

# MONOPOLY®

MARQUE DÉPOSÉE AU CANADA  
MARCA REGISTRADA

Marque Déposée de Parker Brothers Inc.

pour son équipement de jeu de valeurs immobilières

DROITS RÉSERVÉS © 1935, 1936, 1951, 1952, 1954, 1961 PAR PARKER BROTHERS INC.

## RÉSUMÉ EXPLICATIF

Ce jeu consiste à **ACHETER**, à **LOUER** ou à **VENDRE** diverses propriétés de façon si profitable que l'on puisse devenir le plus riche des joueurs et, éventuellement, le **GAGNANT**. "GO" est le point de départ, et l'on fait avancer les jetons sur la planchette d'après le chiffre indiqué en lançant les dés. Si le jeton d'un joueur se place sur un espace qui n'appartient encore à personne, le joueur pourra l'acheter de la **BANQUE**, sinon, cet espace sera vendu au plus offrant et dernier enchérisseur. Devenir propriétaire a pour **OBJECTIF** la perception de loyers des adversaires logés sur l'espace qui représente la propriété. Ces loyers sont fortement augmentés par la construction de maisons et d'hôtels; il sera donc judicieux d'en ériger sur ses terrains. On pourra pour se procurer des fonds, hypothéquer ces terrains en faveur de la banque, Les espaces "Caisse Commune" et "Chance" obligent le joueur à tirer une carte, dont les indications devront être observées. Les joueurs vont quelquefois en prison! Somme toute, c'est un jeu amusant, plein de surprises, et où l'on peut déployer son habileté.

## RÈGLES

(3 joueurs au moins — 8 au plus)

**LES ACCESSOIRES** du **MONOPOLY** comprennent une planchette à divers espaces sur lesquels circulent les jetons des joueurs, représentant des Avenues, des Chemins de Fer, des Compagnies d'Utilité Publique, des Récompenses et des Pénalités. On se sert de deux **DES**, de **JETONS** de diverses formes comme pièces, de trente-deux **MAISONS** et de douze **HOTELS**, et de deux paquets de cartes, utilisées pour les espaces "**CHANCE**" et "**CAISSE COMMUNE**" respectivement. Il y a aussi des cartes — **Titres de Propriété**, et des **Billets de Banque** en diverses coupures.

**PRÉLIMINAIRES** — Après avoir mis la planchette sur une table, placez sur les espaces indiqués à cette fin, dos en dessus, les cartes "Chance" et "Caisse Commune." On donne à chaque joueur un **JETON** qui le représentera dans ses pérégrinations sur la planchette, et un capital de \$1500. Tout le reste des accessoires retourne à la **BANQUE**, et **l'un des joueurs est nommé BANQUIER**. (Voir **BANQUE** et **BANQUIER**.)

**CAPITAL** — Chaque joueur reçoit un montant de \$1500, composé comme suit: — Deux billets de \$500 — Deux de \$100 — Deux de \$50 — Six de \$20 — Cinq de \$10 — Cinq de \$5 — Cinq de \$1. Tout le reste de l'argent retourne à la Banque.

**DÉBUT DE LA PARTIE** — Le Banquier lance les dés le premier, puis chaque joueur à tour de rôle. Celui qui atteint le total le plus élevé commence la partie. Il pose son jeton sur l'espace d'angle "GO", lance les deux dés, et fait avancer son **jeton**, dans le sens de la **FLECHE**, d'autant d'espaces que l'aura indiqué le nombre total des dés. Ceci fait, c'est au tour du joueur de gauche de jouer. Les **JETONS** restent sur les espaces qu'ils occupent et repartent au tour suivant. **Il peut y voir, en même temps, plus d'un jeton sur le même espace.**

**SELON L'ESPACE** atteint par son **jeton**, un joueur peut avoir le droit d'acheter des terrains ou autres propriétés, — ou être forcé de payer un loyer (si la propriété appartient à un autre), de payer des taxes, de prendre une carte des paquets "Chance" ou "Caisse Commune," d'aller en prison, etc.

