

◆ Achetez. Vendez. Négociez. Gagnez ! ◆

MONOPOLY

BRAND

ZOO de ARC BEAUVAL

CONTIENT :

1 plateau de jeu,
6 pions spéciaux, 28 cartes
Titre de propriété (dont 22
programmes de conservation),
16 cartes Gestes éco-citoyens,
16 cartes Évènements,
1 paquet de billets de Banque
pour MONOPOLY,
32 tentes, 12 campements
et 2 dés.



8+



2-6

COMMENT JOUER ?



Lancez-vous dans la sauvegarde d'espèces en danger en parrainant des animaux et faites progresser des programmes de conservation ! Votre but est de sécuriser le territoire des espèces parrainées en faisant évoluer tous vos programmes en statut réserve.

COMMENT GAGNER ?

Il faut être le dernier joueur qui n'ait pas fait faillite.

Comment faire : financer des programmes de conservation et récolter le plus de dons possible de la part des joueurs qui atterrissent chez vous.

Investissez dans tous les programmes de conservation d'un même groupe de couleur pour augmenter les dons et pouvoir investir dans des équipements (tentes et campements) afin d'augmenter le montant des dons perçus.

QUI JOUE EN PREMIER ?

Le joueur qui imite le mieux le lion commence la partie !

QUAND C'EST VOTRE TOUR :

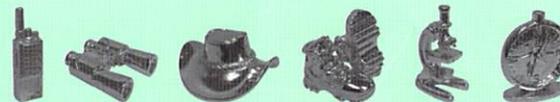
- 1) Lancez les deux dés.
- 2) Bougez votre pion d'autant de cases que le nombre de points indiqué sur les dés et dans le sens des aiguilles d'une montre.
- 3) La case où vous vous arrêtez déterminera ce que vous avez à faire. Voir la rubrique « Types de Cases » ci-dessous.
- 4) Si vous passez par ou vous arrêtez sur la case **DÉPART**, vous recevez **€200** de la Banque.



- 5) Si vous faites un **double** aux dés, effectuez les opérations habituelles sur la case où vous vous arrêtez puis relancez les dés. (étapes 1 à 4).

Attention ! Si vous faites **trois doubles de suite**, rendez-vous immédiatement en **prison**.

- 6) Lorsque vous avez terminé votre tour, **donnez les dés au joueur situé sur votre gauche**.



AU SECOURS ! J'AI BESOIN D'ARGENT !

S'il ne vous reste plus d'argent et que vous devez vous acquitter d'une dette auprès de la banque ou auprès d'un autre joueur, vous pouvez **vendre des équipements** et/ou **hypothéquer un programme de conservation**. Si vous devez toujours de l'argent, vous êtes déclaré en **FAILLITE** et vous êtes éliminé !

- ◆ Vous devez alors rembourser ce que vous pouvez avec les billets qu'il vous reste.
- ◆ Si vous êtes mis en faillite par un autre joueur, vous devez lui donner tous vos programmes de conservation hypothéqués et les cartes **Vous êtes Libéré de Prison** que vous possédez.

Ce joueur doit immédiatement payer 10% d'intérêts sur chaque programme de conservation hypothéqué qu'il récupère puis choisir de conserver les hypothèques sur ces programmes de conservation, ou tout régler tout de suite.

- ◆ Si votre dette est envers la Banque, elle récupère et met aux enchères tous vos programmes de conservation. Ceux-ci sont vendus non hypothéqués. Vous devez remettre les cartes **Vous êtes Libéré de Prison** en-dessous du paquet correspondant.

