

HYPOTHEKEN

HYPOTHEEK NEMEN

Verkoop eerst alle bebouwing. Draai vervolgens het Eigendomsbewijs om en je krijgt van de bank het op de achterkant aangegeven hypotheekbedrag. Je kunt geen huur innen voor met hypotheek bezwaard bezit, maar wel voor andere vakjes uit dezelfde kleurgroep – zolang daar maar geen hypotheek op rust. Andere spelers kunnen jouw hypotheek niet tegen jouw wil aflossen om de grond van je over te nemen.

EEN HYPOTHEEK AFLOSSEN

Betaal de bank het oorspronkelijke hypotheekbedrag plus 10% rente. Daarna leg je het Eigendomsbewijs weer met de goede kant boven. Nu mag je weer huur vragen.

MET HYPOTHEEK BEZWAARD BEZIT VERKOPEN

Je kunt met hypotheek bezwaard bezit aan andere spelers verkopen tegen een samen overeengekomen prijs. De koper kan de hypotheek dan direct aflossen, of alleen 10% rente betalen en de hypotheek tot later in het spel behouden. Als alle vakjes in een kleurgroep hypotheekvrij zijn, kan de eigenaar weer huisjes en hotels kopen tegen de volle prijs.

FAILLISSEMENT

Als je de bank of een andere speler meer geld schuldig bent dan je kunt betalen, word je failliet verklaard en je mag niet meer meespelen.

Als je de bank moet betalen wanneer je failliet gaat, geef je al je Eigendomsbewijzen aan de bankier die de kaartjes vervolgens één voor één bij opbod aan de hoogste bidder verkoopt. Als je een andere speler moet betalen wanneer je failliet gaat, verkoop je alle huisjes en hotels die je nog hebt voor de halve prijs aan de bank. Geef de andere speler je eventuele Verlaat de gevangenis

zonder betalen kaarten, je Eigendomsbewijzen en al het geld wat je nog hebt.

KANS EN ALGEMEEN FONDS

Wanneer je op een van deze vakjes eindigt, gooi je drie dobbelstenen. Doe de Kans of Algemeen Fonds opdracht voor het aantal ogen wat je gooid. Bijvoorbeeld: je eindigt op Kans en je gooit 8. Je opdracht is nummer 8 op de Kans-lijst: Ga direct naar de GEVANGENIS!

- Als je 'Verlaat de gevangenis zonder betalen' gooit, pak je een bijbehorende kaart. Deze mag je bewaren voor eigen gebruik of aan een andere speler verkopen.
- Alle betalingen en belastingen worden betaald aan de bank.



GRATIS PARKING

Dit is gewoon een gratis vakje.

2 KEER IN 1 BEURT LANGS START

Je kunt in één beurt twee keer $\text{€}200$ verdienen. Als je bijvoorbeeld direct na het passeren van START eindigt op een vakje met Kans of Algemeen Fonds en je opdracht is: Ga verder naar START.

DE GEVANGENIS NAAR DE GEVANGENIS

Je moet naar de gevangenis als je eindigt op het vakje met Naar de gevangenis, of als een Kans of Algemeen Fonds opdracht je naar de gevangenis stuurt, of wanneer je tijdens je beurt drie keer achter elkaar dubbel gooit. Zet je pion



op het gevangenisvakje – je krijgt geen $\text{€}200$. Je beurt is voorbij. Terwijl je in de gevangenis zit, kun je gewoon huur innen voor bezit waar geen hypotheek op rust.

UIT DE GEVANGENIS KOMEN

Je kunt weer uit de gevangenis komen door dubbel te gooien, of met een Verlaat de gevangenis zonder betalen kaart, of door betaling van $\text{€}50$. Als je betaalt, mag je meteen weer gooien en verplaatsen.

Als je dubbel gooit, verplaatst je het gegooide aantal vakjes. Als je na drie beurten nog steeds niet dubbel hebt gegooid, betaal je de bankier $\text{€}50$ en je verplaatst je pion meteen het gegooide aantal vakjes.

SLECHTS OP BEZOEK

Als je tijdens het spel gewoon eindigt op de gevangenis, dan ben je Slechts op bezoek.