Si un joueur obtient un doublet, il avance son jeton, comme d'habitude, total représenté par les deux dés, et bénéficie de tous les privilèges ou doit subir toutes les pénalités relatifs à l'espace ainsi atteint. Il garde le cornet, lance les dés de nouveau, avance son jeton comme précédemment, et l'espace ainsi atteint le soumet derechef à tous ses effets. Si, cependant, il obtient un **doublet trois fois de suite**, il devra immédiatement **ALLER EN PRISON**. (Voir "PRISON.")

Les joueurs, durant la partie, feront plusieurs fois le tour de la planchette.

**SALAIRE (ESPACE "GO")** — Chaque fois que le jeton s'arrête sur l'espace "GO" ou le dépasse, en allant dans le sens de la Flèche, le Banquier paye au joueur un "Salaire" de \$200, peu importe s'il l'atteint ou le dépasse en un coup de dés, ou en retirant une carte. Toutefois, le \$200 n'est payé qu'une seule fois par tour de planchette, qu'il atteigne l'espace "GO" ou qu'il le dépasse. Un joueur ne peut recevoir un autre \$200 s'il atteint de nouveau l'espace "GO", en partant de cet espace. Il ne peut jamais recevoir \$400, sauf s'il passe sur l'espace "GO" et que son jeton s'arrête deux espaces plus loin sur "Caisse Commune", ou sept espaces plus loin sur "Chance", et s'il retire la carte "Passez à Go"; il réclame \$200 pour avoir passé sur "GO" la première fois, puis un autre \$200 pour l'avoir atteint la seconde fois, selon les instructions de la carte.

**QUAND LE JETON TOMBE SUR UN BIEN SANS PROPRIÉTAIRE** — En ce cas, c'est-à-dire quand le jeton d'un joueur atteint un espace dont le titre de propriété n'est détenu par aucun autre joueur, que ce soit après

avoir lancé les dés ou par un avancement exigé par une carte tirée du paquet "Chance" ou du paquet "Caisse Commune", le joueur peut choisir d'acheter cette propriété de la Banque, au prix imprimé sur la carte. En ce cas, il verse à la Banque le prix de la propriété et reçoit le Titre de Propriété attestant qu'il en est propriétaire, qu'il place, retourné devant lui. Si le joueur refuse d'acheter, le Banquier met immédiatement cette propriété aux enchères et la vend au plus offrant, qui le paye en argent et auquel il remet le Titre de Propriété qui fait preuve de son achat. Tous les joueurs peuvent enchérir, y compris celui qui a refusé d'acheter au prix tel qu'imprimé, et les enchères peuvent commencer à n'importe quel prix.

**QUAND LE JETON TOMBE SUR UN BIEN, QUI A DÉJÀ UN PROPRIÉTAIRE** — En ce cas, que ce soit après avoir lancé les dés ou par un avancement exigé par une carte tirée du paquet "Chance" ou du paquet "Caisse Commune", le propriétaire perçoit du joueur un LOYER conforme à la liste imprimée sur le titre de propriété relatif au bien en question. Noter que, si le terrain comprend une ou plusieurs maisons, le loyer sera plus élevé que celui d'un terrain sans constructions. Aucun loyer ne peut être perçu si le terrain est Hypothéqué. On indique qu'un terrain est hypothéqué en tournant, dos en dessus, son titre de propriété.

Noter aussi que le loyer ne peut être perçu si le propriétaire néglige de le demander avant que le deuxième joueur suivant ait lancé les dés.

**AVANTAGES DES PROPRIÉTAIRES** — Il est avantageux de détenir des titres de propriété sur la TOTALITE d'un groupe complet de même couleur (par exemple: Promenade et Place du Parc — ou les avenues Connecticut, Vermont et de l'Orient), parce que le propriétaire peut alors percevoir un double loyer pour les terrains sans constructions qui font partie de cette propriété. (Cette règle s'applique aussi aux terrains non hypothéqués, même si un autre terrain de ce groupe de même couleur est hypothéqué).

