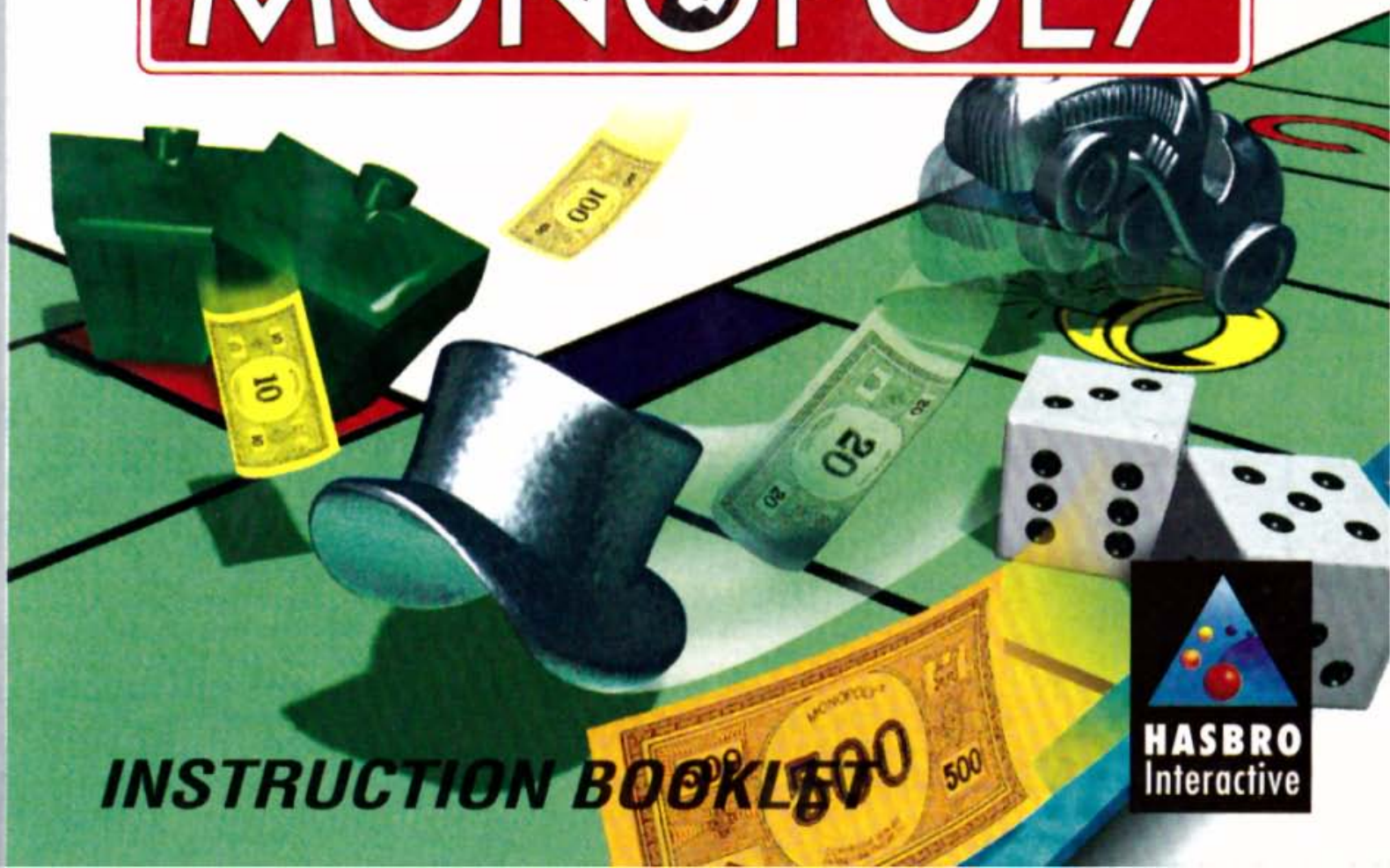
Nintendo

GAME BOY™

KONAMI®

DMG-ALYP-EUR

MONOPOLY



HASBRO Interactive

INSTRUCTION BOOKLET



Le Vieux Manuel

TABLE DES MATIÈRES

UTILISER LES DIFFÉRENTES TOUCHES 33
Introduction 34
POUR COMMENCER LE JEU 35
ACHATS ET VENTES DES PROPRIÉTÉS 38
LE MENU ET LES SOUS-MENUS 40
Propriétés 41
Immeubles: maisons et hôtels 42
Statuts 43
Commandes 44
Libération de prison 45
LES REGLES DU MONOPOLY™ 46

Le Vrai Manuel

PRÉCAUTIONS D'UTILISATION

1) Faites, pendant le jeu, des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

2) C'est un produit de haute précision. Ne pas l'utiliser ni le garder près d'une source de chaleur trop élevée. À manipuler avec attention. Ne pas démonter.

