cette édition, Champignon vénéneux et Champygnon remplacent la Compagnie de Distribution d'électricité et la Compagnie de Distribution des eaux.
- **Billets de banque** : ce jeu contient des billets de banque spécifiques à *Duel Masters*, mais leurs valeurs et leur utilisation restent les mêmes que dans le jeu classique.
- **Gares** : les Sites de tournoi *Duel Masters*, le Centre d'entraînement et le Temple *Duel Masters* remplacent les gares traditionnelles.
- **Maisons et Hôtels** : pour cette édition, ils sont remplacés par les Magasins de cartes et les Centres de Duel.

- **Cartes Chance et Caisse de communauté** : elles sont appelées cartes Sorts et Créatures, mais elles sont utilisées de la même manière que dans le jeu traditionnel.
- **Règle spéciale** : une règle optionnelle *Duel Masters* qui vient ajouter des rebondissements à cette Édition spéciale de Monopoly !

MATÉRIEL

Plateau de jeu, 28 cartes Titre de propriété, 16 cartes Sorts, 16 cartes Créatures, 6 pions personnages *Duel Masters*, 1 liasse de billet de banque Monopoly *Duel Masters*, 32 Magasins de cartes, 12 Centres de Duel et 2 dés standard.

RÈGLE SUPPLÉMENTAIRE DUEL MASTERS

Vous pouvez aussi jouer une partie en suivant cette règle spécifique à *Duel Masters*. Elle accélère le rythme du jeu et le rend encore plus trépidant !

Si vous vous arrêtez sur une créature qui vous permettrait de conclure votre Monopole (c'est-à-dire, la dernière qui vous manque pour compléter une couleur), mais qu'elle appartient déjà à un autre joueur, vous pouvez choisir de combattre cette créature au lieu de payer un loyer.

Pour ce faire, lancez les deux dés en comptant les chiffres comme s'ils étaient des multiples de mille, et comparez le résultat avec la force de la créature.

Par exemple, vous lancez les dés et vous **obtenez un 3 et un 6**. Votre résultat est 9000.

Si votre lancer de dés est supérieur ou égal à la force de la créature, vous pouvez voler celle-ci à l'autre joueur. S'il est inférieur à la force de la créature, vous devez payer 10 fois le montant du loyer normal à son propriétaire.

Créature	Force	Créature	Force
Guerrier redoutable tressé	1000	Poing d'argent	3000
Bazookadon super volcanique	2000	Barkwhip, l'écrabouilleur	5000
Emeral	1000	Double-crocs le guerrier	8000
Corile	2000	Sniper marin	5000
Tropico	3000	Paladin de cristal	5000
Herbes spirales	2500	Lancier de cristal	8000
Herbes émeraudes	3000	Dragon bolshack	6000
Arbre de jade sénatin	4000	Dragon boltail	9000
Baraga, lame d'obscurité	4000	Jabaha, Überdragon	11000
Silphy, vampire	4000	Hanusa, élémental rayonnant	9500
Générale démoniaque ténébreuse	6000	Miar, élémental de comète	11500

GUIDE DES CIVILISATIONS

LES CINQ CIVILISATIONS DE DUEL MASTERS

Les créatures de *Duel Masters* proviennent de cinq civilisations, chacune habitant dans son propre monde et combattant les créatures des autres civilisations pour survivre. Elles ont des pouvoirs et des caractéristiques physiques différentes qui leur permettent de mieux s'adapter à leur environnement. Chacune des cinq civilisations est décrite entre les pages 4 et 8.

FEU

Les paysages de la civilisation du Feu sont arides et désolés : le sol est recouvert de magma solidifié et de cendres volcaniques, et la vie est extrêmement difficile à cause des séismes et des éruptions fréquentes. Le climat est chaud et sec.

La civilisation du Feu a connu bien des guerres opposant les dragonoïdes aux humains, et cette contrée autrefois technologiquement avancée a énormément souffert lors de la Guerre ancestrale. Aujourd'hui, les créatures de feu recherchent désespérément les traces de leur technologie perdue.

Les volcans sont des symboles de puissance pour la civilisation du Feu.