L'avantage d'être propriétaire de MAISONS et d'HÔTELS plutôt que de terrains sans constructions consiste dans le droit de percevoir des loyers beaucoup plus élevés que ceux des terrains vagues. Le propriétaire y trouvera des bénéfices considérables.

**QUAND LE JETON ATTEINT LES ESPACES "CHANCE" ou "CAISSE COMMUNE"** — Le joueur prend alors la première carte du paquet indiqué et, après s'être conformé aux indications qui y sont imprimées, il remet la carte, dos en dessus, sous le paquet. Il gardera, cependant, jusqu'à ce qu'il s'en soit servi, la carte "Sortez de prison, sans frais" et, lorsqu'elle aura été utilisée, il la remettra sous le paquet. Cette carte peut être vendue par un joueur à un autre joueur, à un prix qu'ils fixent entre eux.

**QUAND LE JETON ATTEINT UN ESPACE portant le mot TAXE**, il faut payer la banque. L'IMPOT SUR LE REVENU est de 10% du capital total d'un joueur. On le calcule d'après L'ARGENT COMPTANT EN MAIN, le PRIX imprimé des propriétés (hypothéquées ou non), et le prix des bâtiments dont il peut être propriétaire. Un joueur peut estimer sa taxe à \$200 et payer la banque immédiatement. Il peut aussi, s'il le préfère, payer la taxe telle que calculée ci-dessus, mais il devra prendre cette décision avant d'avoir calculé son capital total.

**LE BANQUIER** — Choisissez pour BANQUIER un joueur qui fera aussi un habile commissaire-priseur. Si, comme c'est l'usage, le banquier est aussi un des joueurs, il devra, bien entendu, séparer les fonds de la banque de sa fortune personnelle. S'il y a plus de cinq joueurs, le banquier préfère quelquefois n'agir que comme banquier et commissaire-priseur.

**LA BANQUE** — La banque ne renferme pas seulement l'argent de la banque, mais aussi les Titres de Propriété, et les Maisons et Hôtels avant qu'ils soient achetés et utilisés par les joueurs. La banque paye les salaires et les bonis, vend les propriétés aux joueurs et leur en délivre les titres; met les terrains aux enchères, vend les maisons et les hôtels aux joueurs, prête sur demande de l'argent sur hypothèque (la valeur hypothécaire est la moitié du prix imprimé sur le carton), et rachète en tout temps, à moitié prix, les maisons et les hôtels érigés sur les terrains.

**PAYEZ À LA BANQUE** le prix de toutes les propriétés qu'elle vous vendra, les taxes, amendes, pénalités en argent, prêts et intérêts.

**LA BANQUE ne "faillit" jamais.** Si elle manque de fonds, elle peut en émettre autant qu'elle le désire, simplement en l'écrivant sur du papier ordinaire.

**LA PRISON — Un Joueur Est Emprisonné** — (1) Si son jeton atteint l'espace "ALLEX EN PRISON" — (2) S'il tire un carte marquée "ALLEZ EN PRISON" — (3) S'il obtient trois doublets de suite.

**Note:** Un joueur emprisonné ne peut percevoir le salaire de \$200 que lui rapporte ce coup de dé, parce qu'il doit avancer son jeton DIRECTEMENT vers l'espace "Prison" et l'y placer, où que soit son jeton et quelle que soit la route suivie sur la planchette. Un joueur s'arrête de jouer quand il est envoyé en prison.

**Visite a La Prison.** Si un joueur n'est pas "envoyé en prison" et ne fait qu'atteindre cet espace au cours de la partie, il n'y est "qu'en visite". Il n'encourt aucune pénalité et continue d'avancer, comme d'habitude, quand revient son tour.