EEN SNELLER SPEL

- Voordat je begint, schudt de bankier de Eigendomsbewijzen en geeft alle spelers twee kaartjes. De spelers betalen de bank direct voor deze vakjes. Dan begint het spel zoals gewoonlijk.
- Om een hotel te kopen, hoef je maar drie huisjes op een straat te bouwen (i.p.v. vier).

Zodra er een tweede speler failliet gaat, is het spel afgelopen. Alle spelers tellen hun geld, plus de op het bord aangegeven waarde van hun vakjes, plus de helft van de op het bord aangegeven waarde van vakjes met hypotheek, plus de waarde van hun huisjes (zie Eigendomsbewijs) en hotels (de prijs van een hotel plus de waarde van drie huisjes).

De rijkste speler wint het spel!

RACE TEGEN DE KLOK

Spreek voordat je begint een bepaalde speeltijd af. Wie op dat moment de rijkste speler is wint!

♦ Het vastgoedspel voor snelle onderhandelaars ♦

MONOPOLY

LEEF TIJD
8+

2-4
SPELERS



REISSPEL

MOET DOOR EEN VOLWASSENE
IN ELKAAR GEZET WORDEN

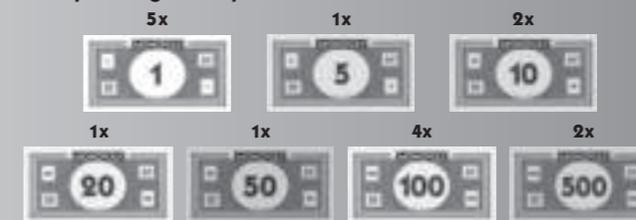
DOEL VAN HET SPEL

Als enige speler overblijven wanneer alle anderen failliet zijn.

INHOUD

speelbord, speelbordsticker, vel met kaarten (eigendomsbewijzen, opdrachten voor Kans en Algemeen Fonds en 4 kaarten met Verlaat de gevangenis zonder betalen, 4 plastic pionnen, MONOPOLY geld, 3 dobbelstenen (je hebt er 3 nodig voor Kans en Algemeen Fonds), 32 huisjes en 12 hotels.

Elke speler begint het spel met:



De rest van het geld blijft in de doos – dit is de bank.

GELD

De namen en logo's van HASBRO GAMING en MONOPOLY, het kenmerkende ontwerp van het speelbord, de vier hoekvakjes, de naam MR. MONOPOLY en het figuurtje, evenals elk van de kenmerkende elementen van het bord en de pionnen zijn handelsmerken van Hasbro voor haar beroemde gezelschapspel en toebehoren. © 1935, 2014 Hasbro. Alle rechten voorbehouden. Vervaardigd door: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Vertegenwoordigd door: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET UK. Consumentenservice Benelux: Hasbro BV, De Entree 240A, 1101 EE Amsterdam, Nederland. Tel.: +31 20 800 4602. Email: Consumentenservice@Hasbro.nl Bewaar deze informatie zodat u zo nodig contact met ons kunt opnemen. Kleuren en details in de ontwerpen kunnen afwijken van de afbeelding op de verpakking.

www.hasbro.be



HASBROGAMING.COM



0416B1002197_104 01

0416B1002197_104 02 Monopoly GNG Instructions (BE_NL)

Originator: Y

Approval: IH

ROD: 0.0

File Name: B10021972 | Mon GNG.indd

DE EERSTE KEER DAT JE SPEELT



- Kleef de speelbordsticker op het bord. Haal eerst het rugpapier van de sticker en gebruik het MONOPOLY logo in het midden om beide helften netjes tegen elkaar te leggen.
- Druk de Eigendomsbewijzen, de Verlaat de gevangenis zonder betalen kaartjes en de opdrachten voor Kans en Algemeen Fonds uit het vel karton.
- Maak de pionnen voorzichtig los van het plastic frame. Gebruik indien nodig een vijl of schuurpapier om plastic uitstekselletjes te verwijderen. Gooi het frame weg als alle onderdelen eraf zijn.

ZÓ WERKT HET!