Agressives, mais simples d'esprit, les créatures de feu ne manquent ni de confiance, ni d'assurance. Elles combattent fièrement jusqu'à la mort et n'ont qu'un désir : la victoire complète sur leurs ennemis. Les créatures de feu savent que la retraite ne leur apportera que honte et déshonneur. Sur le champ de bataille, elles sont couvertes d'une abondance de décorations et d'armes telle que la créature qui les porte n'est plus reconnaissable, voire visible.



L'AV

Le monde de la civilisation de l'Eau est mi-terrestre, mi-marin. Les ressources énergétiques y étant plus abondantes, les cités sont construites sous l'océan. En fait, la source d'énergie de cette civilisation sous-marine réside dans un courant océanique caché.

Ceux qui possèdent cette connaissance appartiennent à l'élite puissante.

Les créatures d'eau vénèrent la technologie et préfèrent consacrer leur temps à l'étude et à la recherche de nouveaux moyens de combattre leurs ennemis. Même en temps de guerre, elles dépendent de stratégies et de tactiques plutôt que de la force brute. Beaucoup de créatures d'eau ont une puce électronique greffée qui leur permet de communiquer télépathiquement. Les plus intelligentes et les plus avancées peuvent aussi manipuler l'eau de mer qui les entoure pour en faire des armes, des armures, des vêtements ou des moyens de transport.



CIVILISATION DE L'EAU

NATURE

Le climat de la civilisation de la Nature est chaud et humide, et une jungle épaisse recouvre la majeure partie du continent. Les rayons du soleil parviennent à peine à traverser l'immense canopée luxuriante. Les arbres sont si hauts et contiennent tant d'énergie qu'ils touchent presque les cités du monde de la Lumière. Toute cette concentration d'énergie provoque une distorsion gravimétrique du monde de la Nature, créant une incroyable poussée de gravité difficilement supportable pour les créatures des autres civilisations.

La civilisation de la Nature est composée de plusieurs races, mais aucune d'elles ne domine ou ne gouverne les autres. Il n'y a pas non plus de villes.

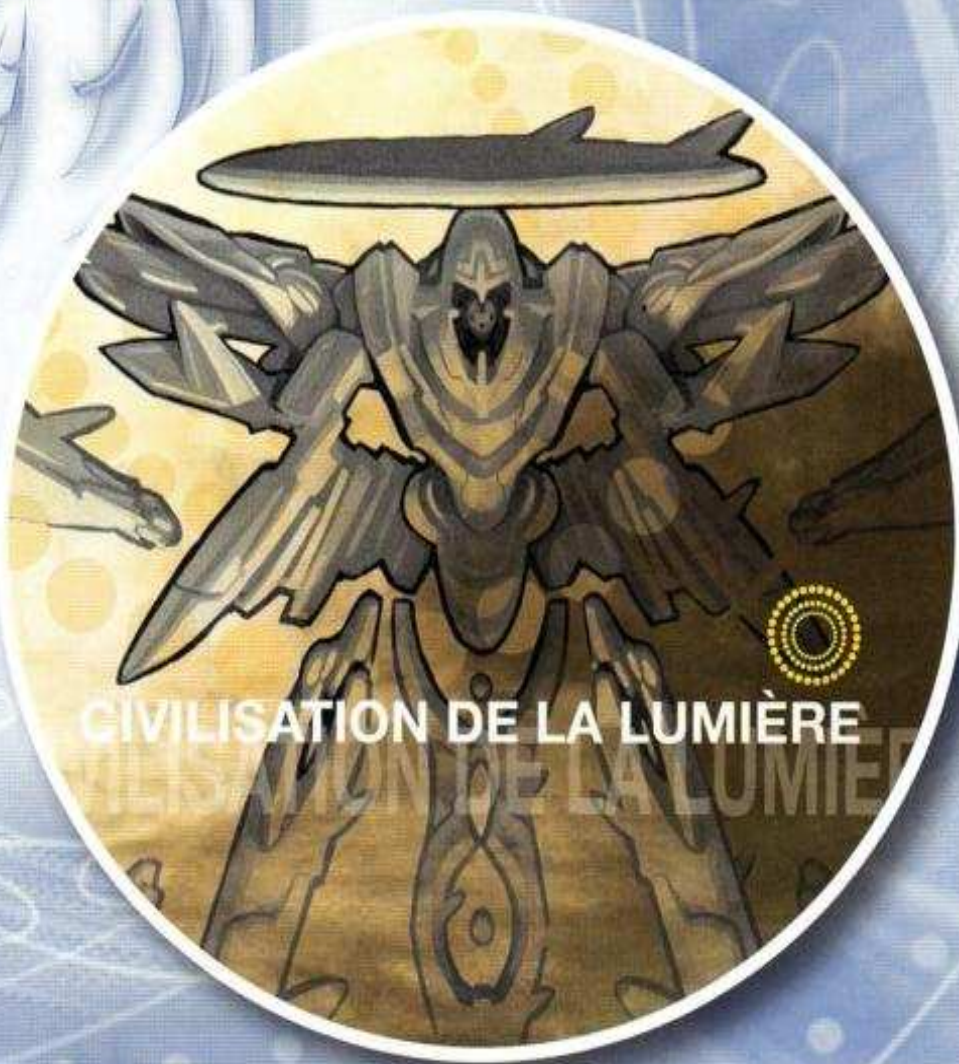
Les créatures de la Nature ont une force et une musculature extraordinaires pour survivre à l'étrange gravité, mais elles n'utilisent que la technologie la plus rudimentaire. Elles préféreraient éviter tout contact avec les autres civilisations, mais rester isolées des créatures venues des autres mondes n'est plus une option dans cette lutte pour la survie.



