

\* Achetez. Vendez. Négociez. Gagnez ! \*

# MONOPOLY JUNIOR



FR

Téléchargez l'application  
**Shufflecards.**



[www.shuffle.cards](http://www.shuffle.cards)

## BUT DU JEU

**Le premier joueur qui rassemble trois groupes de propriétés complètes de différentes couleurs remporte la partie ! Un groupe de propriétés est constitué de deux cartes de la même couleur.**

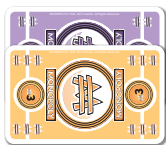
CONTENU :

**55 cartes à jouer, comprenant :**  
4 cartes Personnage pour les joueurs (Chat, Chien, Bateau et Voiture), 34 cartes Propriété et 17 cartes Argent de poche.

## À VOS MARQUES !

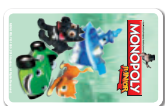
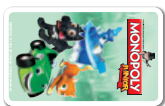
- Téléchargez l'application **Shufflecards** gratuite pour visionner la vidéo de démarrage rapide ou poursuivez la lecture.
- Chaque joueur choisit une carte Personnage et la place en face de lui.
- Mélangez les cartes Propriété et Argent de poche ensemble et disposez-les en quatre piles plus ou moins égales, face vers le bas, au milieu des joueurs.

### Cartes Argent de poche (cartes Billet)

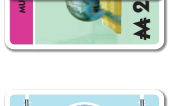


### Cartes Propriété (sous votre Personnage)

### Pioches



### Cartes Propriété (sous votre Personnage)



### Pile Argent de poche (cartes Billet)

## REGLES DU JEU

Le joueur qui fait la meilleure imitation de sa carte Personnage commence.

### Quand vient votre tour

1. Prenez la première carte de la pile de votre choix et placez-la face vers le haut sur la table devant vous.

2. Quel type de carte avez-vous pioché ?

#### Carte Propriété

Génial ! Vous avez commencé votre premier groupe de propriétés. Placez votre carte Personnage sur la carte Propriété.

Il se peut que vous deviez un loyer à un autre joueur ! (voir **PAYER LE LOYER**)

#### Carte Argent de poche

Youpi ! Un peu d'argent de poche ! Commencez à constituer votre pile d'argent de poche. Vous en aurez besoin pour :

- payer le droit de jeter un coup d'œil – c'est-à-dire regarder les cartes supplémentaires et en choisir une que vous garderez (voir **JETER UN COUP D'ŒIL**).
- payer un loyer à un autre joueur si vous piochez une carte Propriété de la même couleur que celle qui se trouve sous sa carte Personnage.

3. C'est au tour du joueur suivant, celui qui se trouve à votre gauche.

### PAYER LE LOYER

Si vous piochez une carte Propriété, vérifiez la couleur. Si elle correspond à celle d'une carte Propriété sous la carte Personnage d'un autre joueur, vous lui devez un loyer ! Le montant figure sur la carte Propriété.

Le loyer n'est jamais doublé.

Mais que se passe-t-il si une carte Propriété de la même couleur se trouve sous la carte Personnage de plusieurs autres joueurs ?

Vous payez le loyer à un seul d'entre eux, au choix !

Et si je ne peux pas payer tout le loyer ?

Vous payez ce que vous pouvez. Il n'y a pas de petite monnaie dans ce jeu, donc si vous devez **1** mais que vous n'avez qu'une carte **3**, donnez-la. Pas de chance ! Si vous n'avez pas d'argent, vous devez payer au moyen d'une carte Propriété d'une valeur égale.

Puis-je déplacer ma carte Personnage entre les propriétés que je possède ?

Oui, mais seulement quand c'est à votre tour de jouer. Vous augmentez ainsi vos chances d'empocher le loyer dû par d'autres joueurs !

### JETER UN COUP D'ŒIL

Payez pour jeter un coup d'œil aux cartes avant d'en choisir une que vous garderez.

Souvenez-vous : pour remporter la partie,

JOUEUR 1

Carte Personnage

JOUEUR 2

Carte Personnage

vous devez former trois groupes complets de propriétés. Voici une super astuce pour vous aider à constituer vos groupes le plus vite possible !  
 Quand c'est à votre tour de jouer, au lieu de piocher une carte dans une pile, vous pouvez payer pour jeter un coup d'œil et choisir la carte que vous voulez garder. Bref, vous pouvez chercher la carte qui vous aidera à terminer un groupe de propriétés et peut-être gagner la partie !

Par exemple, s'il ne vous manque plus qu'une carte Propriété rouge pour terminer votre troisième groupe, payez pour jeter un coup d'œil en espérant la trouver.

Marche à suivre :

1. Choisissez le nombre de cartes sur lesquelles vous voulez jeter un coup d'œil et payez le montant correspondant avec votre argent de poche. Placez l'argent au centre de la table face vers le haut.

Une carte = **1**

Deux cartes = **2**

Trois cartes = **3**

2. Jetez un coup d'œil ! Regardez en cachette les cartes sur le dessus de la pioche pour lesquelles vous avez payé afin de les vérifier. Choisissez une carte que vous voulez garder. Si vous en trouvez une qui vous aidera à terminer un groupe de propriétés, prenez-la !

3. S'il s'agit d'une carte Propriété, ajoutez-la à votre tas.

Si c'est une carte Argent de poche, placez-la sur le tas correspondant.

4. Remettez les autres cartes sur le dessus de la pile. Chuuut... ne dites rien aux autres joueurs !

**Que faire si aucune des cartes auxquelles vous avez jeté un coup d'œil ne convient ?**

Remettez-les sur le dessus de la pile et piochez-en une dans une pile que vous n'avez pas vérifiée. Vous devez garder cette carte... et n'espérez aucun remboursement !

## LE VAINQUEUR !

Si vous êtes le premier à rassembler trois groupes de propriétés complètes de différentes couleurs, vous remportez la partie !



## LES CARTES



Cartes Personnage



Cartes Billet



Cartes Propriété

## JOUABILITÉ SUPPLÉMENTAIRE

Pour deux fois plus de plaisir de jeu, téléchargez l'application **Shufflecards**.



Manufactured and distributed by:

**Cartamundi**   
 A heart for cards

Visbeekstraat 22, 2300 Turnhout - Belgium  
 Made in EU



MONOPOLY © 1935, 2015 Hasbro.  
 All Rights Reserved. Licensed by Hasbro.



[www.shuffle.cards](http://www.shuffle.cards)



**MIEUX**  
 qu'un  
 bon  
**JEU DE**  
**CARTES**

2 fois plus de fun  
 avec l'application  
 gratuite **Shufflecards**