**Un Joueur Sort De Prison** — (1) en amenant une rafle à l'un ou l'autre des trois suivant son incarcération — en ce cas, il avance son jeton d'autant d'espaces qu'indique le chiffre total de sa rafle; (2) en achetant d'un autre joueur une carte "SORTEZ DE PRISON, SANS FRAIS", à tel prix qu'ils fixeront entre eux (à moins que l'ayant tirée à un tour antérieur du paquet "Chance" ou du paquet "Caisse Commune", il ne détienne déjà une de ces cartes); (3) en payant une amende de \$50 AVANT de lancer les dés à son tour suivant ou subséquent; (4) un joueur NE DOIT PAS rester en prison après son troisième tour (c'est-à-dire qu'il ne doit pas y rester

après qu'il aura laissé passer trois tours après y être entré.) Immédiatement **APRES** avoir lancé les dés, à son troisième tour, il devra payer une amende de \$50, à moins qu'il n'ait amené une raflé. Il sort alors de prison et avance immédiatement son jeton, à partir de l'espace "prison", d'autant d'espaces que l'indique le chiffre total qu'il a amené.

Même en prison, un joueur peut acheter et ériger une maison, vendre ou acheter des propriétés, et percevoir des loyers.

**STATIONNEMENT GRATUIT** — Les joueurs dont le jeton s'arrête sur cet espace ne reçoivent pas d'argent, de terrain, ni d'autre rémunération. Ce n'est qu'un espace de stationnement "gratuit".

**MAISONS** — Les **MAISONS** ne peuvent être achetées que de la banque et érigées sur des terrains d'un **GROUPE COMPLET DE MEME COULEUR** appartenant au joueur. (Exemple: Si un joueur réussit à devenir propriétaire des avenues Connecticut, Vermont et de l'Orient, qui constituent un groupe complet de même couleur, il peut en tout temps pendant qu'il en sera propriétaire, acheter de la Banque une ou plusieurs maisons, qu'il y érigera. S'il n'en achète qu'une, il pourra la construire sur n'importe lequel de ces trois terrains. Une autre maison achetée et érigée subséquemment devra être construite sur un des terrains inoccupés de ce groupe, ou de tout autre groupe complet de même couleur dont il est propriétaire. Le prix payable à la Banque pour chaque maison est indiqué sur le titre de propriété du terrain. Il peut percevoir, d'un adversaire dont le jeton atteint les terrains sans constructions de son groupe complet de même couleur, un Double Loyer.

Un joueur peut acheter et ériger, **en tout temps**, conformément aux règles ci-haut, autant de maisons que le lui permettent son jugement et ses moyens, mais il doit construire **UNIFORMEMENT** (autrement dit, on ne peut ériger plus d'une maison sur un terrain d'un groupe de même couleur avant d'en avoir construit une sur chaque terrain de ce groupe. Il peut alors commencer une seconde rangée de maisons, et ainsi de suite, jusqu'à concurrence d'un maximum de quatre maisons par terrain. Mais, il ne pourra construire, par exemple, trois maisons, sur un terrain s'il n'en a qu'une seule sur un autre terrain du même groupe).

Comme vous construisez **uniformément**, vous devez aussi vendre vos maisons uniformément à la banque.

**HÔTELS** — Avant d'acheter un hôtel, un joueur doit avoir quatre maisons sur chaque terrain d'un groupe complet de même couleur. Il peut alors acheter un hôtel à la banque, dans le but de l'ériger sur n'importe quel terrain de ce groupe de même couleur, en considération de quoi il remettra à la banque les quatre maisons de ce terrain, ainsi que le prix, en argent, indiqué sur le titre de propriété. (Il est avantageux d'ériger des hôtels, à cause des loyers très élevés que l'on peut exiger. On ne peut ériger qu'un seul hôtel sur un même terrain).