3) Évitez de toucher les contacts et protégez-les de l'humidité, cela pourrait mener à des mauvais fonctionnements.

4) Ne pas nettoyer cet équipement avec des solvants volatiles, tels que le White Spirit, l'Acétone et l'alcool à brûler.

5) Après usage, ranger le Game Pak dans sa boîte pour le protéger.

Le Vieux Manuel

UTILISER LES DIFFERENTES TOUCHES

Touche START... Appuyer pour commencer le jeu.

Touche SELECT... Appuyer pour accéder au menu.

Touche A... Enregister sa sélection. Appuyer: pour acheter une propriété, pour accéder à un sous-menu à partir du menu principal, pour quitter les écrans des cartes «Caisse de Communauté» ou «Chance».

Touche B... Pour mettre une de vos propriétés aux enchères, pour quitter un écran ou pour quitter une sélection du menu

Control Pad... Pour déplacer et faire défiler les chiffres, lettres, pions et options.

REMARQUE: Pendant le jeu de brèves instructions et rappels apparaîtront sur l'écran.

Le Vieux Manuel

INTRODUCTION

Le MONOPOLY™ de Parker Brothers est le plus connu des jeux de transactions immobilères au monde. Il a été publié sous licence dans 31 pays et traduit dans 23 langues!

Cette version sur Nintendo Game Boy™ se conforme aux règles du jeu de plateau et à certaines règles de tournoi. L'ordinateur prend le rôle du banquier et gère l'argent. Cela permet de jouer plus vite et de ne pas faire d'erreur de calcul!

Nous conseillons aux joueurs de lire les règles du MONOPOLY (voir page 46) pour apprendre ou revoir les règles de base. Faites un jeu-test avec d'autres personnes pour vous familiariser avec votre GameBoy. Après cela, vous serez prêt a jouer contre les huit rapides et impitoyables adversaires simulés (voir supplément).

Nous avons crée une série spéciale de huit jeux pré-installés (voir supplément). Ces jeux à quatre participants présument que les joueurs ont déjà acquis des propriétés. Vous commencez donc la partie à un stade où l'on joue gros.

Le Manuel

POUR COMMENCER LE JEU

1. Introduire la cartouche du jeu dans votre GameBoy; allumer le GameBoy (position ON). NINTENDO® doit apparaître sur l'écran, suivi de MONOPOLY™.

2. Appuyer sur la Touche START pour commencer le jeu.

3. COMBIEN DE GAMEBOYS?... Si vous jouez avec un seul système, cet écran n'apparaîtra pas. Pour relier deux unités GAMEBOY, vous avez besoin d'un câble Game Link™ connecté aux deux systèmes. Vous avez également besoin d'un Game Pak MONOPOLY pour chaque unité GAMEBOY. Allumer les deux systémes. NINTENDO® devrait alors apparaître su l'écran, suivi par MONOPOLY™. *Un seul joueur seulement doit appuyer sur la touche START.*

Le message suivant apparaît: APPUYER SUR A POUR GAMEBOY; SUR B POUR 2 GAMEBOYS. *Le même joueur qui a appuyé sur START doit appuyer sur B.* Continuez à lire les instructions avec COMBIEN DE JOUEURS? Lorsque JOUEUR 1 apparaît, le joueur 1 doit répondre avec le GAMEBOY qu'il utilise pour jouer: Joueur/Nom/Pion. Chaque joueur doit chacun son tour faire la même chose avec son GAMEBOY.

REMARQUE: Le jeu s'arrête si le point. 3 n'est pas bien suivi, si le câble Game Link™ est débranché et relié pendant le jeu. Si c'est le cas, éteindre les deux unités et recommencer le point 3.

4. COMBIEN DE JOUEURS?... L'ordinateur vous montre automatiquement le mode à deux joueurs. Vous pouvez jouer jusqu'à quatre joueurs (soit contre un adversaire simulé par l'ordinateur, soit contre une autre personne). Utiliser le Control Pad pour sélectionner un chiffre, puis appuyer sur la touche A pour confirmer votre choix.

