

RENDEZ-VOUS

RUE DE LA PAIX™

COMMENT DEVENIR LE PLUS RICHE CONSTRUCTEUR IMMOBILIER DE LA RUE DE LA PAIX


2 À 4 JOUEURS AGE À PARTIR DE 8 ANS.

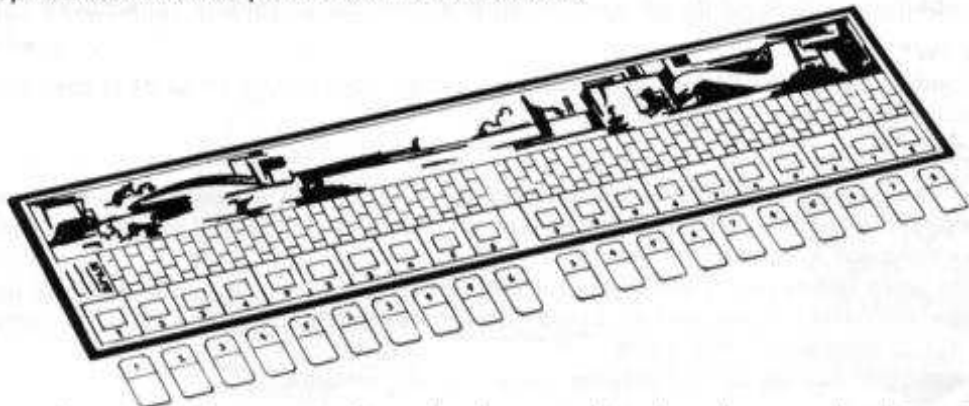
BUT DU JEU: Devenir le plus riche constructeur immobilier de la Rue de la Paix.


MATERIEL

1 plateau de jeu - 80 hotels (20 de chaque couleur) - 3 dés - 28 cartes Fortune - 20 titres de Propriété - 4 pions: une voiture d'enfant, un patin à roulettes, un bateau à voile, un velomoteur.

PREPARATION

1. Placez le plateau au centre de l'aire de jeu.
2. Triez les titres de Propriété par couleur (NB: Un titre de propriété est symbolisé de la façon suivante: ) et placez-les en face de la couleur et de la valeur indiquées sur le plateau. Les titres de Propriété doivent être placés comme ci-dessous.



3. Mélangez les cartes Fortune et placez-les face cachée dans la case du plateau intitulée **Fortune**.
4. Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case départ.
5. En fonction du nombre de joueurs, chacun prend le nombre d'hôtels qui convient (NB: un hôtel est symbolisé de la façon suivante: )
 - jeu à 4 joueurs : chacun prend 14 hôtels.
 - jeu à 3 joueurs : chacun prend 16 hôtels.
 - jeu à 2 joueurs : chacun prend 20 hôtels.N.B. Chacun doit prendre des hôtels dont la couleur est identique à celle de son pion.
6. Chaque joueur pioche 2 cartes **Fortune** sur le dessus de la pile, les regarde et les place face cachée devant lui en vue d'une utilisation future.
7. A son tour, chaque joueur lance les 2 dés numérotés. Le joueur ayant réalisé le plus gros total commence. Puis le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

DEROULEMENT DU JEU

A votre tour, essayez de devenir le propriétaire d'autant de propriétés que les dés vous le permettront en construisant dessus le plus grand nombre d'hôtels. Utilisez les cartes **Fortune** aussi souvent que possible afin de vous aider à accomplir cet objectif.

GUIDE DE JEU

Les étapes suivantes soulignent, dans l'ordre, ce que vous pouvez ou devez faire à votre tour. RÉFÉREZ-VOUS À CET ENCADRÉ AU COURS DU JEU EN CAS DE BESOIN. SI VOUS DÉSIREZ DES DÉTAILS PLUS PRÉCIS SUR CHACUNE DE CES ÉTAPES, RÉFÉREZ-VOUS À LA RÈGLE DU JEU DÉTAILLÉE.

1. JETEZ LES 3 DÉs.
2. CONSTRUISEZ UN OU PLUSIEURS HÔTELS SI VOUS LE POUVEZ. SI VOUS TOMBEZ SUR LA LETTRE "F" AVEC LE DÉ "COLORÉ", NE TENEZ PAS COMPTE DES CHIFFRES INSCRITS SUR LES 2 AUTRES DÉs ET TIREZ UNE CARTE **FORTUNE**.
3. PRENEZ UN OU PLUSIEURS TITRES DE PROPRIÉTÉ SI VOUS LE POUVEZ.

4. DÉPLACEZ VOTRE PION ET CELUI DE N'IMPORTE LEQUEL DE VOS ADVERSAIRES SI NÉCESSAIRE.
5. SI VOUS LE SOUHAITEZ, JOUEZ UNE CARTE FORTUNE ET SUIVEZ-EN LES INSTRUCTIONS.
6. TERMINEZ VOTRE TOUR EN TRANSMETTANT LES DÉS À VOTRE PARTENAIRE SITUÉ DIRECTEMENT À VOTRE GAUCHE.