LUMIÈRE

Le monde de la Lumière est constitué de colonies aériennes, riches en ressources et en technologie sophistiquée. Cette civilisation autrefois pacifique était autonome et isolée, mais quand d'autres civilisations, ayant perdu leurs territoires, furent forcées d'envahir pour survivre, elle fut contrainte de s'impliquer dans le conflit et de devenir plus agressive.

Les créatures de lumière résident au-dessus des nuages, sur un archipel flottant. La cité centrale est entourée de plusieurs colonies satellites et toutes les structures sont constituées d'alliages et de champs d'énergie. Les créatures de lumière vénèrent l'ordre, l'obéissance et l'éternité. Compacte, mais puissante, cette société très développée obéit à une hiérarchie stricte dominée par les Illumineurs. Ces créatures ont des capacités supérieures à celles des autres civilisations.



TÉNÈBRES

Les gaz toxiques et l'obscurité totale emplissent le vaste monde souterrain de la civilisation des Ténèbres. L'espérance de vie est courte dans cet environnement inhospitalier, et ses habitants sont dévorés par le désir d'immortalité, même si son prix est la destruction du Monde. Leurs expériences ont créé des maladies mortelles, déréglé le continuum spatio-temporel, et troublé l'ordre naturel des choses. Il n'existe que quelques cités et rien ni personne ne connaît l'harmonie. La vie n'est plus qu'un tissu d'incohérences et d'absurdités. La civilisation vit dans le chaos constant.

Toutes les créatures des Ténèbres portent des armures et des masques faits d'ossements. Leurs corps sont déformés et leurs visages défigurés par les vapeurs toxiques et les maladies qui empestent leur monde. Vivant dans l'obscurité totale, la plupart des créatures des Ténèbres sont aveugles. Même en dehors du monde des Ténèbres, ces créatures doivent porter leur masque à gaz pour survivre. Par conséquent, elles sont extrêmement vulnérables dans un environnement non pollué. Motivées par la folie et l'égoïsme dans leur quête d'immortalité, les créatures des Ténèbres veulent tout conquérir et tout contrôler.



CIVILISATION DES TÉNÈBRES

RÈGLES DU JEU STANDARD

MONOPOLY EN BREF

Monopoly est le jeu où on l'achète, loue et vend des propriétés pour s'enrichir. En partant de la case départ, déplacez votre pion sur le plateau de jeu suivant votre résultat au lancer de dés. Quand vous arrivez sur une case qui n'appartient encore à personne, vous pouvez l'acheter à la banque. Si vous décidez de ne pas l'acheter, la propriété sera proposée aux autres joueurs dans une vente aux enchères et reviendra au plus offrant. Les joueurs qui sont propriétaires perçoivent des loyers de la part des adversaires s'arrêtant sur leurs terrains. La construction de maisons et d'hôtels augmente considérablement le loyer que vous pouvez percevoir pour vos propriétés ; aussi, il est conseillé de construire dans un maximum de sites. Si vous avez besoin de davantage d'argent, la banque peut vous en prêter par le biais d'hypothèques sur vos propriétés. Vous devez toujours vous référer aux instructions données par les cartes caisse de communauté et chance. Mais faites attention, vous pourriez aussi être envoyé en prison !