TYPES DE CASES

1) PROPRIÉTÉ N'APPARTENANT À PERSONNE

Il existe trois types de propriétés :



Programmes de conservation (groupes de couleur)



Gares/Spectacles



La clinique vétérinaire La nurserie

Vous pouvez **lancer** le programme de conservation ou **acheter** la propriété (gare/spectacle/clinique/nurserie) sur lequel/laquelle vous vous arrêtez en versant à la Banque le **montant du don indiqué** sur la case du plateau de jeu. Vous recevez en échange, comme preuve de cette acquisition, une carte de propriété que vous devez garder face visible devant vous. Si vous décidez de ne pas lancer le programme de

conservation ou de financer la propriété (gare/spectacle/clinique/nurserie), le banquier doit immédiatement ouvrir une vente aux enchères. Lorsque vous lancez des programmes de conservation, vous devez penser à lancer, si possible, les autres programmes de conservation du même



groupe de couleur. Par exemple : si vous lancez un programme de conservation vert, vous devez essayer de lancer les 2 autres programmes de conservation verts au cours de la partie. Posséder un groupe de couleur augmente le montant du don que les autres joueurs ont à verser quand ils atterrissent sur un de ces programmes de conservation et vous permet également d'investir dans des équipements (tentes et campements) pour encore augmenter les dons perçus.



2) PROPRIÉTÉ APPARTENANT DÉJÀ À UN AUTRE PARRAIN

Si vous vous arrêtez sur un programme de conservation déjà lancé par un parrain ou sur une propriété (gare/spectacle/clinique/nurserie) qui appartient à un autre joueur, il peut vous demander de **faire un don**. Le montant du don est indiqué sur le programme de conservation et varie selon le nombre d'équipements qu'il comporte. Vous n'avez pas à faire de don si le programme de conservation ou la propriété est hypothéqué(e) (la carte est retournée). **Important :** le joueur qui est propriétaire de la case sur laquelle vous vous arrêtez doit vous réclamer le don avant que le joueur suivant ne lance les dés à son tour. S'il oublie de vous demander, vous n'êtes plus obligé de faire un don !

Programmes de conservation

Le don pour un programme de conservation sans équipement est indiqué sur la carte correspondante. Ce don est **double** si le parrain possède tous les programmes de conservation (non hypothéqués) d'un même groupe de couleur. Si des tentes ou des campements ont été **investis** sur ce programme, le don sera beaucoup plus élevé – comme indiqué sur le programme de conservation.

Gares/Spectacles (Gare télécabine des éléphants, Gare télécabine des lions, Spectacle des oiseaux, Spectacle des otaries)

Le don dépend du nombre de gares/spectacles que vous possédez.

| Gares/Spectacles | 1 | 2 | 3 | 4 |
|------------------|-----|-----|------|------|
| Don | €25 | €50 | €100 | €200 |



La clinique vétérinaire et la nurserie

Pour connaître le montant du don, lancez les dés et multipliez le résultat par **4**. Si vous possédez la clinique vétérinaire et la nurserie, multipliez le résultat par **10** !

N'ATTENDEZ PAS VOTRE TOUR !

C'est une règle souvent oubliée : vous pouvez réaliser les opérations décrites ci-après même si ce n'est pas à vous de jouer ! Et même en prison !

1) RÉCOLTER UN DON

Si un joueur s'arrête sur un de vos programmes de conservation ou une propriété (gares/spectacles/clinique/nurserie) non hypothéqués, vous pouvez lui réclamer un don selon le montant indiqué sur le titre de propriété et/ou la carte de programme de conservation – voir le chapitre *Propriété appartenant déjà à un autre parrain*.

2) VENTE AUX ENCHÈRES

Le banquier met un programme de conservation ou une propriété aux enchères quand :

- ◆ un joueur s'arrête sur un programme de conservation qui n'a pas encore été lancé par un joueur ou sur une propriété qui n'appartient à personne et qu'il décide de ne **pas** l'acheter au prix indiqué sur la case du plateau de jeu,
- ◆ un parrain fait **faillite** et retourne tous ses programmes de conservation et toutes ses propriétés hypothéquées à la banque. Ces programmes et ces propriétés sont vendus aux enchères non hypothéqués,
- ◆ il y a une **crise d'équipements** et que deux parrains ou plus souhaitent investir dans le(s) même(s) équipement(s).



