

PARTIE RAPIDE

Si vous avez l'habitude de jouer à Monopoly, vous pouvez suivre les règles suivantes pour jouer des parties plus rapides!

1. Avant le début de la partie, le banquier mélange les titres de propriété et distribue deux titres à chaque joueur. Les joueurs paient immédiatement le prix indiqué sur les deux propriétés qu'ils viennent de recevoir. La partie commence alors selon les règles d'une partie normale.
2. Vous ne devez construire que trois maisons (au lieu de quatre) sur chaque terrain de même couleur avant de pouvoir acheter un hôtel. Si vous désirez revendre un hôtel, sa valeur est toujours réduite de moitié par rapport au prix d'achat.

3. Lorsqu'un deuxième joueur fait faillite, la partie se termine. Le banquier se sert du guichet bancaire électronique pour faire la somme des actifs de chacun des joueurs restants, soit:

- ◆ Le solde de sa carte bancaire
- ◆ Ses terrains, ses aéroports, ses services au prix indiqué sur la planchette de jeu
- ◆ Ses propriétés hypothéquées estimées à la moitié de la valeur indiquée sur la planchette de jeu
- ◆ Ses maisons estimées au prix d'achat
- ◆ Ses hôtels estimés au prix d'achat, lequel comprend la valeur des 3 maisons données en échange.

Le joueur le plus riche gagne la partie!

MONOPOLY CONTRE LA MONTRE

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

Les noms et les logos HASBRO, PARKER BROTHERS et MONOPOLY, la conception exclusive de la planchette de jeu, chacun des éléments distinctifs de la planchette de jeu incluant les quatre cases de coins de la planchette, le nom et le personnage MR. MONOPOLY et les accessoires du jeu sont des marques de commerce de Hasbro pour son jeu de transactions de propriétés et les accessoires afférents.

©1935, 2009 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. Tous droits réservés.
TM et ® désignent des marques de commerce des É.-U.

HASBRO CANADA, 2350 DE LA PROVINCE, LONGUEUIL, QC, CANADA J4G 1G2.
Questions? 1-888-836-7025.

Photo de l'International de montgolfières par France P. Champagne. Photo de la tour d'observation de Shawinigan: Cité de l'énergie. Photo de la voie navigable Trent-Severn par Chris Robart. Photo du Vieux-Montréal par Pierre Vignau Photography (Vimages.ca). Spirit of Sail par Robert Dow Reid. Photo de la porte d'entrée «Gateway of the North» par www.hansraffelt.com. Site national historique du Canal Rideau, Ontario's Only UNESCO World Heritage Site. Photo de l'avenue de Banff par Russell Challenger.