1. Spreek af welke speler de bankier wordt. De bankier beheert de bank, de Eigendomsbewijzen, de huisjes en hotels en regelt veilingen.
2. Kies je pion en zet hem op START.
3. Gooi beide dobbelstenen – wie het hoogst gooit begint. Het spel gaat met de klok mee verder.
4. Als je aan de beurt bent, gooi je twee dobbelstenen en je verplaatst je pion het gegooide aantal vakjes met de klok mee over het bord. Er mogen twee of meer pionnen op hetzelfde vakje staan. Afhankelijk van het vakje waarop je

eindigt, doe je een van de volgende dingen:

- Koop het vakje als het niet verkocht is
 - Laat de bankier het vakje veilen
 - Betaal huur aan de eigenaar van het vakje
 - Betaal belasting
 - Gooi voor een Kans of Algemeen Fonds opdracht
 - Ga naar de gevangenis
5. Telkens wanneer je op of over START komt, krijg je #200.
 6. Blijf doorspelen tot er nog maar één speler over is. Deze speler is de winnaar!

DINGEN DIE JE WETEN MOET

- Zodra je een complete kleurgroep hebt, kun je huisjes en hotels op je straten bouwen en meer huur verdienen.
- Als je geld opraakt, neem je een hypotheek of verkoop je grond om je schulden te betalen. Als je niet genoeg geld bij elkaar kunt krijgen, ga je failliet en je mag niet meer meespelen.
- Je mag geen geld van of aan een andere speler lenen. Maar je kunt als betaling wel bezittingen van een andere speler accepteren.
- Als je dubbel gooit, verplaatst je net als anders en je gooit nog eens. Gooi je drie keer dubbel in één beurt, dan moet je naar de gevangenis!

DE FIJNERE PUNTJES

BEZITTINGEN KOPEN

Er zijn drie soorten vakjes: straten, stations en nutsbedrijven.



Als je eindigt op een vakje dat niet verkocht is, heb jij het eerste recht om het te kopen. Om te kopen, betaal je de prijs die op het vakje staat en je legt het Eigendomsbewijs van het vakje met de goede kant omhoog voor je op tafel. Nu kun je huur vragen aan iedere speler die op dit vakje eindigt.

Als je het vakje niet koopt, moet de bankier het **veilen**.

VEILINGEN

Als je besluit het vakje waarop je eindigde niet te kopen, dan veilt de bankier het, te beginnen bij een bedrag van #10. De speler die afzag van zijn kooprecht mag ook meebieden. Je kunt een bod met minimaal #1 verhogen.



HUUR BETALEN

Als je eindigt op een vakje van een andere speler moet je huur betalen. De eigenaar moet jou om huur vragen vóórdat de volgende speler de dobbelstenen gooit, anders is zijn/haar recht op huur voorbij. Het bedrag dat betaald moet worden staat op het Eigendomsbewijs en is afhankelijk van het aantal gebouwen op het vakje. Als je een complete kleurgroep bezit, mag je dubbele huur vragen voor elk onbebouwd vakje in de kleurgroep (d.w.z. zonder huisjes of hotels).

Als er één straat in een kleurgroep met hypotheek bezwaard is, mag je toch dubbele huur vragen voor de straten zonder hypotheek.

NUTSBEDRIJVEN

Nutsbedrijven worden op dezelfde manier verkocht en geveild als straten.

Als je eindigt op een nutsbedrijf van een andere speler, is de huur die je betaalt afhankelijk van wat je gooid om er te komen.

- Als de eigenaar één nutsbedrijf heeft, betaal je vier keer het aantal ogen van je worp.
- Als de eigenaar beide nutsbedrijven heeft, betaal je tien keer het aantal ogen van je worp.



STATIONS

Stations worden op dezelfde manier verkocht en geveild als straten. Als je eindigt op een station van een andere speler, betaal je de eigenaar de op het Eigendomsbewijs vermelde huur. Het bedrag dat je betaalt, is afhankelijk van het aantal stations dat de speler heeft.

HUISJES BOUWEN

Zodra je alle straten van een kleurgroep bezit, kun je huisjes kopen om op het bord te zetten. De prijs van een huisje staat op het Eigendomsbewijs.