Le paiement d'une vente aux enchères ne peut se faire qu'en billets de banque. L'enchère commence à n'importe quel prix fixé par un joueur désireux de l'acheter et avec un minimum de 1€. Le programme de conservation ou 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.

3) INVESTIR DANS DES ÉQUIPEMENTS

Vous devez lancer tous les programmes de conservation d'un même groupe de couleur pour pouvoir investir dans des tentes auprès de la banque.

- Le prix d'une tente est indiqué sur le **programme de conservation**.
- Vous devez investir **uniformément**. Vous ne pouvez pas investir dans une deuxième tente sur un programme tant que vous n'avez pas investi dans une tente sur chaque programme de conservation du même groupe de couleur.
- Vous pouvez investir dans **4 tentes** au maximum sur un même programme de conservation.
- Une fois que vous avez 4 tentes sur un programme, vous pouvez les échanger contre un **campement**. Pour cela vous devez payer le montant indiqué sur le programme de conservation. Vous ne pouvez investir que dans un seul campement par programme et vous ne pouvez pas investir dans des tentes sur un programme disposant déjà d'un campement.



Important : vous ne pouvez investir ni dans des tentes, ni dans des campements si un des programmes de conservation du même groupe de couleur est **hypothéqué**.

Crise d'équipements ?

S'il ne reste plus de tente ou de campement à vendre, 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 tentes ou de campements, et que deux joueurs ou plus souhaitent les acheter, alors ils seront vendus aux enchères et accordés au plus offrant.

4) VENDRE UN ÉQUIPEMENT

Les équipements (tentes et campements) seront vendus à la banque à la moitié de leur valeur, indiquée sur le programme de conservation. Les tentes doivent être vendues uniformément, de la même façon qu'elles ont été achetées. Les campements sont eux échangés contre 4 tentes.

5) HYPOTHÉQUER UN PROGRAMME DE CONSERVATION OU UNE PROPRIÉTÉ

Si vous n'avez plus assez d'argent pour acquitter une dette, vous pouvez hypothéquer n'importe lequel de vos programmes ou n'importe laquelle de vos propriétés. Vous devez d'abord vendre tous les équipements des programmes de conservation du même groupe de couleur à la banque.



Pour **hypothéquer** un programme ou une propriété, vous devez ensuite retourner la carte sur la table et recevoir la valeur de l'hypothèque indiquée (au dos de la carte) de la part de la banque. Vous pouvez **lever** une hypothèque en payant la **valeur de l'hypothèque plus 10% d'intérêts**. Vous pouvez alors retourner la carte face visible. Vous ne pouvez pas récolter de don d'un programme de conservation ou d'une propriété hypothéqué(e).

6) PASSEZ DES ACCORDS AVEC VOS ADVERSAIRES !

Vous pouvez conclure des marchés avec vos adversaires et ainsi **acheter** ou **vendre** des programmes de conservation sans équipements. Vous devez vendre tous les équipements qui ont été investis dans les programmes d'un même groupe de couleur avant d'en vendre un ou plusieurs.

Les programmes et les propriétés peuvent être achetés avec des billets ou être échangés contre d'autres programmes de conservation, d'autres propriétés, ou contre des cartes *Vous êtes Libéré de Prison*. Ce sont les joueurs qui concluent le marché qui décident du montant de la transaction.



Vous pouvez vendre un programme de conservation ou une propriété **hypothéqué(e)** à un autre joueur à prix convenu entre vous.

L'acheteur peut alors, soit lever immédiatement l'hypothèque en **payant** à la banque la valeur de l'hypothèque, soit garder l'hypothèque et **payer** les **10% d'intérêts**. Il pourra alors choisir de payer la valeur de l'hypothèque plus tard au cours du jeu et dans ce cas il devra **payer de nouveau** les 10% d'intérêts.