♣ C11120
♣ 767C11120E00

monopoly.com



PREUVE D'ACHAT

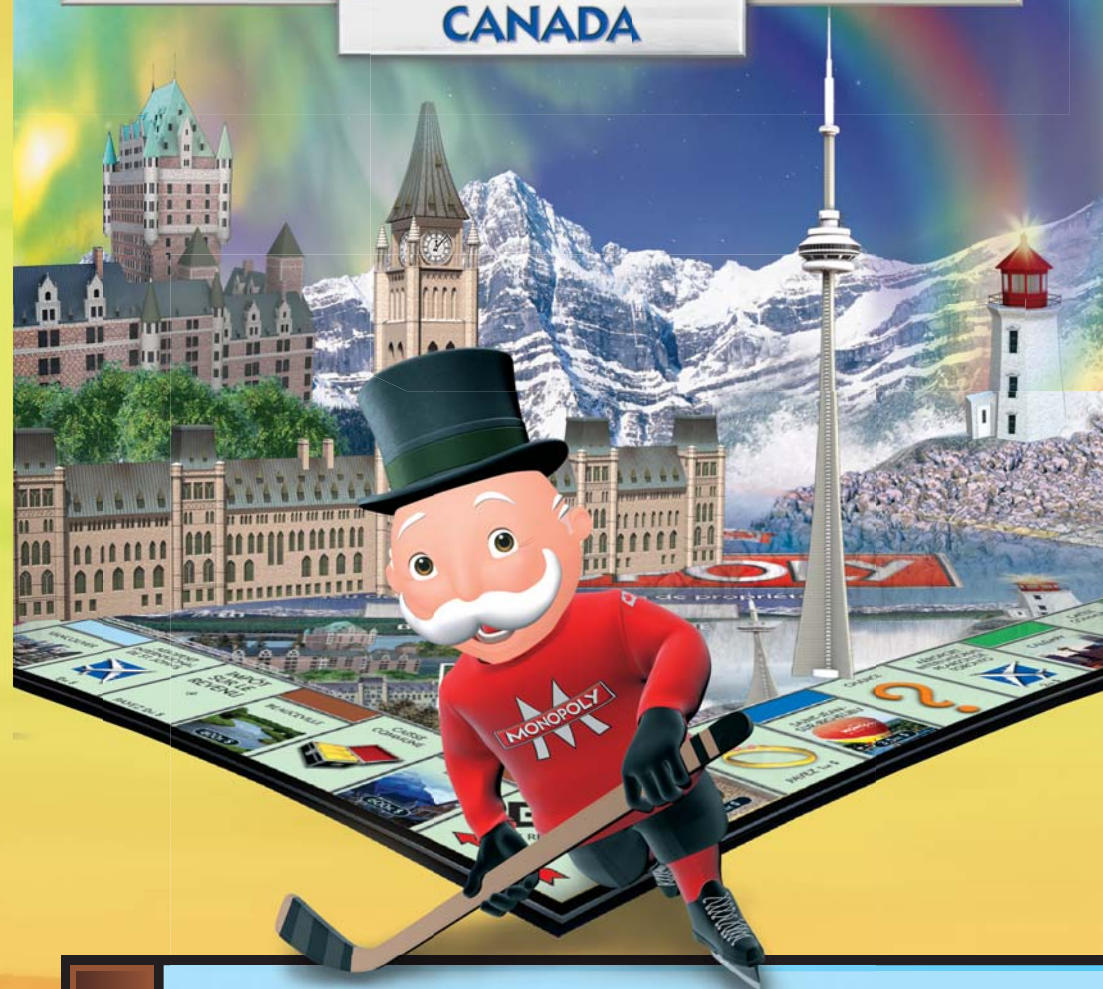


ÂGE 8+

MONOPOLY

©MARQUE

CANADA



BUT DU JEU

Être le seul joueur à ne pas faire faillite.

CONTENU

Planchette de jeu, guichet bancaire électronique, titres de propriété, cartes Chance et Caisse commune, 6 cartes bancaires, 2 dés, 6 pions, 32 maisons et 12 hôtels.



LE JEU



TABLE DES MATIÈRES

COMMENT JOUER

LE BANQUIER 4

JOUER À MONOPOLY 4

GUICHET BANCAIRE ÉLECTRONIQUE 5

DÉTAILS DU JEU

ACHETER UNE PROPRIÉTÉ 8

VENTES AUX ENCHÈRES 8

PAYER UN LOYER 8

SERVICES 8

AÉROPORTS 9

ACHETER UNE MAISON 9

ACHETER UN HÔTEL 9

CRISE DU LOGEMENT 9

BESOIN D'ARGENT 9

VENDRE UNE PROPRIÉTÉ 9

HYPOTHÈQUES 10

FAILLITE 10

CASES CHANCE ET CAISSE COMMUNE 10

STATIONNEMENT GRATUIT 10

PASSER 2 FOIS DE SUITE PAR GO 11

PRISON 11

INFORMATION SUR LES PILES 11

VOS VILLES CANADIENNES PRÉFÉRÉES 12

PARTIE RAPIDE 16

MONOPOLY CONTRE LA MONTRE 16

COMMENT JOUER

LE BANQUIER

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



Du guichet électronique Des titres de propriété Des maisons et des hôtels Des ventes aux enchères

JOUER À MONOPOLY

1. Les joueurs lancent les deux dés. Celui qui obtient le résultat le plus élevé commence. La partie se poursuit vers la gauche.
2. À votre tour, lancez les deux dés et avancez du nombre de cases indiqué par les dés. Deux pions ou plus peuvent occuper simultanément la même case. Selon la case sur laquelle vous vous arrêtez, vous pouvez:
 - ◆ Acheter une propriété au prix indiqué sur la case de la planchette (si aucun joueur ne la possède déjà). **Voir page 8.**
 - ◆ Demander au banquier de vendre une propriété aux enchères (si vous ne souhaitez pas l'acheter au prix annoncé). **Voir page 8.**
 - ◆ Payer un loyer (si la propriété sur laquelle vous êtes appartient à un autre joueur). **Voir page 8.**
 - ◆ Payer des taxes.
 - ◆ Piger une carte Chance ou Caisse commune. **Voir page 10.**
 - ◆ Aller en prison. **Voir page 11.**
3. Lorsque vous possédez les titres de tous les terrains d'une même couleur, vous pouvez acheter des maisons ou des hôtels pour construire sur ces propriétés.
4. S'il ne vous reste plus d'argent, vous pouvez hypothéquer ou vendre une propriété pour payer vos dettes. Si vous n'arrivez pas à amasser assez d'argent pour payer un loyer, une taxe ou une facture, vous êtes déclaré en faillite et vous êtes éliminé.
5. Aucun joueur ne peut prêter de l'argent ni en emprunter à un autre joueur. Cependant, si un joueur l'accepte, vous pouvez le payer avec une de vos propriétés plutôt qu'en argent.
6. Si vous obtenez un doublet, effectuez les opérations habituelles sur la case où vous vous arrêtez, puis relancez les dés. Si vous obtenez trois doublets consécutifs, rendez-vous immédiatement en prison!
7. Continuez de jouer. Le dernier joueur en jeu est déclaré vainqueur.