RÈGLES POUR UNE PARTIE RAPIDE

Si vous avez l'habitude de jouer à Monopoly, vous pouvez maintenant faire des parties plus rapides !

Une partie de jeu rapide est une vraie partie de Monopoly, à trois différences près :

1. Durant la préparation de la partie, le banquier mélange les cartes de propriété et distribue deux cartes à chaque joueur (y compris lui-même s'il prend part au jeu.) Les joueurs paient de suite le prix indiqué sur les deux propriétés qu'ils viennent de recevoir. La partie commence alors selon les règles d'une partie normale.
2. Dans cette partie rapide, vous ne devez construire que trois maisons au lieu de quatre, sur chaque terrain avant de pouvoir acheter un hôtel. Le loyer perçu pour un hôtel reste le même que dans la règle standard. Si on désire revendre un hôtel, sa valeur est toujours réduite de moitié par rapport au prix d'achat, plus la moitié de la valeur de chacune des 3 maisons.
3. **Fin de la partie.** Le premier joueur ayant fait faillite se retire du jeu et la partie se termine quand un deuxième joueur fait faillite. Le joueur en faillite transmet tous ses biens à son créancier (banque ou joueur).

Chaque joueur restant évalue alors ses richesses selon :

- La somme des billets de banque qu'il a en main.
- Ses terrains, services publics, et gares au prix indiqué sur le plateau de jeu.
- Ses propriétés hypothéquées estimées à la moitié de la valeur indiquée sur le plateau de jeu.
- Ses maisons estimées au prix d'achat.
- Ses hôtels estimés au prix d'achat, qui comprend la valeur des 3 maisons données en échange.

Vous pouvez aussi convenir d'une durée déterminée au début de la partie et jouer en temps limité. Le joueur le plus riche dans ce temps défini gagne la partie !

BUT DU JEU

Être le seul joueur qui n'ait pas fait faillite.

PRÉPARATION DU JEU

1. Rangez dans la boîte les maisons, hôtels, cartes de propriété et les billets de banque (en fonction de leur valeur).
2. Séparez les cartes chance et caisse de communauté. Mélangez-les et posez-les à l'endroit indiqué sur le plateau de jeu.
3. Chaque joueur choisit un pion et le met sur la case départ.

4. Le banquier et la banque

Un des joueurs est élu banquier. S'il y a plus de 5 joueurs, le banquier peut choisir de n'assumer que ce rôle.

Le banquier donne à chaque joueur € 1500 répartis de la façon suivante :

2 x € 500	4 x € 100	1 x € 50	1 x € 20
2 x € 10	1 x € 5	5 x € 1	

Le banquier s'occupe aussi des cartes de propriété, des maisons et hôtels jusqu'à ce qu'ils soient achetés par les joueurs.

De plus, la banque verse des salaires ou des primes, prête de l'argent sur les propriétés hypothéquées et encaisse l'argent des taxes, des amendes, des prêts et intérêts. Dans le cas d'une vente aux enchères, c'est le banquier qui dirige la vente.

La banque ne fait jamais faillite : elle peut mettre en circulation autant d'argent que nécessaire sous forme de reconnaissances de dettes écrites sur du papier ordinaire.

5. Les joueurs lancent les deux dés. Le joueur qui fait le plus grand score joue le premier, puis c'est au tour du joueur situé à sa gauche et ainsi de suite.

UNE PARTIE DE MONOPOLY

Quand c'est votre tour, lancez les deux dés et avancez d'autant de cases que le nombre de points indiqués sur les dés. La case où vous vous arrêterez déterminera ce que vous avez à faire. Deux pions ou plus peuvent s'arrêter simultanément sur la même case.

Suivant la case où vous vous arrêtez, vous pouvez :

- acheter une propriété,
- payer un loyer au propriétaire,
- payer des taxes,
- tirer une carte chance ou caisse de communauté,
- aller en prison,
- vous reposer sur le parc gratuit,
- toucher votre salaire de € 200.

Si vous faites un double, effectuez les opérations habituelles sur la case où vous vous arrêtez, puis relancez les dés. Si vous faites ainsi trois doubles à la suite, rendez-vous immédiatement en prison.