REGLE DU JEU DETAILLEE

A votre tour, faites les opérations suivantes:

1. Jetez les 3 dés ensemble

Les dés numérotés

Les dés numérotés indiquent combien de millions de francs vous aurez de disponible pour construire des hôtels sur la rue de la Paix.

Exemple:

Si vous faites un 3 et un 7, vous pouvez dépenser 10 millions de francs pour construire des hôtels.

Le dé "coloré"

Ce dé a quatre couleurs, chacune correspondant à l'une des quatre zones du plateau de jeu. La couleur obtenue avec le jet de dé vous indique la zone dans laquelle vous devez construire.

La face "W"

Si vous tombez sur la face "W" en lançant le dé "coloré", vous avez le choix de la zone sur laquelle vous construirez.

La face "F"

La face "F" sur le dé coloré signifie "carte **Fortune**". Chaque fois que vous tombez sur la face "F", ne tenez pas compte des chiffres obtenus avec les deux dés numérotés et tirez à la place la carte Fortune située sur le dessus de la pile.

Vous avez alors la possibilité de jouer une carte **Fortune** (celle que vous venez de piocher ou toute autre déjà dans votre jeu) en suivant les instructions indiquées dessus. Votre tour se termine après avoir joué cette carte.

Si vous ne jouez pas de carte **Fortune**, votre tour est terminé.

2. Construisez un ou plusieurs hôtels

Chacune des propriétés de la Rue de la Paix a une valeur spécifique. Construire consiste à placer 1 ou plusieurs hôtels sur 1 ou plusieurs propriétés de la zone de couleur indiquée par le dé coloré pour un montant total inférieur ou égal à la somme des deux dés numérotés.

Exemple:

Si vous obtenez en jetant les 3 dés, 6, 4 et la couleur bleue, vous pouvez construire un ou plusieurs hôtels pour une valeur inférieure ou égale à 10 millions de francs sur la zone de couleur bleue.

Vous pouvez construire:

- Un hôtel de 6 millions de francs et un hôtel de 4 millions ou
- Un hôtel de 5 millions, un autre de 3 millions et un troisième de 2 millions ou
- Deux hôtels de 5 millions (Référez-vous au paragraphe **conditions de construction**) ou
- N'importe quelle combinaison inférieure à 10 millions de francs.

CONDITIONS DE CONSTRUCTION

- a. A votre tour, vous ne pouvez construire qu'un seul hôtel sur une propriété vide.
- b. Vous pouvez construire plus d'un hôtel sur une propriété déjà occupée (par un ou plusieurs adversaires ou vous-même). Dans ce cas, vous devez placer votre ou vos hôtels sur ceux déjà en place.
- c. Vous pouvez construire des hôtels pour une somme inférieure à la somme des chiffres des deux dés.
- d. **Vous devez au moins construire un hôtel à chaque tour à moins que le dé "coloré" ne soit tombé sur la face "F".**

3. Prenez un (ou plusieurs) titre(s) de propriété

Chacune des propriétés de la rue de la Paix a un titre de propriété correspondant. **Quand une**

propriété vous appartient, prenez immédiatement le titre de propriété correspondant soit à côté du plateau de jeu, soit dans le jeu d'un de vos adversaires.

Vous devez prendre un ou plusieurs titres de propriété dès que vous devenez effectivement propriétaire afin de pouvoir vérifier la position de votre pion sur le plateau de jeu.

La somme de la valeur de vos titres de propriété doit être égale à la valeur de la case sur laquelle votre pion se trouve.

VOUS POUVEZ DEVENIR PROPRIÉTAIRE DES DEUX FAÇONS SUIVANTES:

A. EN CONSTRUISANT UN HÔTEL SUR UNE PROPRIÉTÉ VIDE.

b. EN AYANT CONSTRUIT PLUS D'HÔTELS QUE L'ACTUEL PROPRIÉTAIRE SUR UN TERRAIN DÉJÀ OCCUPÉ.

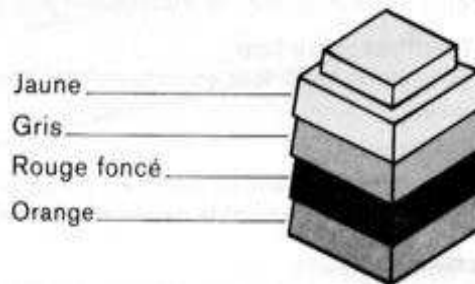
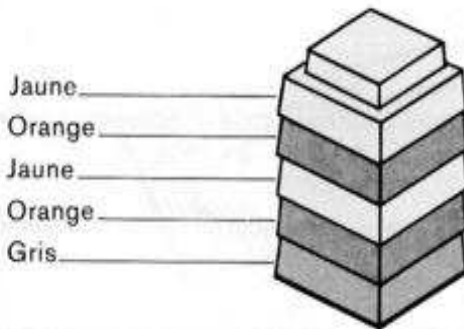
Exemple:

Un de vos adversaires a construit un hôtel sur une propriété d'une valeur de 5 millions de Francs sur la zone rouge; A votre tour, vous obtenez en jetant les dés, 6, 4 et la couleur rouge.