Je mag huisjes (of hotels) kopen als je aan de beurt bent, of tussen de beurten van andere spelers door, maar je moet je grond altijd gelijkmatig bebouwen: je mag pas een tweede huisje op een straat zetten als er op alle andere straten van de kleurgroep één huisje staat. Je mag zoveel huizen kopen als je wilt, zolang je ze maar kunt betalen! Er mag niet gebouwd worden als een vakje binnen de kleurgroep met hypotheek bezwaard is.

HOTELS BOUWEN

Zodra je vier huisjes op elke straat van een complete kleurgroep hebt, kun je ze inruilen voor een hotel. Betaal de bankier de op het Eigendomsbewijs aangegeven prijs. Je mag maar één hotel per straat bouwen.



ALS DE HUISJES OP ZIJN

Als de bankier geen huisjes meer heeft, zul je moeten wachten tot andere spelers huisjes aan de bank verkopen.

Als verschillende spelers meer huisjes willen kopen dan de bankier over heeft, dan veilt de bankier ze één voor één aan de hoogste bidder, te beginnen bij de laagste prijs op de betreffende Eigendomsbewijzen.

ALS JE GELD OP IS

Als je te weinig geld hebt, kun je aan geld komen door gebouwen te verkopen, door hypotheek te nemen, of door straten, nutsbedrijven of stations aan een andere speler te verkopen tegen een samen overeengekomen bedrag (zelfs als er hypotheek op de grond rust).

BEZITTINGEN VERKOPEN

Je mag onbebouwde straten, stations en nutsbedrijven tegen een samen afgesproken prijs verkopen aan een andere speler. Je mag grond niet verkopen als er bebouwing op een van de straten van de betreffende kleurgroep staat. Je moet eerst alle gebouwen aan de bank verkopen.

Je verkoopt huisjes en hotels aan de bank voor de helft van de oorspronkelijke prijs (op het Eigendomsbewijs). Je mag verkopen als je aan de beurt bent of tussen de beurten van andere spelers door.

- Je moet je huisjes gelijkmatig verkopen, net als toen je ze bouwde.
- Als je een hotel verkoopt, betaalt de bankier je de helft van de oorspronkelijke hotelprijs, plus de helft van de prijs van de 4 huisjes waarvoor je het ruilde.
- Je kunt een hotel ook weer inruilen voor huisjes om aan geld te komen. Hiervoor verkoop je het hotel aan de bank voor de halve hotelprijs plus vier huisjes.

HYPOTHÈQUES

HYPOTHÉQUER UNE PROPRIÉTÉ

Pour cela, vendez d'abord les bâtiments, puis retournez la carte Titre de propriété face cachée et recevez de la part de la banque la valeur de l'hypothèque indiquée au dos de cette carte.

Vous ne pouvez percevoir aucun loyer pour une propriété hypothéquée, mais vous continuez à percevoir le loyer des propriétés non-hypothéquées du même groupe. Aucun joueur ne peut payer l'hypothèque à votre place.

LEVER UNE HYPOTHÈQUE

Payez à la banque la valeur de l'hypothèque plus 10% d'intérêts, puis retournez la carte Titre de Propriété, face visible. Vous pouvez à nouveau encaisser les loyers.

VENDRE UNE PROPRIÉTÉ HYPOTHÉQUÉE

Vous pouvez vendre une propriété hypothéquée à un autre joueur au prix convenu entre vous. L'acheteur peut alors soit lever immédiatement l'hypothèque en payant à la banque la valeur de l'hypothèque (plus les 10% d'intérêts), soit payer les 10% d'intérêts et garder l'hypothèque.

Quand il n'y a plus d'hypothèque sur aucun des terrains d'un groupe, le propriétaire peut recommencer à construire sur ces terrains au prix plein.

FAILLITE

Si vous devez plus d'argent que vous ne pouvez récolter, vous êtes déclaré en faillite et vous êtes éliminé.

Si vous avez une dette envers la banque, rendez vos cartes Titre de Propriété à la banque qui les vendra une par une aux enchères, au plus offrant. Tous les hypothèques sont levées.