5. S'AGIT-IL D'UNE PERSONNE OU D'UN ADVERSAIRE SIMULÉ?... Si c'est une personne, appuyer sur la touche A, et se reporter au point 6 ci-dessous. – S'il s'agit d'un adversaire simulé, appuyer sur B. Une liste de vos adversaires simulés apparaîtra. Utiliser le Control Pad pour déplacer le disque rotatif d'un portrait à l'autre. Choisir un rival en appuyant sur la touche A. Les huit adversaires sont présentés et décrits sur l'affiche inclue dans l'emballage du MONOPOLY. Étudiez bien les indications convenant à leur style de jeu!

6. TAPEZ LE NOM... Utiliser le Control Pad pour sélectionner et la touche A pour choisir chaque lettre du nom du joueur. Se déplacer ensuite sur OK et appuyer sur la touche A pour confirmer le nom. Si vous devez effacer une lettre, appuyer sur le Game Pad à gauche, puis utiliser la touche A deux fois.

7. PION... Utiliser le Control Pad pour choisir le pion désiré et appuyer sur la touche A pour confirmer votre choix. (Les adversaires simulés choisissent immédiatement leur pion, donc sélectionner d'abord les joueurs pour qu'ils puissent choisir leur pion préféré en premier.) Vous avez le choix parmi: LA BROUETTE, LE FER À REPASSER, LE CHAPEAU, LE CHIEN, LE DÉ À COUDRE, LE CHEVAL, LA VOITURE et LA CHAUSSURE.

Le Guide Officiel

8. Répéter les points 4, 5 et 6 pour chaque joueur.

9. METTRE EN MARCHE ou JOUER AVEC UN JEU PRÉ-INSTALLÉ?... Appuyer sur A pour commencer immédiatement. Vous pouvez également appuyer sur B pour accéder aux jeux pré-installés. Vous trouverez les descriptions des huit jeux dans "Embarquons-nous dans les affaires!" sur le supplément.

10. LIMITATION DE TEMPS... Appuyer sur A pour engager une partie sans limitation de temps. Ou appuyer sur B pour une courte partie: dans ce cas, utiliser le Game Pad pour choisir la durée de la partie. Appuyer ensuite sur A pour confirmer votre sélection. Déplacez-vous sur Temps OK et appuyer encore une fois sur A. Lorsque le temps d'un jeu limité s'expire, le jeu se termine automatiquement et le vainqeur est affiché sur l'écran. Si la limite de temps n'est pas établie avant que le jeu commence, vous pouvez toujours la régler pendant la partie (voir Le temps sur page 44).

11. QUI EST-CE QUI COMMENCE?... L'ordinateur choisit au hasard le joueur qui commence la partie et son nom apparaîtra le premier sur l'écran. Appuyer sur A pour commencer le jeu.

REMARQUE: Le montant d'argent dont vous disposez ainsi que le nombre d'hôtels et de maisons en votre possession sont toujours montrés au moment où c'est votre tour de jouer.

12. JETER LES DÉS... Il est temps de jouer! Le premier joueur appuie sur A pour jeter les dés, son pion se déplace automatiquement sur les cases suivant le résultat des dés. (Les adversaires simulés lancent leurs propres dés.)

TRANSACTIONS ILLÉGALES... Vous ne pouvez pas faire n'importe quelles transactions douteuses! Si vous tentez une action qui ne conforme pas aux règles officielles du MONOPOLY, l'ordinateur vous le fait savoir! L'action en question ne sera pas réalisée, et le jeu continue là où l'action illégale a commencé.

ACHATS ET VENTES AUX ENCHÈRES DES PROPERIÉTÉS

ACHETER... Lorsque vous vous arrêtez sur une propriété qui n'appartient à personne, vous pouvez l'acheter immédiatement en appuyant sur A. Si vous devez mobiliser des fonds pour pouvoir acquérir la propriété sur laquelle vous vous êtes arrêté, appuyer sur SELECT et choisir Hypothéquer (page 41), Echanger (page 42) ou bien Vendre des maisons/hôtels (page 42).

Si vous ne désirez pas acheter la propriété, appuyer sur B pour lancer une vente aux enchères à laquelle tous le joueurs peuvent participer s'ils le veulent. Dans le cas où personne ne fait d'offre, la propriété n'est pas vendue et reste libre. Par contre, les adversaires simulés feront toujours des mises pour acheter la propriété.