4

GUICHET BANCAIRE ÉLECTRONIQUE

L'ÉCRAN DU GUICHET ÉLECTRONIQUE AFFICHE 5 CHIFFRES MAXIMUM. PAR EXEMPLE, 100 000 SERA INDIQUÉ PAR 100K ET 1 000 000 SERA INDIQUÉ PAR 1M. LORSQUE VOUS ENTREZ DES SOMMES AU GUICHET, VOUS DEVREZ RESPECTER CE FORMAT.

M

Million



Passer GO: le banquier insère votre carte bancaire dans la fente **gauche** du guichet électronique et appuie sur cette touche pour créditer votre compte de 2M \$.

K

Mille



Annuler: pour jouer une nouvelle partie, maintenez cette touche enfoncée jusqu'au signal sonore. Tous les comptes retournent alors à leur valeur initiale de 15M \$.



Virgule décimale et réglage du volume: pour régler le volume, retirez les cartes du guichet et appuyez sur cette touche.



Recevoir de l'argent

Payer

Piles

Pour installer et retirer les piles, **voir page 11.**

Commencer une partie

Appuyez sur n'importe quelle touche ou insérez une carte. Chaque joueur commence la partie avec 15M \$ dans son compte. Lorsque la carte d'un joueur est insérée dans le guichet, le numéro de sa carte s'inscrit d'abord à l'écran, suivi du solde de son compte.

RECEVOIR DE L'ARGENT



Recevoir de l'argent du banquier:

- ◆ Lorsqu'une carte Chance ou Caisse commune l'indique
- ◆ Lorsque vous passez par GO
- ◆ Lorsque vous vendez des maisons ou des hôtels
- ◆ Lorsque vous hypothéquez une propriété.

Pour ce faire, le banquier insère votre carte dans la fente **gauche** du guichet. Votre solde s'affiche à l'écran. Le banquier entre le montant que vous devez recevoir.

Lorsque votre solde augmente à l'écran, il retire la carte du guichet.

PAYER

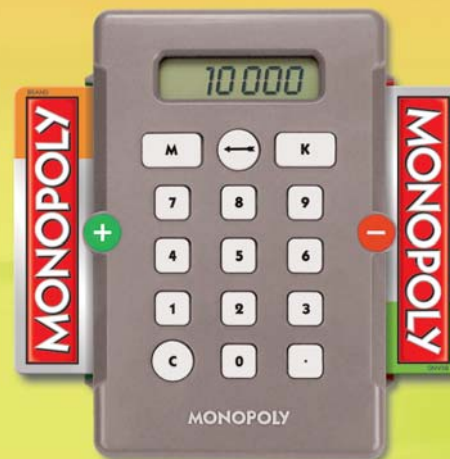


Payer le banquier:

- ◆ Si une carte Chance ou Caisse commune l'indique
- ◆ Pour acheter des propriétés, maisons et hôtels
- ◆ Pour payer une taxe
- ◆ Pour racheter une hypothèque
- ◆ Pour sortir de prison.

Pour ce faire, le banquier insère votre carte dans la fente **droite** du guichet, puis il entre le montant que vous devez payer. Lorsque le solde diminue à l'écran, il retire la carte du guichet.

TRANSACTIONS ENTRE JOUEURS



Payer un autre joueur et réclamer de l'argent d'un autre joueur pour:

- ◆ Le loyer
- ◆ Une faillite
- ◆ La vente d'une propriété.

Le banquier insère la carte bancaire du compte à débiter dans la fente **droite** et celle du compte à créditer dans la fente **gauche**. Le solde du joueur qui doit payer s'affiche à l'écran. Le banquier entre le montant à payer. Le solde du payeur diminue. Une fois le transfert terminé, le solde du bénéficiaire augmente. Le banquier peut alors retirer les deux cartes du guichet.

Arrêt du guichet électronique

Le guichet électronique s'éteint automatiquement après 1 minute d'inactivité. Pour le réactiver, appuyez sur n'importe quelle touche. Les soldes des comptes des joueurs sont toujours gardés en mémoire. Vous pouvez ainsi interrompre une partie en cours pour la reprendre plus tard, et l'argent restera dans les comptes.

Conseils pour le banquier

1. Insérez toujours la carte dans le guichet dans le sens indiqué par la flèche.
2. Si le guichet n'émet aucun signal sonore lorsque vous insérez la carte, vérifiez si vous l'avez introduite dans le bon sens.
3. Si vous avez entré un montant inexact, appuyez sur « **C** » et entrez un nouveau montant. Vous ne pouvez corriger une erreur que si la carte est encore dans le guichet.
4. Vous pouvez saisir en une fois un montant maximal de 20M \$ et un montant minimal de 10k \$.