Si vous avez une dette envers un autre joueur, vendez à la banque vos maisons et vos hôtels à la moitié du prix indiqué sur la carte Titre de Propriété. Donnez à l'autre joueur votre argent, vos cartes Titre de Propriété et 'Sortie de prison'.

CHANCE OU CAISSE DE COMMUNAUTÉ

Si vous arrivez sur l'une de ces cases, lancez les 3 dés. Effectuez la tâche correspondant au chiffre obtenu. Par exemple, vous atterrissez sur une case Chance et vous lancez les 3 dés et obtenez 8 points. Dans ce cas, vous devez suivre l'instruction n°8 de la liste Chance : Allez en PRISON !

- Si vous recevez l'instruction 'Vous êtes libéré de prison', prenez une carte. Vous pouvez la conserver ou la vendre à un autre joueur.
- Des amendes et impôts doivent être payés à la banque.



PARKING GRATUIT

C'est une case de repos gratuite.

PASSER 2 FOIS DE SUITE PAR LA CASE DÉPART

Il est possible de recevoir M200 deux fois pendant le même tour. Par exemple, si vous arrivez sur une case Chance ou Caisse de Communauté juste après être passé par la case DÉPART et que l'instruction à suivre vous indique 'Avancez jusqu'à la case DÉPART'.

PRISON

ALLER EN PRISON

Vous serez envoyé en prison si vous vous arrêtez sur la case 'Allez en prison', si vous arrivez sur une case Chance ou Caisse de Communauté qui vous indique 'Allez en prison' ou si vous faites trois doubles à la suite. Déplacez-vous jusqu'à la case Prison, ne touchez pas M200 et passez votre tour.



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

SORTIR DE PRISON

Il est possible de sortir de prison en faisant un double au lancer de dés, en utilisant une carte 'Vous êtes libéré de prison' ou en payant une amende de M50. Si vous payez l'amende, terminez votre tour puis déplacez-vous normalement au tour suivant.

Si après les 3 tours vous n'avez pas fait de double, vous devez payer les M50 au banquier et déplacer votre pion suivant votre dernier lancer de dés.

SIMPLE VISITE

Si vous vous arrêtez sur la case prison, vous êtes un simple visiteur.

PARTIE RAPIDE

- Avant le début de la partie, le banquier mélange les cartes Titre de Propriété et distribue deux cartes à chaque joueur. Les joueurs paient le prix de leurs propriétés. La partie commence ensuite normalement.
- Vous ne devez construire que trois maisons (au lieu de quatre) sur chaque propriété d'un groupe pour acheter un hôtel.

La partie se termine dès que le deuxième joueur fait faillite. Chaque joueur additionne son argent, ses Titre de Propriété au prix indiqué sur le plateau, ses propriétés hypothéquées estimées à la moitié de la valeur indiquée sur le plateau de jeu, ses maisons (au prix payé) et ses hôtels (au prix payé additionné de la valeur de trois maisons).

Le joueur le plus riche gagne la partie !

MONOPOLY CONTRE LA MONTRE

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

♦ Le jeu des transactions immobilières vite conclues ♦

MONOPOLY

AGES
8+

2-4
JOUEURS



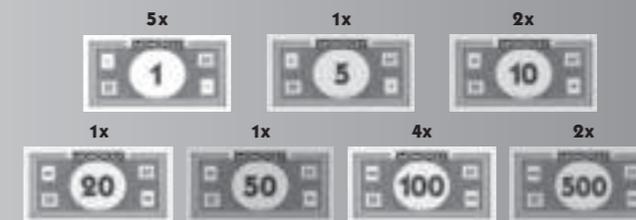
BUT DU JEU

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

CONTENU

Plateau de jeu, autocollant pour le plateau de jeu, 1 feuille de carton (contenant les cartes Titre de Propriété et les listes d'instructions Chance et Caisse de Communauté et 4 cartes 'Sortie de prison'), 4 pions en plastique, billets MONOPOLY, 3 dés (vous avez besoin de 3 dés pour les cartes Chance et Caisse de Communauté), 32 maisons et 12 hôtels.