En passant par la case Départ

Chaque fois que vous passez par ou vous vous arrêtez sur la case départ, vous recevez € 200 de la banque. Il est possible de percevoir deux salaires pendant le même tour si, par exemple, vous tirez une carte chance ou caisse de communauté juste après être passé par la case départ, et que cette carte vous indique *Avancez jusqu'à la case Départ*.

Achat de propriétés

Si vous vous arrêtez sur une propriété qui n'appartient pas déjà à un autre joueur, vous pouvez l'acheter. Si vous décidez de l'acheter, payez à la banque le prix indiqué sur la case. Vous recevrez en échange, comme preuve de cette acquisition, une carte de propriété que vous devez garder face visible devant vous. Si vous décidez de ne pas l'acheter, le banquier doit immédiatement ouvrir une vente aux enchères, en commençant à n'importe quel prix fixé par un joueur désireux d'acheter. La propriété revient au plus offrant. Même si vous avez refusé de l'acheter au prix initial, vous pouvez participer à la vente aux enchères.

Être propriétaire

Le fait d'être propriétaire vous permet de percevoir un loyer de la part de tous les locataires qui s'arrêtent sur vos terrains. Vous pouvez construire sur n'importe quelle propriété à partir du moment où vous possédez tous les terrains de la même couleur que celle-ci, c'est-à-dire dès que vous en avez le monopole.

Arrêt sur une propriété déjà achetée

Si vous vous arrêtez sur une propriété qui a été achetée par un autre joueur, il peut vous réclamer un loyer. Le joueur qui est propriétaire de cette case doit vous réclamer le loyer avant que le deuxième joueur après vous n'ait lancé les dés. Le montant du loyer est indiqué sur la carte de propriété et varie selon le nombre de bâtiments qu'elle comporte. Si toutes les propriétés d'un même groupe (terrains de même couleur) appartiennent au même joueur, le loyer est doublé pour chaque propriété de ce groupe où il n'y a pas encore de construction. Toutefois, un propriétaire qui possède tout un groupe ne peut pas recevoir ce double loyer si une des propriétés est hypothéquée. Sur les terrains où des maisons et des hôtels ont été construits, le loyer à payer est indiqué sur la carte de propriété correspondante. Aucun loyer ne sera dû pour une propriété hypothéquée.

Arrêt sur les services publics

Si vous vous arrêtez sur un service public, vous pouvez l'acquérir s'il n'a pas encore été acheté. Comme pour les autres propriétés, payez la somme due à la banque. S'il appartient déjà à un autre joueur, ce joueur peut vous demander de lui payer un loyer suivant le nombre de points obtenus aux dés. Si le propriétaire a seulement un des

deux services publics, le loyer sera le total de vos dés multiplié par 4. Mais si le propriétaire a les deux en sa possession, vous devez payer 10 fois le total des dés. Si vous êtes envoyé sur cette case à cause d'une carte chance ou caisse de communauté, vous devez relancer les dés pour déterminer le montant à payer.

Arrêt sur une gare

Si vous êtes le premier à vous arrêter sur une gare, vous avez la possibilité de l'acheter. Sinon, elle sera mise en vente par le banquier dans une vente aux enchères à laquelle vous pourrez participer. Si la gare appartient déjà à un autre joueur, vous devez payer le montant indiqué sur la carte de propriété. Ce montant variera suivant le nombre de gares détenues par ce joueur.

Arrêt sur une case chance ou caisse de communauté

S'arrêter sur une de ces cases signifie que vous devez prendre la carte située au-dessus du paquet correspondant. Ces cartes peuvent vous demander de :

- déplacer votre pion,
- payer une certaine somme, des taxes par exemple,
- recevoir de l'argent,
- aller en prison,
- sortir de prison sans payer.

Vous devez suivre les instructions de la carte et agir aussitôt après l'avoir remise sous le paquet. Si vous tirez une carte Vous êtes libéré de prison, vous pouvez la garder jusqu'à ce que vous décidiez de l'utiliser, ou de la vendre à un autre joueur.

Remarque : une carte peut vous demander de vous rendre à une autre case. Si vous passez par la case départ, recevez € 200. Vous ne passez pas par la case départ quand vous êtes envoyé en prison.