**LA CRISE DU BÂTIMENT!** — Quand la banque n'a pas de maisons à vendre, les joueurs qui veulent construire doivent attendre que quelque autre joueur revienne sur ses pas ou vende ses maisons à la banque, avant de commencer leurs travaux. Si les maisons et hôtels disponibles sont en petit nombre, et si deux joueurs ou plus veulent en acheter plus que la banque ne peut leur en vendre, les maisons et hôtels devront être vendus au plus offrant enchérisseur.

**VENTE DES PROPRIÉTÉS** — Les terrains sans constructions, les chemins de fer et les compagnies d'utilité publique (mais non les bâtiments) peuvent être vendus à n'importe quel joueur, **par voie de transaction privée**, à tout prix consenti du propriétaire. Aucun terrain ne peut cependant être vendu à un joueur s'il y a des bâtiments sur un des terrains, quel qu'il soit, de ce groupe de même couleur. Les bâtiments ainsi situés doivent être revendus à la Banque **avant** que le propriétaire puisse vendre un terrain de ce groupe de même couleur.

Les maisons et hôtels ne peuvent être revendus qu'à la banque par les joueurs, mais ces ventes peuvent avoir lieu à tout moment et la banque versera la moitié du prix qu'ils auront été payés. Un hôtel coûte autant que cinq maisons. Tous les hôtels sur un groupe de même couleur peuvent être vendus **d'une seule fois** à la banque, pour la moitié du prix, ou ils peuvent être démolis **un seul à la fois**, uniformément, à l'inverse de l'ordre dans lequel ils auront été construits. (Voir paragraphes précédents: maisons et hôtels).

**HYPOTHÈQUES** — Les propriétés peuvent être hypothéquées **en tout temps** par l'entremise de la banque seulement. La valeur de l'hypothèque est imprimée sur chaque carte de titre de propriété. Les **maisons** ou les **hôtels ne peuvent être hypothéqués**. Seuls les terrains peuvent être hypothéqués. Avant de pouvoir hypothéquer un terrain, le joueur doit revendre à la banque tous les édifices de ce terrain et de tous les autres terrains du même groupe. La banque lui remboursera la moitié de ce qu'il aura payé pour ces édifices.

Aucun loyer ne peut être réclamé sur les terrains ou services publics hypothéqués, mais le loyer de la propriété du même groupe non hypothéquée peut être réclamé.

Pour construire une maison sur une propriété hypothéquée, le propriétaire doit payer à la banque le montant de l'hypothèque, plus l'intérêt de 10%, et racheter la maison à la banque à son **PRIX INTEGRAL**.

Le joueur qui hypothèque sa propriété en garde la possession, et aucun autre joueur ne peut se l'approprier en levant l'hypothèque à la banque. Cependant, le propriétaire peut vendre cette propriété hypothéquée à un autre joueur à tout prix convenu. Le nouveau propriétaire peut lever l'hypothèque **immédiatement** s'il le désire mais il doit la payer à la banque avec un intérêt de 10% en plus. S'il néglige de lever aussitôt l'hypothèque, il devra quand même payer 10% d'intérêt à la banque lors de l'achat, et si

plus tard il lève l'hypothèque, il devra payer un intérêt **supplémentaire** de 10% ainsi que le principal à la banque.

**FAILLITE** — Un joueur est en faillite, quand il doit plus qu'il ne peut payer à un autre joueur ou à la banque. **S'il est endetté envers un autre joueur**, il doit remettre à celui-ci toutes les valeurs qu'il possède et se retirer de la partie. En faisant cet arrangement, s'il possède des maisons ou des hôtels, il doit les retourner à la banque pour du comptant à raison de la moitié du montant qu'il les a payés, puis ce comptant est donné au créancier. S'il a hypothéqué des propriétés, il doit aussi les remettre à son créancier, mais le nouveau propriétaire doit payer immédiatement à la banque le montant de l'intérêt sur le prêt, soit 10% de la valeur de la propriété. Ensuite, le nouveau propriétaire peut, s'il le désire, payer le principal ou retenir la propriété jusqu'à ce qu'il veuille lever l'hypothèque, lors d'un autre tour. S'il retient ainsi la propriété jusqu'à un prochain tour, il doit de nouveau payer l'intérêt quand il lève l'hypothèque.