Chaque joueur commence le jeu avec :



Tout le reste de l'argent est conservé par la Banque.

ARGENT

Le logo HASBRO GAMING et le logo MONOPOLY et tous les autres titres, logos, personnages, les quatre coins du plateau, le nom MR. MONOPOLY et tout autre élément distinctif du jeu qui y est associé sont des marques déposées de Hasbro. © 1935, 2014 Hasbro. Tous droits réservés. Fabriqué par : Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Représenté par : Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK. Service Consommateurs : Hasbro France SAV, 10 rue de Valence, 57150 Creutzwald, France. Tel.: +33 387 827 620. Email: conso@hasbro.fr. Conservez ces informations pour pouvoir vous y référer plus tard. Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.

www.hasbro.be



HASBROGAMING.COM



0416B1002197_101 01

0416B1002197_101 02 Monopoly GNG Instructions (BE_FR)

Originator: Y

Approval: IH

ROD: 0.0

File Name: B10021972 | Mon GNG.indd

LA PREMIÈRE FOIS QUE VOUS JOUEZ



- Coller l'autocollant du plateau de jeu sur la base. Ôter d'abord l'arrière et utiliser le logo MONOPOLY pour bien aligner les deux moitiés au centre du plateau.
- Détacher les cartes Titre de Propriété et les listes d'instructions Chance et Caisse de Communauté du feuillet de carton.
- Si nécessaire, éliminer l'excédent de plastique à l'aide d'une lime ou de papier de verre. Jeter le cadre après en avoir détaché toutes les pièces du jeu.

DÉROULEMENT DU JEU

1. Désignez un banquier parmi les joueurs. Le banquier est chargé de la banque, des cartes Titre de Propriété, des maisons et des hôtels, ainsi que des ventes aux enchères.
2. Choisissez votre pion et placez-le sur la case DÉPART.
3. Lancez les deux dés. Celui qui obtient le meilleur score commence à jouer et le tour continue dans le sens des aiguilles d'une montre.
4. Quand c'est votre tour, lancez les deux dés et avancez d'autant de cases qu'indiquées sur les dés. Deux pions ou plus peuvent s'arrêter simultanément sur la même case. Suivant la case où vous vous arrêtez, vous pouvez ou devez :
 - Acheter la propriété si elle est encore à vendre
 - Demander au banquier de la vendre aux enchères
 - Payer un loyer au joueur qui en est le propriétaire
 - Payer des taxes
 - Suivre les instructions des cases Chance ou Caisse de Communauté
 - Aller en prison
5. Chaque fois que vous vous arrêtez sur ou passez par la case Départ, vous touchez #200.
6. Continuez de jouer. **Le dernier joueur restant en jeu est le vainqueur.**

CE QUE VOUS DEVEZ SAVOIR

- Lorsque vous possédez tous les terrains d'une même couleur, vous pouvez construire des maisons ou des hôtels pour encaisser des loyers plus élevés.
- 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 collecter assez d'argent, vous êtes en faillite et vous êtes éliminé.
- Vous ne pouvez ni prêter ni emprunter à un autre joueur. Cependant, vous pouvez donner ou accepter une propriété en paiement.
- Si vous faites un double, effectuez les opérations habituelles sur la case où vous vous arrêtez, puis relancez les dés. Si vous faites trois doubles à la suite, allez en prison !

PLUS DE DETAILS

ACHETER UNE PROPRIÉTÉ

Il y a 3 types de propriétés : terrains, gares et compagnies de service public.



Si vous vous arrêtez sur une propriété qui n'appartient à personne, vous pouvez l'acheter. Si vous décidez de l'acheter, payez à la banque le prix indiqué sur la case et déposez la carte Titre de Propriété face visible devant vous. Vous pouvez percevoir un loyer de la part des joueurs qui s'arrêtent sur cette case. Si vous décidez de ne pas l'acheter, le banquier ouvrira une **vente aux enchères**.

VENTES AUX ENCHÈRES

Si vous décidez de ne pas acheter une propriété sur laquelle vous venez de vous arrêter, le banquier ouvre une vente aux enchères et l'adjudge au plus offrant. La mise à prix est de #10. Même si vous avez refusé d'acheter la propriété au prix initial, vous pouvez participer à la vente aux enchères.