Pour avoir toute l'information de la carte Titre de Propriété, utiliser le Game Pad, qui en montrera plusieurs lignes à la fois. Pour une vue simultanée de la carte entière, voir le paragraphe Titres sur la page 44.

Le Vieux Manuel

FAIRE UNE MISE AUX ENCHERES... Le commissaire-priseur de l'ordinateur mène les enchères et dètermine le montant des offres. Pour placer une mise, utiliser le Control Pad pour donner votre nom. Puis appuyer sur la touche A pour confirmer que vous acceptez le montant que le commissaire-priseur a demandé. Ensuite, il signalera Une fois... Deux fois..., et si personne ne place une autre offre, il finit par VENDU! La propriété appartient maintenant au joueur qui a placé la mise la plus élevée.

L'ordinateur n'accepte pas les offres supérieures au montant que vous possédez. Si la propriété est au-dessus de vos moyens, vous devrez hypothéquer d'autres propriétés au cours de l'enchère pour pouvoir payer celle que vous désirez acheter (voir page 42). Appuyer sur A pour retourner au tableau.

Le Vieux Manuel

HYPOTHÉQUER... Utiliser le Control Pad pour parcourir les différentes propriétés en votre possession et montrer leur cartes Titre de Propriété. La valeur hypothécaire de chaque propriété est indiquée à mi-hauteur de la carte. Appuyer sur A pour choisir une propriété à hypothéquer ou Appuyer sur B pour quitter la sélection. La banque vous prêtera la moitié de la valeur totale de la propriété.

LEVER LES HYPOTHÈQUES... Suivre le procédé décrit ci-dessus pour rembourser la banque de l'hypothèque sur une propriété. Faites votre sélection, et la transaction prend place automatiquement. La somme due est déduite de votre comte plus 10% d'intérêts.

IMMEUBLES: MAISONS ET HÔTELS

REMARQUE: Le nombre de maisons et d'hôtels restés en banque et donc disponibles à la vente est affiché sur l'écran principal au début du tour de chaque joueur. Faites attention aux pénuries imminentes!

ACHETER: MAISONS ET HÔTELS... Sélectionnez l'option Acheter pour MAISONS ou pour HÔTELS, puis appuyer sur A pour confirmer le choix. Utiliser le Control Pad pour vous déplacer sur le parcours et pour lire les cartes Titres de Propriétés de vos terrains. Quand vous êtes arrivés sur la propriété sur laquelle vous désirez construire, appuyer sur A. Sur l'écran suivant, utiliser le Control Pad pour déterminer le nombre de MAISON ou d'HÔTELS que vous voulez acquérir. Ensuite, appuyer sur A pour confirmer votre choix.

REMARQUE: L'ordinateur place les immeubles automatiquement sur les propriétés qui conviennent.

EST-CE QUELQU'UN D'AUTRE DÉSIRE CONSTRUIRE?... A ce moment du jeu, il se peut que d'autres joueurs veuillent acheter des maisons ou des hôtels pour leurs propriétés, ils appuient sur la touche B. Chaque joueur informe l'ordinateur du nombre d'immeubles qu'il désire acquérir.

S'il y a une pénurie, l'ordinateur lancera automatiquement une enchère pour chaque maison et/ou hôtel disponible. Le premier joueur qui soumet une offre ainsi que les joueurs qui le suivent utilisent le Control Pad pour choisir leur pion, puis appuient sur A pour se joindre à l'enchère. La vente aux enchères suivra le procédè habituel (voir page 39); l'immeuble est vendu au plus offiant.

VENDRE: MAISONS ET HÔTELS... Suivre les instructions ci-dessus sous la rubrique Acheter.

STATUTS

PORTEFEUILLE... Parcourez la liste des propriétés en votre possesion à l'aide des flèches vers le haut et vers le bas sur le Control Pad. Utiliser les flèches à gauche et à droite pour voir quels propriétés appartiennent à vos adversaires.

FORTUNE... Cette option vous montre qui a le monopole. Utiliser le Control Pad pour choisir le nom d'un autre joueur. Ses propriétés sont marquées par un signe:✓.