3) GESTES ÉCO-CITOYENS ET ÉVÈNEMENTS

Vous devez prendre la carte située sur le dessus du paquet correspondant, suivre les instructions de la carte et la remettre face cachée en-dessous de la pile.

Si vous tirez une carte *Vous êtes Libéré de Prison*, vous pouvez la garder jusqu'à ce que vous décidiez de l'utiliser ou de la vendre à un autre joueur.



4) STATION DE FILTRATION ET USINE DE MÉTHANISATION

Si vous vous arrêtez sur une de ces cases, versez le montant indiqué à la Banque.



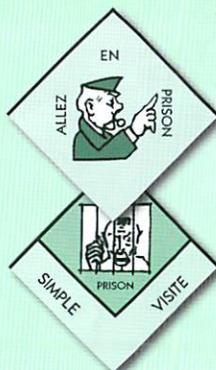
5) ALLEZ EN PRISON

Si vous vous arrêtez sur cette case, vous devez bouger votre pion sur la case **ALLEZ EN PRISON**.

Important : vous ne **touchez pas** les 200€ si vous allez sur la case **ALLEZ EN PRISON** en passant par la case DÉPART. Si vous êtes envoyé en prison, votre tour est terminé : vous devez donner les dés au joueur suivant !

Vous êtes envoyé en prison si :

- ◆ vous tirez une carte Gestes Éco-citoyens ou Événements qui vous indique d'aller en prison.
- ◆ vous faites trois doubles à la suite aux dés.



Q : Comment sortir de prison ?

R : Vous avez trois possibilités :

- Payer** une amende de 150€ au début du tour suivant. Vous pouvez alors lancer les dés et bouger votre pion normalement.
- Utiliser une carte** *Vous êtes libéré de Prison* si vous en possédez une. Vous pouvez également en acheter une à un autre joueur. Une fois utilisée, remettez la carte en-dessous de la pile correspondante, lancez les dés et bougez votre pion.
- Attendre trois tours** en lançant les dés à chaque tour pour essayer de faire un **double**. Si vous faites un double, sortez de prison en utilisant le lancer de dés pour avancer. Si, après les trois tours, vous n'avez pas fait de double, payez 150€ à la banque et bougez votre pion suivant votre lancer de dés.

6) SIMPLE VISITE (EN PRISON)

Pas de panique : si vous vous arrêtez sur la case prison lors d'un déplacement normal, vous êtes en « Simple Visite » et ne subissez aucune pénalité. Assurez-vous que votre pion soit bien dans la zone « Simple Visite ».



7) PARC GRATUIT

Relax ! Il ne peut rien vous arriver sur cette case ! Vous passez une agréable journée au ZooParc de Beauval en attendant le prochain tour. Vous continuez vos transactions normalement (récolter des dons, équiper vos programmes de conservation...).



8) PROGRAMME DE CONSERVATION QUE VOUS AVEZ LANCÉ

Rien de spécial ! Mais vous ne gagnez pas d'argent non plus...

MISE EN PLACE

LE BANQUIER

Un des joueurs est élu banquier. Il s'occupe de la banque, gère les parrainages et dirige les ventes aux enchères.

Il est important que ce joueur sépare les biens de la banque (argent, programme de conservation) des siens pour ne pas les mélanger.

LA BANQUE :

- ◆ gère la totalité de l'argent* et les programmes de conservation qui ne sont pas encore lancés par les joueurs,
- ◆ encaisse et verse les montants dus ou perçus,
- ◆ encaisse le montant des dons qui servent à lancer les programmes de conservation,
- ◆ dirige les ventes aux enchères,
- ◆ vend les équipements (tentes et campements) pour chaque programme,
- ◆ prête de l'argent sur des programmes de conservation hypothéqués.

La Banque ne fait jamais faillite : elle peut mettre en circulation autant d'argent que nécessaire sous forme de reconnaissances de dettes écrites sur du papier ordinaire. * M1 = 1 euro MONOPOLY.