PAYER UN LOYER

Si vous vous arrêtez sur une propriété non-hypothéquée qui appartient à un autre joueur, il peut vous réclamer un loyer. Le propriétaire doit vous réclamer le loyer avant que le prochain joueur ne lance les dés ! Le montant du loyer est indiqué sur la carte Titre de Propriété et varie selon le nombre de bâtiments qu'elle comporte. Si vous possédez tous les terrains d'une même couleur, le loyer est doublé pour chaque propriété non construite de ce groupe.

Si une propriété d'un groupe de couleur est hypothéquée, vous ne pouvez pas recevoir de loyer pour ce terrain mais par contre, vous continuez à toucher un double loyer pour les terrains non-hypothéqués du groupe.

COMPAGNIES DE SERVICE PUBLIC

Les compagnies de service public sont achetées et vendues aux enchères de la même manière que les terrains. Si vous vous arrêtez sur une case compagnie de service public appartenant à un autre joueur, le loyer à payer dépend du nombre de points obtenus aux dés.

- Si le propriétaire possède **une** compagnie de service public, le loyer est égal à **quatre fois** le score des dés.
- Si le propriétaire possède **les deux** compagnies de service public, le loyer est égal à **dix fois** le score des dés.

GARES

Les gares sont achetées et vendues aux enchères de la même manière que les terrains. Si la gare sur laquelle vous vous arrêtez appartient déjà à un autre joueur, vous devez payer le montant indiqué sur la carte Titre de Propriété. Ce montant varie suivant le nombre de gares détenues par ce joueur.



CONSTRUIRE UNE MAISON

Vous devez posséder tous les terrains d'une même couleur pour pouvoir acheter des maisons. Le prix d'une maison est indiqué sur la carte Titre de Propriété.

Vous pouvez acheter des maisons (ou des hôtels) quand c'est votre tour de jouer ou entre les tours des autres joueurs mais vous devez construire uniformément. Vous ne pouvez pas construire une deuxième maison sur un terrain tant que vous n'en avez pas construit une sur chaque terrain de ce groupe.

Vous pouvez acheter autant de bâtiments que vous le désirez, tant que vos finances vous le permettent, mais aucune maison ne peut être construite sur une propriété si une des propriétés du groupe est hypothéquée.

CONSTRUIRE UN HÔTEL

Pour construire un hôtel, vous devez avoir quatre maisons sur chaque terrain d'un groupe de même couleur. Payez au banquier le prix indiqué sur la carte Titre de Propriété. On ne peut construire qu'un hôtel par propriété.

CRISE DU LOGEMENT

Si la banque n'a plus de maisons, vous devez attendre que les autres joueurs en retourment 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, ils sont vendus aux enchères et adjugés au plus offrant. L'enchère commence au prix le plus bas indiqué sur la carte Titre de Propriété.

BESOIN D'ARGENT

Si vous avez besoin d'argent, vous pouvez en récolter en vendant des logements, en hypothéquant des propriétés ou en vendant des propriétés, des compagnies de service public ou des gares à un autre joueur à un prix convenu entre vous (même si la propriété est hypothéquée).

VENDRE UNE PROPRIÉTÉ

Vous pouvez vendre un terrain nu, des gares et des compagnies de service public 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 des bâtiments sur un des terrains du même groupe. Vous devez d'abord vendre à la banque tous les bâtiments situés sur ces terrains. Les maisons et hôtels seront vendus à la banque à la moitié de leur valeur, indiquée sur la carte Titre de Propriété. Ils peuvent être vendus quand c'est votre tour de jouer ou entre les tours des autres joueurs.

- Les maisons doivent être vendues uniformément, de la même façon qu'elles ont été achetées.
- Si vous vendez un hôtel, le banquier paie la moitié du prix indiqué pour un hôtel, plus la moitié du prix des quatre maisons échangées pour acheter l'hôtel.
- Les hôtels peuvent également être à nouveau divisés en maisons. Pour cela, vous pouvez vendre un hôtel pour la moitié de son prix et recevoir quatre maisons.