DÉTAILS DU JEU

ACHETER UNE PROPRIÉTÉ

Il y a 3 types de propriété:



1. Terrains 2. Aéroports 3. Services

Si vous vous arrêtez sur une propriété qui n'appartient à personne, vous pouvez l'acheter. Si vous décidez de l'acheter, le banquier débite votre compte du montant indiqué sur la case. Vous recevrez en échange un titre de propriété que vous devez garder, face visible, devant vous. Si vous décidez de ne pas l'acheter, le banquier la mettra alors aux enchères. Voir **Ventes aux enchères**, ci-après.

Le fait d'être propriétaire vous permet de percevoir un loyer de tous les joueurs qui s'arrêtent sur vos terrains. Lorsque vous possédez tous les terrains d'une même couleur, c'est-à-dire dès que vous en avez le monopole, vous pouvez construire sur ces terrains, et ainsi percevoir des loyers plus élevés.

VENTES AUX ENCHÈRES

Si vous décidez de ne pas acheter la propriété sur laquelle vous venez de vous arrêter, le banquier doit immédiatement ouvrir une vente aux enchères, en commençant à n'importe quel prix fixé par un joueur désireux de l'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.



PAYER UN LOYER

Si vous vous arrêtez sur une propriété qui appartient à un autre joueur, il peut vous réclamer un loyer (sauf si cette propriété est hypothéquée). Le joueur qui est propriétaire de la case doit vous réclamer le loyer avant que le joueur suivant ne lance les dés. Le montant du loyer est indiqué sur le titre de propriété et varie selon le nombre de bâtiments qu'elle comporte.

Si tous les terrains d'une 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. Si une des propriétés d'un même groupe de couleur est hypothéquée, le propriétaire peut continuer de percevoir le double du loyer pour les propriétés non hypothéquées.

SERVICES

Les services sont achetés et vendus aux enchères de la même manière que les terrains.

Si vous vous arrêtez sur une case Service qui appartient à un autre joueur, ce joueur peut vous réclamer un loyer selon le nombre que vous avez obtenu à votre lancer de dés.

- ◆ Si le propriétaire détient seulement un des deux services, le loyer est de 4 fois le total des dés, multiplié par 10 000.
- ◆ Si le propriétaire possède les deux services, vous devez payer 10 fois le total des dés, multiplié par 10 000.



AÉROPORTS

Les aéroports sont achetés et vendus aux enchères de la même manière que les terrains.



Si l'aéroport sur lequel vous vous arrêtez appartient à un autre joueur, vous devez payer le montant indiqué sur le titre de propriété.

Ce montant variera selon le nombre d'aéroports détenus par ce joueur.

ACHETER UNE MAISON

Vous devez posséder tous les terrains d'une même couleur pour pouvoir acheter des maisons et les placer sur l'un d'entre eux. Le prix des maisons est indiqué sur le titre de propriété.



Vous pouvez acheter des maisons (ou des hôtels) à votre tour ou entre les tours des autres joueurs. Vous devez construire uniformément. Vous ne pouvez pas construire une deuxième maison sur un terrain tant que vous n'avez pas construit une maison sur chacun des terrains de ce groupe. Vous pouvez acheter autant de bâtiments que vos finances vous le permettent! Aucune maison ne peut être construite si une des propriétés du groupe est hypothéquée.

Placez vos maisons et hôtels sur la planchette de jeu, sur la case de la propriété où vous désirez construire.

ACHETER UN HÔTEL

Pour pouvoir acheter un hôtel, vous devez avoir quatre maisons sur chaque terrain d'un groupe de même couleur. Échangez les quatre maisons d'un terrain contre un hôtel, puis le banquier débitera votre compte du montant pour un hôtel indiqué sur votre titre de propriété. Vous ne pouvez construire qu'un hôtel par propriété.



CRISE DU LOGEMENT

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.

S'il ne reste qu'un nombre limité de maisons ou d'hôtels et que deux joueurs ou plus souhaitent les acheter, le banquier les mettra un à la fois aux enchères et les accordera au plus offrant.

BESOIN D'ARGENT

Si vous avez besoin d'argent, vous pouvez réunir des fonds en:

- ◆ Vendant des bâtiments
- ◆ Hypothéquant des propriétés
- ◆ Vendant des propriétés, des services ou des aéroports à un autre joueur, à un prix convenu entre vous (même si la propriété est hypothéquée).

VENDRE UNE PROPRIÉTÉ

Vous pouvez vendre les terrains sans bâtiment, les aéroports ou les services à un autre joueur, à un prix convenu entre vous. Toutefois, aucun terrain ne peut être vendu à un autre joueur s'il y a déjà un bâtiment sur un des terrains de ce groupe. Si vous voulez vendre ces terrains, vous devez d'abord vendre à la banque tous les bâtiments qui y sont érigés.

Les bâtiments (maisons et hôtels) seront vendus à la banque à la moitié du prix indiqué sur le titre de propriété. Vous pouvez les vendre à votre tour, ou entre les tours des autres joueurs.

Vendre des maisons

Les maisons doivent être vendues uniformément, de la même façon qu'elles ont été achetées.

Vendre des hôtels

Le banquier créditera votre compte de la moitié du prix de l'hôtel, et de la moitié du prix des quatre maisons données en échange lors de l'acquisition de l'hôtel.