Vous décidez de construire deux hôtels sur celui de votre adversaire. La propriété vous appartient alors et vous prenez le titre de propriété correspondant dans le jeu de votre adversaire car vous avez construit plus d'hôtels que lui.

Comment départager des ex-aequo

Si deux joueurs ou plus ont le même nombre d'hôtels sur une propriété, le joueur dont l'hôtel est le plus proche de la base est le propriétaire.



Dans ce cas, deux joueurs ont le même nombre d'hôtels. Cependant, comme l'hôtel orange est le plus proche de la base, le joueur qui a cette couleur est le propriétaire.

Ici, chaque joueur a un hôtel sur la propriété. Cependant, comme l'hôtel orange est le plus bas, le joueur qui a cette couleur demeure le propriétaire.

4. Déplacez votre pion

Au cours du jeu, la position de votre pion sur la rue de la Paix doit refléter la valeur totale des propriétés que vous possédez (souvenez-vous: additionnez le total des valeurs de vos titres de propriété). Ainsi, chaque fois que vous devenez propriétaire d'un nouveau titre, avancez votre pion d'un nombre de cases équivalent à la valeur de cette propriété.

Exemple:

La valeur totale de vos propriétés est de 10 millions de francs et votre pion se trouve sur la case correspondante du plateau. La valeur totale des propriétés de votre adversaire est de 15 millions et son pion se trouve sur la case 15 millions de la rue de la Paix. A votre tour, vous construisez 2 hôtels sur une propriété déjà occupée par votre adversaire, prenant le contrôle de cette propriété dont la valeur est de 5 millions de francs. Prenez alors le titre de propriété correspondant dans le jeu de votre adversaire, avancez votre pion de 5 cases (jusqu'à la case 15 millions) et reculez le pion de votre adversaire de 5 cases (jusqu'à la case 10 millions).

A votre tour, vous devez déplacer votre pion et n'importe lequel des pions de vos adversaires si nécessaire.

Tomber sur une case "F"

Si vous tombez sur une case "F" à votre tour et après avoir avancé votre pion, vous tirez, à titre de bonus, une carte **Fortune** sur le dessus de la pile.

5. Jouez une carte FORTUNE

Les cartes **Fortune** vous aident à construire plus d'hôtels, à acquérir plus de propriétés au cours du jeu et même à faire reculer un adversaire. Ainsi, les cartes **Fortune** sont très utiles et peuvent occuper une part importante dans la stratégie du jeu.

A la fin de votre tour, vous avez la possibilité de jouer (ou de ne pas jouer) une carte **Fortune**, à l'exception des cartes **Fortune** qui vous donnent pour instruction de les jouer immédiatement après avoir lancé les dés ou de les jouer immédiatement après qu'un de vos adversaires ait joué une carte **Fortune "Ouragan"**.

Pour jouer une carte **Fortune**, suivez simplement les instructions indiquées sur la carte. Faites attention à bien effectuer les transferts de titres de propriété et les mouvements de pions si nécessaire.

Au cours du jeu, gardez vos cartes **Fortune** face cachée en face de vous de façon à ce qu'elles ne soient pas visibles par les autres joueurs.

Une fois que vous avez joué une carte **Fortune**, placez-la, face visible, dans la pile **Défausse**. N.B. A chaque fois que la pile de cartes **Fortune** est vide, mélangez les cartes de la pile **Défausse** et placez-les face cachée, sur la case **Fortune**.

Les cartes **Fortune** ne respectent pas forcément les **conditions de construction**. Dans ce cas, ce sont les instructions des cartes qui prévalent.

Lorsqu'une carte **Fortune** fait référence à un hôtel se trouvant au sommet d'une construction, il s'agit:

- soit d'un hôtel construit au-dessus d'autres hôtels
- soit d'un hôtel unique se trouvant sur une propriété.

6. Terminez votre tour

Vous terminez votre tour en transmettant les dés à votre partenaire situé directement à votre gauche.

FIN DU JEU

Le jeu se termine quand un joueur n'a plus d'hôtel pour construire au début de son tour ou quand l'un des joueurs a atteint la dernière case de la rue de la Paix.

LE GAGNANT

Le joueur qui possède le montant de propriétés le plus élevé (représenté par son pion sur la rue de la Paix) est le gagnant. En cas d'ex-aequo, le gagnant est le joueur qui possède le plus de titres de propriétés.

SERVICE CONSOMMATEURS

Nous fabriquons chacun de nos jeux et jouets avec le plus grand soin. Si celui que vous venez de recevoir présente le moindre défaut, écrivez-nous. Décrivez-le en quelques mots, indiquez la date de votre achat et envoyez votre lettre, avec vos nom et adresse, à:

Pour la France:

Kenner Parker

Service Consommateurs,
14, rue Scandicci, 93500 PANTIN

Pour la Belgique:

Kenner Parker

Chaussée de Jette 518, 1090 Bruxelles