Le Grenier Nintendo

TITRES... Pour regarder tous les titres sur le tableau, y compris le nom du propriétaire et la valeur de la propriété, choisissez cette option. Sur l'écran Titre de Propriéré, vous verrez:

1. Le nom du possesseur
2. Le nombre de maisons ou hôtels et le loyer.
3. L'etat: hypothéqué ou non hypothéqué.

Le tableau sera également représenté. Vous y verrez les pions des propriétaires, le nombre de maisons ou d'hôtels sur chaque propriété ainsi que l'état, hypothéqué ou non hypothéqué. Déplacez-vous vers la propriété désirée à l'aide du Control Pad. Appuyer sur B pour sortir de cette option.

TABLEAU... Il vous montre votre position sur le tableau. Pour voir où se trouvent les autres joueurs, l'un après l'autre, utiliser le Control Pad (ceci est important lorsque vous décidez où vous voulez construire). Appuyer sur B pour sortir de cette option.

ORDRE... Il indique l'ordre des joueurs.

COMMANDES

TEMPS... Si vous jouez avec une limitation de temps, cette option vous montre combien de temps il vous reste pour la partie. L'utiliser pour changer le mode et le mettre au mode au temps illimité ou pour choisir un nouveau mode limité. Sélectionnez la durée souhaitée de la partie et appuyer sur A pour confirmer vortre choix. Déplacez-vous sur Temps OK et appuyer encore une fois sur A. Lorsque le temps d'un jeu limité s'expire le jeu se termine automatiquement et le vainqueur est affiché sur l'écran.

Jeux Vidéo Manuel

VITE, VITE/PRENEZ VOTRE TEMPS... Cette option sert à accélérer ou ralentir le cours du jeu.

ORDINATEUR/PERSONNE... Pour échanger un joueur simulé contre une personne, ou vice versa, choisissez cette option. Elle est utile quand un joueur désire se joindre ou quitter une partie.

FINIR LE JEU... Si, pour une raison quelconque, vous voulez cesser de jouer, choisissez cette option. L'ordinateur vous demandera Est-ce que vous êtes sûr? Avec le Control Pad, répondez Oui, puis appuyez sur A. Ensuite l'ordinateur déclarera le vainqueur et montrera les fortunes de tous les joueurs. Après cela, vous pouvez éteindre votre système.

LIBÉRÉ DE PRISON – N'apparaît sur le menu que si vous êtes en prison. Si vous n'avez pas de carte VOUS ÊTES LIBÉRÉ DE PRISON, l'ordinateur déduira automatiquement 5 000 francs et vous jettera dehors.

Si, par contre, vous possédez une carte VOUS ÊTES LIBÉRÉ DE PRISON l'ordinateur ouvrira un sous-menu. Appuyer sur A pour utiliser votre carte ou appuyer sur B pour vous faire déduire par l'ordinateur 5 ooo francs et vous libérer.

Vous pouvez également ignorer le menu et appuyer tout simplement sur la touche A. Puis essayer de jeter un double pour être libéré de prison. Si vous ne réussissez pas au bout du troisième essai (donc à votre troisième tour), vous devrez payer les 5 000 francs d'amende.

Le Vieux Manuel

LES RÉGLES DU MONOPOLY™

Voici les règles traditionnelles et internationalement acceptées du jeu de table, enrichies par certaines règles de tournoi. Nous avons changé la formulation et remanié certaines sections car le jeu est joué sur GameBoy. Une fois dans le jeu, l'écran vous indiquera certaines instructions de base.

LE BUT DU JEU... Devenir le joueur le plus riche en achetant, louant et vendant des propriétés.

PRÉPARATIONS

Chaque joueur tape son nom et choisit un pion sur l'écran. Le banquier simulé distribue automatiquement à chaque joueur une somme de 150 000 Francs provenant de la banque et tient aussi compte de tout autre équipement.

LE BANQUIER... L'ordinateur assumera toujours le rôle du banquier.

LA BANQUE... En plus de son argent, la banque garde les cartes Titre de Propriété ainsi que les maisons et hôtels avant leur achat par un joueur. C'est la banque qui paie les salaires et bonus, qui vend les propriétés, mène les ventes aux enchères et disrtribue les Titres de Propriété. La banque vend des maisons et hôtels et, s'il est demandé, prête de l'argent aux joueurs qui doivent hypothéquer des propriétés.

Le Coin du Manuel

La banque encaisse tout: impôts, amendes, crédits et intérêts et rachète des maisons et hôtels (à moitié prix).

REMARQUE: Toutes ces fonctions sont effectuées automatiquement par l'ordinateur.