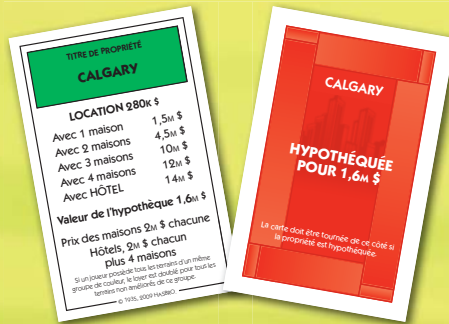
Les hôtels peuvent aussi être échangés auprès de la banque contre des maisons, dans le but de récupérer de l'argent. Pour cela, vous devez échanger votre hôtel contre quatre maisons et le banquier créditera votre compte de la moitié du prix de l'hôtel.

HYPOTHÈQUES

Hypothéquer une propriété

Vendez d'abord à la banque les bâtiments de cette propriété, puis retournez le titre de propriété sur sa face. Vous recevrez du banquier le montant de l'hypothèque indiqué au dos de ce titre.

Si vous hypothéquez une propriété, vous êtes toujours en sa possession. Aucun joueur ne peut payer l'hypothèque à votre place. Vous ne pouvez percevoir de loyer pour une propriété hypothéquée, mais vous continuez à percevoir le loyer des propriétés du même groupe.



Lever une hypothèque

Vous pouvez lever une hypothèque en payant la valeur de l'hypothèque plus 10% d'intérêts (arrondis par excès à la dizaine de millier). Cela fait, vous pouvez retourner la carte face visible devant vous. Vous pouvez maintenant recommencer à percevoir le loyer de cette propriété.

Vendre une propriété hypothéquée

Vous pouvez vendre une propriété hypothéquée à un autre joueur à un prix convenu entre vous. L'acheteur peut alors lever l'hypothèque en payant à la banque la valeur de l'hypothèque, ou garder l'hypothèque. Dans ce cas, il paie d'abord à la banque 10% d'intérêts (arrondis par excès à la dizaine de millier) sur la valeur de l'hypothèque et il paiera la valeur de l'hypothèque plus tard, au cours de la partie. 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 que le montant total que vous êtes capable de réunir grâce à vos actifs, vous êtes déclaré en faillite et vous êtes éliminé.

Dette envers la banque

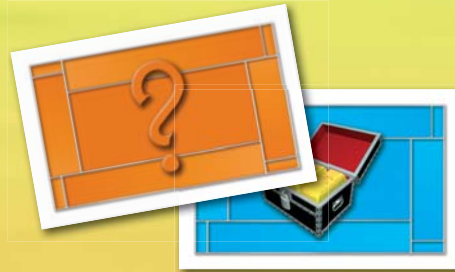
Dans ce cas, rendez vos titres de propriété au banquier, qui les vendra un par un aux enchères, au plus offrant.

Dette envers un autre joueur

Dans ce cas, ce joueur reçoit le solde de votre carte bancaire, vos titres de propriété et vos cartes « Sortez de prison sans frais ».

CASES CHANCE ET CAISSE COMMUNE

Lorsque vous vous arrêtez sur l'une de ces cases, prenez la carte sur le dessus du paquet correspondant. Suivez les instructions de la carte, puis placez-la, face cachée, sous la pile. Si vous pigez une carte « Sortez de prison sans frais », vous pouvez la garder jusqu'à ce que vous décidiez de l'utiliser ou de la vendre à un autre joueur à un prix convenu entre vous.



Si vous pigez une carte vous indiquant de vous rendre sur une autre case, allez-y en suivant le sens de la flèche. Si vous passez par la case GO, réclamez 2M \$. Ne touchez pas cette somme si la carte vous demande de vous rendre en prison ou de rebrousser chemin.

STATIONNEMENT GRATUIT

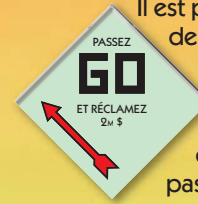
Si vous vous arrêtez sur cette case, vous pouvez vous reposer en attendant votre prochain tour ou continuer vos transactions normalement (par exemple, percevoir des loyers, construire des bâtiments, etc.).



PASSER DEUX FOIS DE SUITE PAR LA CASE GO

Il est possible de toucher 2M \$ deux fois pendant un même tour. Par exemple, lorsque vous pigez une carte Chance ou Caisse commune juste après être passé par la case GO, et que cette carte vous indique

« Avancez jusqu'à GO ». Le banquier devra retirer et insérer de nouveau votre carte dans le guichet avant d'appuyer sur la deuxième fois.



PRISON

Aller en prison

Vous serez envoyé en prison si:

- ◆ Vous vous arrêtez sur la case « Allez en prison ».
- ◆ Vous pigez une carte Chance ou Caisse commune qui vous indique d'aller directement en prison.
- ◆ Vous obtenez trois doublets consécutifs.