Arrêt sur les cases Impôts et Taxe de luxe

Si vous vous arrêtez sur l'une de ces cases, payez le montant indiqué à la banque.

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, percevoir des loyers, construire sur vos propriétés...).

Prison

Vous serez envoyé en prison si :

- vous vous arrêtez sur la case Allez en prison,
- vous tirez une carte chance ou caisse de communauté qui vous indique Allez en prison,
- vous faites trois doubles à la suite.

Votre tour s'arrête quand vous êtes envoyé en prison. Pour sortir de prison il faut effectuer l'une des actions suivantes :

- payer une amende de € 50 et jouer au prochain tour,
- acheter une carte Vous êtes libéré de prison à un autre joueur, à un prix convenu entre vous,
- utiliser une carte Vous êtes libéré de prison si vous en possédez une,
- attendre en prison pendant trois tours, en lançant les dés à chaque tour pour essayer de faire un double. Si vous faites un double, sortez de prison en utilisant ce lancer de dés pour avancer.

Si après les trois tours, vous n'avez pas fait de double, payez € 50 et déplacez votre pion suivant votre lancer de dés. Pendant que vous êtes en prison, vous pouvez toucher vos loyers. Si vous n'êtes pas envoyé en prison, mais que vous vous arrêtez sur la case prison, vous êtes un simple visiteur et ne subissez aucune pénalité.

Maisons

Une fois que vous possédez les titres de tous les terrains d'une même couleur, vous pouvez acheter des maisons pour construire sur ces propriétés. Cela augmente le montant que vous faites payer aux locataires. Le prix d'une maison est indiqué sur la carte de propriété.

Vous pouvez acheter quand c'est votre tour de jouer ou entre les tours des autres joueurs. Vous devez construire uniformément. Vous ne pouvez pas construire de deuxième maison sur un terrain tant que vous n'avez pas construit une maison sur chaque terrain de ce groupe, et ainsi de suite, jusqu'à ce que chaque terrain de ce groupe possède quatre maisons. La vente des maisons doit elle aussi se faire uniformément.

Vous pouvez acheter ou vendre à n'importe quel moment, autant de bâtiments que vous le désirez, tant que vos finances vous le permettent. Aucune maison ne peut être construite sur une propriété si une des propriétés du groupe est hypothéquée. Si vous avez toutes les propriétés d'un groupe (terrains de même couleur) et que seulement une ou deux sont construites, vous pouvez demander un double loyer de terrain nu pour la ou les propriétés du groupe sans bâtiment.

Hôtels

Vous devez avoir quatre maisons sur chaque site d'un groupe avant de pouvoir acheter un hôtel. On achète les hôtels de la même façon que l'on achète les maisons. Ils coûtent quatre maisons qui sont retournées à la banque, plus le prix indiqué sur la carte de propriété. On ne peut construire qu'un hôtel par propriété.

Crise de l'immobilier

S'il ne reste plus de maisons à vendre, vous devez attendre que les autres joueurs en retournent à la banque pour pouvoir en acheter. De même, quand vous vendez des hôtels, vous ne pouvez pas les remplacer par des maisons dans le cas où il n'en resterait plus.

S'il ne reste qu'un nombre limité de maisons ou hôtels, et que deux joueurs ou plus souhaitent les acheter, alors les bâtiments seront vendus aux enchères et accordés au plus offrant. L'enchère commence au prix le plus bas indiqué sur la carte de propriété.

Vente de propriétés

Vous pouvez vendre des propriétés à tout autre joueur à un prix convenu entre vous. Toutefois, aucun terrain ne peut être vendu à un autre joueur s'il y a des bâtiments construits sur un des terrains du même groupe. Si vous voulez vendre un terrain appartenant à un groupe, vous devez d'abord vendre tous les bâtiments situés sur ces sites à la banque. Les maisons doivent être vendues uniformément, de la même façon qu'elles ont été achetées (voir la rubrique Maisons ci-dessus). Les maisons et les hôtels ne peuvent être vendus à d'autres joueurs. Ils doivent être vendus à la banque à la moitié de leur valeur, indiquée sur la carte de propriété.

Ils peuvent être vendus à n'importe quel moment. Pour les hôtels, la banque paiera la moitié du prix de l'hôtel, plus la moitié du prix des quatre maisons qui furent données à la banque pour l'acquisition de l'hôtel. Tous les hôtels d'un même groupe doivent être vendus en même temps.