LE JEU

L'ordinateur établit qui commence le jeu, et le joueur désigné «jette les dés» en appuyant sur la touche A. Son pion se déplace automatiquement sur le tableau et s'arrête après le nombre des cases détermine par les dés. Une fois l'action finie, le joueur suivant jette les dés. (L'ordre dans lequel les participants jouent est désigné par l'ordinateur. Lire les pages 37 et 44.) Les pions restent sur les cases sur lesquelles ils se sont arrêtés et se déplacent à partir de cette case lorsque leur prochain tour vient. Un ou plusieurs pions peuvent rester sur la même case à la fois.

Selon la case sur laquelle son pion s'arrête,un joueur peut avoir le droit d'acheter un terrain ou autre propriété. Il peut être obligé de payer un loyer, des impôts, d'aller en prison ou bien de tirer une carte Chance ou Caisse de Communauté, etc.

Lorsqu'un joueur jette un double, il (ou elle) se déplace, puis relance les dés et se déplace à nouveau.

Le Manuel

CASE DÉPART... Chaque fois qu'un joueur s'arrête sur ou franchit la CASE DÉPART, la banque lui paie un «salaire» de 20 000 francs. Ce montant est additionné au compte du joueur. La nouvelle somme totale disponible au joueur est montrée automatiquement au début de chaque tour.

ACHETER ET METTRE AUX ENCHÈRES UNE PROPRIÉTÉ... Quand un joueur s'arrête sur une propriété à acheter, il peut l'acquérir à la banque au prix indiqué. S'il ne désire pas acheter la propriété, elle sera vendue aux enchères et le banquier simulé la vendra au plus offrant.

PAYER UN LOYER... Quand un joueur s'arrête sur une propriété possédée pour un autre joueur, le propriétaire lui fait payer un loyer conformément aux informations sur la carte Titre de Propriété. La transaction est réalisée par l'ordinateur. Si la propriété est hypothéquée, aucun loyer ne peut être encaissé.

C'est un atout de posséder les Titres de tous les terrains d'un même couleur: dans ce cas (par exemple, si un joueur possède Avenue de Breteuil, Avenue Foch et Boulevard des Capucines), si un adversaire s'arrête sur l'un des ces terrains, il doit verser le double du loyer au propriétaire.

Cette règle est applicable aux propriété non bâties même si une autre propriété du groupe de couleur en question est hypothéquée.

Il est encore plus intéressant de posséder des maisons et hôtels, parce que les loyers des propriétés avec constructions sont beaucoup plus élevés que ceux des terrains sans immeubles.

Le Micro Marché

CHANCE ET CAISSE DE COMMUNAUTÉ... Quand un joueur s'arrête sur une de ces cases l'ordinateur lui donne des instructions et exécute automatiquement la marche à suivre ou mène d'éventuelles transactions financières. Appuyer sur A pour continuer le jeu.

La carte VOUS ÊTES LIBÉRÉ DE PRISON reste dans le compte du joueur jusqu'à ce qu'elle est demandée à être jouée. Pour l'utiliser, appuyer sur SELECT (voir page 45). Après être jouée, la carte retourne dans le «tas».

IMPÔTS... Quand un joueur s'arréte sur une case Impôts il a deux options: Il peut estimer ses impôts à 20 000 Francs et les payer à la banque, ou il peut lui verser 10% de tous ses biens. Sa fortune est composée de son argent liquide, des prix indiquées des propriétés hypothéquées et non hypothéquées et le prix de vente de tous les bâtiments en sa possession.

Le joueur doit se décider pour une des deux options *avant* d'additionner sa valeur totale.

LA PRISON... Un joueur tombe en prison...
1)...si son pion s'arrête sur la case ALLEZ EN PRISON ou
2)...s'il tire la carte ALLEZ EN PRISON ou
3)...s'il obtient un double trois fois de suite.

Le Manuel

Lorsqu'un joueur est envoyé en prison il ne reçoit pas son salaire de 20 000 francs. Où qu'il se trouve, il doit de rendre directement en prison. Le tour d'un joueur est terminé lorsqu'il est envoyé en prison.

Si un joueur n'est pas envoyé en prison mais s'arrête sur cette case dans le cours normal du jeu, son séjour est considéré comme une simple visite. Dans ce cas, il n'a aucune pénalité et reprend son jeu normalement.

UN JOUEUR SORT DE PRISON...

(1)...s'il obtient un double durant l'un des trois tours qui suivent son arrivée en prison. S'il jette un double au premier essai il se déplace suivant le nombre indiqué sur les dés, mais il ne peut pas les jeter une deuxième fois. Ou bien...