Votre tour s'arrête lorsque vous êtes envoyé en prison. Déplacez-vous jusqu'à la case prison et ne touchez pas les 2M \$ si vous passez par GO pour vous y rendre.

Pendant que vous êtes en prison, vous pouvez percevoir vos loyers, à condition que vos propriétés ne soient pas hypothéquées.

Sortir de prison

Pour sortir de prison, il vous faut effectuer l'une des actions suivantes:

- ◆ Payer une amende de 500k \$ et jouer au tour suivant.
- ◆ Utiliser une carte « Sortez de prison sans frais », si vous en possédez une.
- ◆ Obtenir un doublet aux dés.

Si après trois tours vous n'avez pas obtenu de doublet, payez au banquier 500k \$ et déplacez votre pion selon votre lancer de dés.

Simple visite

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.



DÉTAILS IMPORTANTS SUR LES PILES

x2 PILES REQUISES

1,5 V AAA (R03) Piles alcalines recommandées. Tournevis cruciforme NON INCLUSES (non inclus) requis pour installer les piles.

Veillez conserver cette information pour référence ultérieure. Les piles doivent être remplacées par un adulte.

ATTENTION:

1. Comme pour toute pile de petite taille, garder celles utilisées avec ce jeu hors de la portée des enfants qui portent encore des objets à leur bouche. Si elles sont avalées, se rendre sans tarder chez un médecin et lui demander d'appeler le centre antipoison local.
2. Suivre les directives. N'utiliser que les piles recommandées et les insérer en respectant le sens des polarités + et - inscrites sur le jouet.
3. Ne pas utiliser de vieilles piles avec des piles neuves, ni de piles alcalines avec des piles standard au carbone-zinc.
4. Toujours retirer les piles faibles ou déchargées du produit.
5. Retirer les piles si le jouet ne sera pas utilisé pendant un certain temps.
6. Ne pas court-circuiter les bornes d'alimentation.
7. Si ce jouet provoque de l'interférence ou s'il en est affecté, il faut l'éloigner d'autres appareils électriques et procéder, si nécessaire, à une remise à l'état initial en l'éteignant et en le rallumant, ou encore en retirant et réinsérant ses piles.
8. **PILES RECHARGEABLES: Ne pas utiliser celles-ci avec d'autres types de piles. Les retirer du produit avant de les recharger sous la surveillance d'un adulte. NE PAS RECHARGER LES AUTRES TYPES DE PILES.**



DÉCLARATION DE LA FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION/NMB-003

Cet équipement a été testé et est conforme aux limites d'un instrument numérique de classe B de la Section 15 des règlements de la FCC. Ces limites ont été établies pour assurer une protection raisonnable contre les brouillages préjudiciables dans une installation résidentielle. Cet équipement produit, utilise et peut rayonner des fréquences radioélectriques et, s'il n'est pas monté et utilisé conformément aux instructions, peut créer un brouillage préjudiciable aux radiocommunications. Cependant, ces limites ne garantissent pas qu'il n'y aura pas d'interférence dans une installation particulière.

Si ce jouet produit un brouillage préjudiciable aux transmissions télévisuelles ou radiophoniques, ce qui peut se déceler à la mise en marche et à l'arrêt du jouet, l'utilisateur devrait corriger la situation en suivant une ou plusieurs des mesures suivantes:






- ◆ réorienter ou replacer l'antenne de réception;
- ◆ augmenter la distance entre l'équipement et le récepteur.

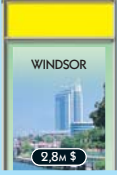




ATTENTION: Toute modification ou altération apportée à cet appareil, sans autorisation expresse de la partie responsable de sa conformité, peut révoquer à l'utilisateur son droit de l'utiliser.

Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.





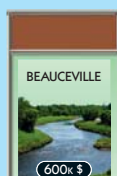
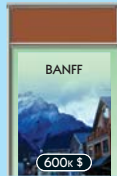