Si vous n'avez besoin que d'un peu de liquidité, les hôtels peuvent être échangés auprès de la banque contre des maisons de façon à récupérer de l'argent. Pour cela, vous devez échanger votre hôtel contre quatre maisons et recevoir la moitié de la valeur de l'hôtel en liquide. Une propriété hypothéquée ne peut pas être vendue à la banque, mais seulement à d'autres joueurs.

Hypothèques

S'il ne vous reste plus d'argent et que vous devez vous acquitter d'une dette, vous pouvez hypothéquer une propriété. Pour cela, vendez tout d'abord les bâtiments de cette propriété à la banque. Pour hypothéquer une propriété, tournez la carte de propriété face cachée, et recevez la valeur de votre hypothèque de la banque, valeur qui est indiquée sur le dos de la carte. Quand vous voulez lever l'hypothèque, vous devez payer cette valeur additionnée de 10% d'intérêts. Si vous hypothéquez une propriété, vous êtes toujours en sa possession.

Aucun joueur ne peut l'acquérir sans votre accord, même en payant l'hypothèque à la banque. Vous ne pouvez percevoir aucun loyer pour une propriété hypothéquée, mais vous continuez à percevoir le loyer des propriétés du même groupe. Vous pouvez cependant choisir de vendre une propriété hypothéquée à un autre joueur à un prix convenu entre vous. L'acquéreur peut alors décider de faire lever l'hypothèque immédiatement en payant la valeur de l'hypothèque plus les 10% d'intérêts. Quand il n'y a plus d'hypothèque sur aucun des terrains d'un groupe, le propriétaire peut recommencer à construire sur ces terrains.

Faillite

Si vous devez plus d'argent à la banque ou à un joueur que vous ne puissiez en rassembler, vous êtes déclaré en faillite et vous êtes éliminé.

Si votre dette est envers la banque, elle récupère votre argent et vos cartes de propriété. Le banquier les vend ensuite une par une aux enchères ; chaque propriété revient au plus offrant. Vous devez remettre les cartes Vous êtes libéré de prison en-dessous de leurs paquets respectifs. Si vous êtes mis en faillite par un autre joueur, vos maisons et hôtels sont vendus à la banque à la moitié de leur valeur initiale, et ce

joueur récupère votre argent, vos cartes de propriété, et vos cartes. Vous êtes libéré de prison. Si vous avez des propriétés hypothéquées, il doit immédiatement payer 10% puis choisir de conserver les hypothèques sur ces propriétés, ou tout régler tout de suite.

Remarques sur le jeu

Si vous devez un loyer plus important que ce que vous pouvez payer en liquide, vous pouvez régler une partie de votre dette cash et une autre partie en propriétés dépourvues de bâtiments. Le créancier peut alors accepter une ou plusieurs propriétés (y compris si elles sont hypothéquées) à une valeur supérieure à leur valeur réelle pour réunir un groupe complet, ou pour empêcher un autre joueur d'obtenir le contrôle de cette propriété.

Si vous possédez des propriétés, c'est à vous de vérifier que les autres joueurs vous règlent les loyers qui vous sont dus.

Seule la banque peut prêter de l'argent à un joueur et ce, seulement par le biais des hypothèques.

Aucun joueur ne peut prêter de l'argent ni emprunter à un autre joueur.

Le vainqueur

Le dernier joueur restant en jeu est le vainqueur.



Wizards of the Coast et le logo Wizards of the Coast sont des marques de Wizards of the Coast, Inc. Duel Masters, le logo
Duel Masters, les personnages Rothus le voyageur, Sniper marin, Hurlleur redoutable, Urth, élémental purificateur,
Deathliger, lion du chaos et Shobu et leurs apparences distinctives sont des marques de Wizards/Shogakukan/Mitsui-Kids.
© 2004 Wizards of the Coast/Shogakukan/Mitsui-Kids/Sho Pro. Tous droits réservés.



Jeu © 2004 Hasbro. Tous droits réservés.
Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service Consommateurs : ZI Lourde,
57150 CREUTZWALD - Tél. : 08.25.33.48.85 - email : "conso@hasbro.fr".
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.
Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da
Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon, Tel. 056 648 70 99.
www.monopoly.co.uk www.hasbro.fr



080442030101