2)...s'il utilise une carte VOUS ÊTES LIBÉRÉ DE PRISON, pourvu qu'il en possède une.

3)...s'il paie une amende de 5 000 francs avant de lancer les dés lors de ses deux prochains tours.

Si le joueur n'a pas obtenu de double après trois tours, il doit payer l'amende de 5 000 francs. Il sera ensuite libéré de prison et se déplace immédiatement avec le nombre de cases indiqué par son coup.

Même emprisonné, un joueur peut acheter ou vendre des propriétés ou des maisons et encaisser des loyers.

PARC GRATUIT... Si un joueur s'arrête sur cette case, il ne reçoit ni argent, bonus et propriété. La case est tout simplement un endroit neutre pour se récupérer en route.

MAISONS... Lorsqu'un joueur possède toutes les propriétés d'un groupe de couleur il peut acheter des maisons à la banque et les répartir uniformément sur ses terrains: S'il achète une maison il peut la placer sur la propriété de son choix. La prochaine maison doit être érigée sur une des propriétés non bâties du groupe ou d'un autre groupe complet en sa possession.

Le prix payable à la banque pour chaque maison est indiqué sur la carte Titre de Propriété du terrain sur lequel il veut construire. Si un adversaire s'arrête sur des propriétés non bâties du groupe complet, il paie le double du loyer de la propriété.

Le joueur est libre d'acquérir à tout moment autant de maisons que ses moyens financiers le permettent. Il est cependant obligé de répartir ses maisons sur ses terrains. Il ne peut pas placer une deuxième maison, etc., jusqu'à ce qu'il construise le maximum permis de quatre maisons par propriété. S'il ne possède qu'une maison sur un terrain de son groupe, il ne peut pas placer trois maisons sur une autre propriété du groupe.

Le même principe se produit lorsque le joueur doit revendre ses maisons à la banque (voir Vendre des propriétés, page 52).

Le Règlement

HÔTELS... Quand un joueur a quatre maisons sur chaque terrain d'un groupe de couleur complet il peut acheter un hôtel à la banque et le placer sur une des propriétés du groupe. Les quatre maisons sont retournées à la banque et le joueur paie le prix indiqué sur l'écran pour l'hôtel. On ne peut placer qu'un seul hôtel par propriété.

PÉNURIE DE BÂTIMENTS... Lorsque la banque n'a plus de maisons à vendre, les joueurs qui souhaitent en acheter doivent attendre qu'un autre joueur vende ou retourne des maisons à la banque. Si le nombre de maisons et d'hôtels à vendre à la banque est limité et au moins deux joueurs veulent en acheter, ces maisons ou hôtels sont mis aux enchères (voir page 43) au plus offrant enchérisseur. Une fois mis aux enchères, les hôtels sont prioritaires sur des maisons.

VENDRE DES PROPRIÉTÉS... Les propriétés non bâties, les chemins de fer et les établissements fonctionnels (hormis les hôtels et les maisons) peuvent être vendus à n'importe quel autre joueur au cours de transactions privées et au prix voulu du vendeur. En revanche, aucune propriété ne peut être vendue à d'autre joueurs si des bâtiments sont déjà placés sur des terrains de son groupe de couleur. Chaque immeuble situé sur les propriétés en question doit être revendu à la banque avant qu'une des propriétés puisse être vendue.

Le propriétaire d'hôtels et de maisons peut les revendre à la banque à tout moment pour la moitié du prix qu'il les a payés.

Toutes les maisons situées sur des propriétés de même couleur peuvent être revendues une à une, dans l'ordre dans laquelle elles ont étés placées ou dans le sens inverse dans lequel elles on étés placées. Par contre, tous les hôtels de propriétés de même couleur peuvent être vendus en même temps. (Un hôtel vaut cinq maisons.)

HYPOTHÈQUES... Les propriétés sans maisons et sans hôtels peuvent être hypothéquées à n'importe quel moment. Pour qu'un terrain avec maisons et hôtel puisse être hypothéqué, tous les immeubles de son groupe de couleur doivent être revendus à la banque à moitié prix. La valeur hypothécaire d'une propriété est indiquée sur sa carte Titre. Le propriétaire ne peut pas alors demander de loyer sue les terrains hypothéqués, mais peut le faire sur des terrains non hypothéqués du même groupe.