VOS VILLES CANADIENNES PRÉFÉRÉES

Ville et province	Point d'intérêt	Description
Chatham-Kent, Ontario	Tecumseh Monument 	La ville de Chatham-Kent, située en Ontario, est renommée pour ses activités extérieures telles que l'observation d'oiseaux, la pêche et le camping. Chatham-Kent est aussi célèbre pour ses festivals de l'automobile qui attirent des milliers de visiteurs. Le Tecumseh Monument rend hommage au célèbre chef des Shawnees, Tecumseh, qui a pris part à la Guerre de 1812 et qui est mort au combat durant la Bataille de la rivière Thames. Le monument commémore le rôle de premier plan qu'il a joué dans la guerre, de même que son importante contribution à l'histoire du Canada.
Saint-Jean-sur-Richelieu, Québec	International de montgolfières 	Saint-Jean-sur-Richelieu, Capitale des montgolfières, est située au Québec à une trentaine de kilomètres de Montréal. Chaque année, la ville présente à plus de 400 000 visiteurs, l'International de montgolfières, le plus grand rassemblement du genre au Canada. On y inaugure en 1836 le premier chemin de fer canadien. La ville se démarque aussi par ses installations militaires, la richesse de son patrimoine et de sa vie culturelle.
Calgary, Alberta	Aperçu de la ville et de la Calgary Tower 	Nichée dans les contreforts des montagnes Rocheuses canadiennes, Calgary est la plus grande ville de l'Alberta. L'un des lieux d'intérêt les plus importants et les plus visibles de la ville est la Calgary Tower (à l'origine appelée Husky Tower) qui offre une vue panoramique incroyable de la ville ainsi qu'une zone d'observation dotée d'un plancher de verre.
Sarnia, Ontario	Blue Water Bridge 	Plus grande ville du lac Huron en Ontario, Sarnia est renommée pour ses plans d'eau d'un bleu éblouissant et ses magnifiques parcs riverains. Les ponts jumeaux du Blue Water Bridge s'étendent au-dessus de la rivière Sainte-Clair, constituant le point de passage entre le Michigan et l'Ontario. Ensemble, ces deux ponts représentent l'une des voies de transport les plus achalandées entre le Canada et les États-Unis.
Edmonton, Alberta	Hôtel de ville 	Edmonton, en Alberta, est surnommée la «ville des festivals» puisqu'elle accueille différents festivals tout au long de l'année. C'est dans cette ville que se trouvent le plus grand centre commercial en Amérique du Nord et le plus grand musée de reconstitution historique du Canada. L'hôtel de ville d'Edmonton sert autant de plaque tournante de l'administration que de lieu de rencontre pour les citoyens. Situé au cœur du centre-ville, l'hôtel de ville constitue un amalgame architectural de l'ancienne et de la nouvelle mairie.

Ville et province	Point d'intérêt	Description
Windsor, Ontario	Windsor au bord de l'eau 	Windsor, en Ontario, est la ville la plus au sud du Canada. Surnommée la «ville des roses», Windsor est la capitale de l'automobile du Canada. La ville est renommée pour ses vastes parcs, ses magnifiques jardins, ses sites historiques et ses rives majestueuses qui s'étendent sur quelque 4,5 km.
Ville de Québec, Québec	Château Frontenac 	La ville de Québec, capitale de la province de Québec, est située sur les berges du fleuve Saint-Laurent. Cette ville enchantée est bien connue pour son histoire et son architecture datant du 17 ^e siècle. Juché sur un cap surplombant le fleuve Saint-Laurent trône le grand hôtel du château Frontenac. Ouvert en 1893, le château Frontenac demeure un des lieux touristiques les plus célèbres et un symbole de la ville de Québec.
Trois-Rivières, Québec	Rue des Ursulines 	Fondée en 1634, Trois-Rivières est la deuxième ville la plus ancienne du Québec. Située à mi-chemin entre Montréal et Québec, elle peut s'avérer un lieu d'escale tout à fait agréable entre ces deux villes. L'une des attractions touristiques les plus pittoresques de Trois-Rivières est sa vieille ville concentrée autour de la rue des Ursulines, tout près du fleuve. Le Vieux Trois-Rivières est un secteur paisible, idéal pour effectuer une magnifique promenade.
Medicine Hat, Alberta	Saamis Tepee 	Tirant son nom d'une légende Pieds-Noirs, Medicine Hat, en Alberta, est la ville qui compte le plus d'heures d'ensoleillement au Canada. Le Saamis Tepee, le plus grand tipi du monde, a été spécialement érigé pour les jeux Olympiques d'hiver de Calgary en 1988, afin de rendre hommage au patrimoine autochtone du Canada. Déplacé à Medicine Hat en 1991, ce tipi a été construit entièrement en acier et possède dix maquettes animées représentant des aspects de la culture et de l'histoire des premières nations.
Gatineau, Québec	Parc de la Gatineau 	La ville de Gatineau au Québec est située sur la rive nord de la rivière des Outaouais, directement en face d'Ottawa. Le pittoresque Parc de la Gatineau, créé en 1938, s'étend dans cette région. Ce parc offre aux résidents d'Ottawa-Gatineau un lieu exceptionnel pour pratiquer une foule d'activités extérieures et pour profiter de la nature.