Mélangez les cartes
GESTES ÉCO-CITOYENS
et posez-les ici face cachée.

Mélangez les cartes
ÉVÈNEMENTS
et posez-les ici face cachée.

Chaque joueur choisit un **pion**
et le met sur la case **DÉPART**.

Chaque joueur
commence le jeu avec :



COMMENT DEVENIR PARRAIN ?

Le joueur peut choisir de parrainer l'animal lorsqu'il s'arrête sur une case espèce non parrainée. Dans ce cas, il verse à la banque le montant du don et récupère la carte qu'il place devant lui. Il devient alors parrain de l'espèce concernée.

COMMENT FAIRE ÉVOLUER LES PROGRAMMES DE CONSERVATION (TENTE ET CAMPEMENT) ?

Afin de protéger les animaux menacés, vous allez faire évoluer vos programmes en investissant dans des équipements représentés par les tentes et les campements. Un programme ne peut évoluer que si le parrain est en possession de tous les programmes de conservation d'un même groupe de couleur, il en devient alors **PROTECTEUR**.

Vous devez passer par chaque étape de progression : bivouac (1 tente), observatoire (2 tentes), puis refuge animalier (3 tentes), centre de conservation (4) et enfin, la réserve (1 campement) qui est le dernier niveau d'évolution.

-  = statut **bivouac** : vous partez en reconnaissance sur le terrain,
-  = statut **observatoire** : vous observez et menez une étude sur l'espèce concernée,
-  = statut **refuge animalier** : vous pouvez prodiguer tous les soins nécessaires et aider aux animaux relâchés,
-  = statut **centre de conservation** : vous pouvez aider à la reproduction et à la réhabilitation de l'espèce,
-  = statut **réserve** : vous avez réussi à sécuriser le territoire de l'espèce concernée, elle sera préservée des diverses fléaux qui menacent sa survie au sein de cet espace/cette réserve.

EXPLICATION DES STATUTS DE CONSERVATION

Le statut de conservation des espèces est en mouvement permanent. L'indication des statuts indiqués dans le jeu sont propres à l'instant T où le jeu a été conçu.

| NT | VU | EN | CR | RE |
|---|---|------------------|--|--|
| Quasi menacé Les espèces concernées ne sont pas menacées mais pourraient l'être prochainement (proches de remplir les critères de vulnérabilité). | Vulnérable Ces 3 catégories désignent les espèces menacées. Sur les dix dernières années, les espèces qui y figurent ont diminué de façon notable au niveau de la taille de leur population, de leur répartition, des sites occupés et/ou alors leurs populations sont tellement faibles et/ou localisées que leur avenir à court terme est compromis. L'évolution de la situation à venir peut aussi être prise en compte. | En danger | En danger critique d'extinction | Éteint au niveau régional L'analyse est réalisée en remontant jusqu'en 1850. |

N'INVENTEZ PAS VOS RÈGLES !

Baucoup de joueurs aiment à jouer avec « leurs » règles du MONOPOLY. Attention car cela augmente souvent le temps d'une partie. Dans les règles officielles, les joueurs ne doivent pas se prêter d'argent entre eux, ne doivent pas se mettre d'accord pour ne pas payer de dons, etc. Toutes les taxes et amendes doivent être payées à la banque et ne doivent pas être stockées sur la case parc gratuit ou n'importe où d'autre !

The MONOPOLY name and logo, the distinctive design of the game board, the four corner squares, the MR. MONOPOLY name and character, as well as each of the distinctive elements of the board and playing pieces are trademarks of Hasbro, Inc. for its property trading game and game equipment. © 1935, 2022 Hasbro.

Fabriqué par Winning Moves International Ltd. / UK Ltd., 7 Praed Street, London, W2 1NJ, UK.

Winning Moves France SAS – 66, rue Marceau – 93100 Montreuil.

Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.

Garder l'adresse pour référence.

www.monopoly.com www.hasbro.com www.winningmoves.fr

Licensed by:



4150B6538024001