Pour lever l'hypothèque, le propriétaire doit repayer à la banque la somme qu'elle lui avait prêtée plus un intérêt de 10%. Quand toutes les propriétés d'un groupe de même couleur n'ont plus d'hypothèques, le propriétaire peut commencer à racheter des maisons au prix original.

Un joueur qui hypothèque son terrain en est toujours propriétaire, et aucun adversaire ne peut se la réserver en levant l'hypothèque à la banque. Cependant, le propriétaire peut vendre sa propriété hypothéquée à un autre joueur au prix négocié par les deux participants.

Le Manuel

Le nouveau propriétaire peut lever l'hypothèque immédiatement, s'il le désire, en payant à la banque la somme prêtée pour le terrain plus 10% d'intérêts. S'il ne lève pas l'hypothèque tout de suite, il doit payer 10% d'intérêts en plus de l'hypothèque.

FAILLITE... Un joueur fait faillite quand il doit à la banque ou à d'autres joueurs plus qu'il ne peut les repayer. S'il doit de l'argent à un adversaire, il lui verse tout ce qu'il possède et se retire du jeu. Pour payer ses dettes, s'il a des maisons ou des hôtels, il est obligé de les retourner à la banque, qui lui donnera, en échange, la moitié de la valeur des maisons ou des hôtels.

Cet argent liquide est versé au créancier. S'il a hypothéqué des terrains, il peut donner ses terrains au créancier, mais ce dernier doit immédiatement payer les intérêts du prêt, soit 10% de la valeur de la propriété, à la banque. Il est possible que le créancier fasse lui-même faillite s'il n'est pas capable de payer les 10%.

Le nouveau propriétaire a le choix de payer le prêt ou de garder le terrain jusqu'à ce qu'il décide de lever l'hypothèque lors d'un prochain tour.

Le Vieux Verdun

Si un joueur doit une somme à la banque au lieu de devoir un montant à un adversaire, et s'il ne peux pas repayer le montant (à cause de taxes ou d'amendes) même s'il revend ses immeubles et hypothèque ses propriétés, il doit donner tous ses biens à la banque. Celle dernière revend alors toutes les propriétés, à l'exception des bâtiments, aux enchères.

Un joueur qui a fait faillite est tout de suite éliminé de la partie. Le dernier joueur à rester dans la partie est le vainqueur.

Le Vieux Manuel

FRANCE SEULEMENT
GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Game Boy GAME PAKS
(Cartouches)

Konami France garantit cette cartouche (GAME PAK) pour le Game Boy contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, Konami France remplacera ou réparera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez expédier la cartouche avec un double de votre facture d'achat en recommandé et en port payé à:

KONAMI FRANCE
23 Rue Cambon,
75001 Paris France

Vérifiez de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de Konami France, soit réparées soit remplacées à la charge du client après acceptation préalable d'un devis.

Cette garantie ne jouera pas si cette cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Le vieux Manuel

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Le vieux Manuel

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Le Vieux Manuel

NOTES

Le Vieux Manuel

KONAMI®

Monopoly, the distinctive design of the gameboard, the four corner squares, as well as each of the distinctive elements of the board and the playing pieces, are trademarks of Hasbro, Inc, for its Real Estate Trading Game and Game equipment. Copyright 1935, 1966 Hasbro, Inc.
Copyright 1998 Hasbro Interactive. All rights reserved.

Hasbro Interactive is a trademark of Hasbro, Inc

www.hasbro-interactive.com

Konami is a registered trademark of Konami Co. Ltd. 1998 Konami. All rights reserved.

DISTRIBUTED BY **KONAMI UK LTD.**
KONAMI HOUSE, 54a COWLEY MILL ROAD, UXBRIDGE, MIDDLESEX UB8 2QE

DISTRIBUTED BY **KONAMI (DEUTSCHLAND) GMBH**
POSTFACH 56 01 80, 60406 FRANKFURT

DISTRIBUTED BY **KONAMI (DEUTSCHLAND) GMBH, AMSTERDAM BRANCH**
ROYAL DAM CENTRE DAM 3-7 1012 JS, THE NETHERLANDS

DISTRIBUTED BY **KONAMI (DEUTSCHLAND) GMBH, PARIS BRANCH**
23 RUE CAMBON, 75001 PARIS, FRANCE

DISTRIBUTED BY **KONAMI (DEUTSCHLAND) GMBH, MADRID BRANCH**
ORENSE 34, IBERIA MART II 9TH FLOOR, MADRID, SPAIN

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

HASBRO Interactive