**Si un joueur doit à la banque** au lieu d'un autre joueur, plus qu'il ne peut payer (à cause des impôts et des amendes) même en vendant ses édifices et en hypothéquant ses terrains, il doit remettre tout son avoir à la banque. Dans ce cas, la banque vend immédiatement à l'enchère toute propriété remise, **sauf les édifices**. Un joueur en faillite doit se retirer immédiatement de la partie. Le joueur qui persiste jusqu'en dernier gagne la partie.

**DIVERS** — Un joueur peut obtenir du comptant de la banque seulement. Aucun joueur ne doit prêter ou emprunter de l'argent d'un autre joueur.

## RÈGLES pour une PARTIE ABRÉGÉE pour soixante à quatre-vingt-dix minutes de plaisir

Il y a trois différences dans cette règle de "partie abrégée".

1. Durant la **PRÉPARATION** du jeu, le banquier mêle le paquet de **CARTES DE TITRES DE PROPRIÉTÉS**. Le paquet est ensuite coupé par le joueur placé à sa gauche, puis il distribue, une seule à la fois, **DEUX CARTES DE TITRES** à chaque joueur (y compris lui-même s'il joue et agit aussi comme banquier). A la réception des cartes de titres, les joueurs doivent payer immédiatement à la banque le montant indiqué sur chacune des deux propriétés acquises. La partie commence alors comme au jeu régulier.

2. Pour ce jeu, il est seulement nécessaire de posséder **TROIS** maisons (au lieu de quatre) sur chaque terrain d'un groupe complet de même couleur avant que le joueur puisse acheter un hôtel.

Le loyer reçu pour un hôtel est le même que dans le jeu régulier.

Le revenu d'un hôtel demeure toujours la moitié du prix d'achat, et dans ce jeu abrégé, il compte **une maison de moins** que dans le jeu régulier.

3. **FIN DE LA PARTIE**. Le premier joueur à déclarer faillite se retire de la partie comme au jeu régulier. Toutefois, la **PARTIE FINIT lors de la seconde faillite**. Le jeu cesse immédiatement, et le joueur en faillite remet au créancier tout ce qu'il possède, même les édifices ou autres propriétés, peu importe que le créancier soit un rival ou la banque.

Les autres joueurs font alors l'estimé de ses biens.

1. Argent comptant.

2. Terrains, services publics, chemins de fer qu'il possédait, au prix indiqué sur la planchette.

3. Toute propriété hypothéquée, à la moitié du prix indiqué sur la planchette.

4. Maisons estimées au prix d'achat.

5. Hôtels estimés au prix d'achat, avec la valeur des trois maisons remises.

**LE JOUEUR LE PLUS RICHE GAGNE LA PARTIE!**

### Autre partie abrégée

**LIMITE DE TEMPS**. Convenez, avant de commencer, de l'heure de la fin de la partie, dont le joueur le plus riche est le gagnant. Avant de commencer la partie, les cartes de titres de propriétés doivent être mêlées et coupées, puis le banquier distribue deux cartes de titres de propriétés à chaque joueur. Les joueurs paient immédiatement le prix des propriétés qu'ils ont reçues.

---

*Si vous avez d'autres questions au sujet de ce jeu, veuillez nous les adresser et nous nous ferons un plaisir d'y répondre. Prière d'inclure les frais de poste de retour.*

---

PARKER BROTHERS, DIVISION OF GENERAL MILLS CANADA LTD.,  
P.O. BOX 600, CONCORD, ONTARIO.

 **PARKER**  
Pour joie et jeux