Ville et province	Point d'intérêt	Description
Shawinigan, Québec	Tour d'observation 	La ville de Shawinigan est située aux abords de la rivière Saint-Maurice, au Québec. Shawinigan a été la première ville québécoise à se doter de l'éclairage public à l'électricité et la première ville du Canada à produire de l'aluminium. La tour d'observation de Shawinigan est un site touristique du parc thématique La Cité de l'énergie qui présente l'histoire industrielle locale. D'une hauteur de 115 m, cette tour d'observation est la deuxième plus haute tour d'observation du Québec. Elle a été construite à partir d'un ancien pylône électrique et elle est devenue l'emblème de La Cité de l'énergie.
Kawartha Lakes, Ontario	Voie navigable Trent-Severn 	La ville de Kawartha Lakes est située en Ontario. Dans cette région, les lacs et rivières aux eaux scintillantes sont liés entre eux par la voie navigable Trent-Severn qui s'étend du lac Ontario à la baie Georgienne. En été, cette voie maritime est très fréquentée par les yachts, les bateaux à moteur et les caravanes flottantes.
Chilliwack, Colombie-Britannique	Mont Cheam 	Située en Colombie-Britannique, la ville de Chilliwack offre des paysages exceptionnels où s'alternent lacs et montagnes. Le mont Cheam est l'une des montagnes les plus spectaculaires de Chilliwack. Au sommet, une vue panoramique permet aux visiteurs d'admirer la ville et les localités présentes le long du fleuve Fraser.
Montréal, Québec	Vieux-Port de Montréal 	Située au Québec, Montréal est la deuxième plus grande ville du Canada et la deuxième ville francophone au monde. Montréal est une ville dynamique où culture et histoire s'entremêlent. Nichée au cœur des édifices modernes se trouve le Vieux-Montréal, caractérisé par ses rues pavées de pierre, son penchant européen et son architecture datant du 17 ^e siècle.
Kelowna, Colombie-Britannique	Statue « Spirit of Sail » 	En Colombie-Britannique se trouve Kelowna, la plus grande ville de la vallée de l'Okanagan. Entourée de lacs et de montagnes, Kelowna est la ville parfaite pour pratiquer différentes activités récréatives. La sculpture «Spirit of Sail» d'une hauteur de 12 m, véritable emblème de Kelowna, est située au pied de l'avenue Bernard tout près de la rive.
North Bay, Ontario	Panneau «Gateway of the North» 	La ville de North Bay, aussi connue comme étant la «porte d'entrée vers le Nord», est située dans le nord-est de l'Ontario sur les rives du lac Nipissing. North Bay est une ville dynamique où ont lieu de nombreux festivals et événements. La ville est aussi connue pour ses attraits naturels dont ses longues plages et ses excellents lacs de pêche.

Ville et province	Point d'intérêt	Description
St. John's, Terre-Neuve-et-Labrador	Tour Cabot 	St. John's est la capitale de la province de Terre-Neuve-et-Labrador. Plus ancienne ville en Amérique du Nord à avoir été fondée par les Anglais, St. John's est reconnue pour ses vastes zones côtières, ses édifices colorés et ses sites historiques. La tour Cabot a été construite en 1897 pour commémorer la découverte de Terre-Neuve par John Cabot. Ce lieu patrimonial est situé au sommet de Signal Hill d'où les visiteurs peuvent avoir une vue imprenable sur la ville.
Ottawa, Ontario	Canal Rideau 	La ville d'Ottawa, située en Ontario, est la capitale du Canada et la quatrième plus grande ville du pays. Ottawa est une ville multiculturelle où histoire, art et divertissement se côtoient. La région d'Ottawa offre un amalgame enchanteur de paysages ruraux et urbains. Le canal Rideau est le plus ancien réseau de canaux toujours en opération en Amérique du Nord et il s'agit également d'un site historique qui sert aujourd'hui de carrefour récréatif.
Toronto, Ontario	Vue panoramique de Toronto 	Dans la province de l'Ontario se trouve la plus grande ville du Canada: Toronto. Chaque année, la ville accueille des millions de visiteurs qui viennent enrichir et accroître la diversité culturelle qu'on y trouve. Tout près des sites touristiques se trouvent plus de 7 000 restaurants qui offrent des mets de partout dans le monde. Puis, au cœur des gratte-ciel du centre-ville se dresse la structure autoporteuse la plus élevée de l'hémisphère Nord, la Tour CN, d'une hauteur de 553 m.
Vancouver, Colombie-Britannique	Vue du centre-ville de Vancouver 	Vancouver est la plus grande ville de la Colombie-Britannique. Nichée au pied de la Chaîne Côtière, la ville est reconnue pour son centre-ville entouré de nature et d'eau. Fondée dans les années 1800, à l'époque de la ruée vers l'or, la ville de Vancouver est surnommée «Hollywood du Nord» puisqu'elle est rapidement devenue un endroit de prédilection pour les tournages de nombreux films.
Beauceville, Québec	Rivière Chaudière 	Beauceville fait partie de la région de Chaudière-Appalaches au Québec. La ville s'étend sur les deux rives de la rivière Chaudière, longue de 185 km, qui prend sa source du lac Mégantic. La majestueuse rivière Chaudière tire son nom des eaux tumultueuses de ses chutes, rappelant celles d'une chaudière surchauffée.
Banff, Alberta	Banff Avenue et le mont Cascade 	La ville de Banff, située dans les montagnes Rocheuses de l'Alberta, est l'une des destinations touristiques canadiennes les plus populaires. Chaque année, de nombreux visiteurs viennent profiter de ses montagnes pittoresques, de ses sources thermales, de ses magasins de renommée mondiale et de ses activités extérieures.