

# Règles du Monopoly

## Comment jouer au Monopoly

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Ruiner tous vos adversaires en achetant des propriétés, en construisant des maisons et des hôtels, et en encaissant des loyers.
- **Mécanique principale** : Lancez deux dés, déplacez votre pion sur le plateau et réalisez l'action de la case où vous atterrissez (achat, loyer, carte, impôt, prison).
- **Condition de victoire** : Être le dernier joueur encore en jeu, tous les autres ayant fait faillite.

Le **Monopoly** est sans doute le jeu de société le plus célèbre au monde, et pour cause : il mélange négociation, stratégie et un brin de chance qui peut tout faire basculer. Si vous avez toujours eu la flemme de lire le petit livret de règles coincé dans la boîte, vous êtes au bon endroit. On va tout reprendre ensemble, tranquillement, comme si on installait le plateau sur la table du salon. Prêts ? C'est parti !

## Mise en place de la partie

### Le matériel sur la table

Commencez par sortir le **plateau de jeu** et le déplier bien à plat au centre de la table. Placez le **casier de la Banque** à côté, avec les **billets** triés par valeur, les **maisons** (vertes) et les **hôtels** (rouges) dans leurs compartiments, et les **Titres de Propriété** rangés dedans. Mélangez les cartes **Chance** et les cartes **Caisse de Communauté** séparément, puis posez chaque paquet face cachée sur son emplacement du plateau. Chaque joueur choisit un **pion** et le place sur la case **Départ**.

## Distribution de l'argent et rôle du banquier

Désignez un joueur comme **Banquier**. Ce joueur gère la Banque en plus de jouer (sauf si vous êtes plus de 5, auquel cas une personne peut se consacrer uniquement à ce rôle). Le Banquier distribue à chaque joueur **150 000 Francs**, répartis de cette façon :

Valeur du billet	Nombre de billets
50 000 F	2
10 000 F	4
5 000 F	1
2 000 F	1
1 000 F	2
500 F	1
100 F	5

Tout le reste (billets, Titres de Propriété, maisons, hôtels) reste dans la **Banque**. Celle-ci ne peut jamais faire faillite : si elle manque de billets, le Banquier rédige des reconnaissances de dettes sur papier libre.

## Qui commence

Chaque joueur lance les **deux dés**. Celui qui obtient le score le plus élevé ouvre le bal. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre (le joueur à gauche enchaîne).

## Déroulement d'un tour de jeu

Quand c'est à vous, lancez les **deux dés** et avancez votre pion du nombre de cases correspondant au total, dans le sens de la flèche sur le plateau. Regardez ensuite sur quelle case vous avez atterri et effectuez l'action correspondante. Une fois que c'est fait, passez les dés au joueur à votre gauche. Simple comme bonjour, non ?

## Les doubles aux dés

Si vos deux dés affichent le même chiffre (un **double**), jouez normalement votre case d'arrivée,

puis relancez les dés et rejouez. Mais attention : si vous faites **trois doubles d'affilée**, direction la **prison** immédiatement, sans passer par la case Départ. Votre tour s'arrête là. C'est le karma du Monopoly !

## La case Départ et le salaire

Chaque fois que vous **passez par** la case Départ ou que vous vous y **arrêtez**, la Banque vous verse un **salaire de 20 000 F**. Il arrive même de le toucher deux fois dans le même tour si une carte vous renvoie sur la case Départ alors que vous venez de la dépasser.

[IMAGE\_MATERIEL]

## Les propriétés : acheter, louer, négocier

### Acheter un terrain

Vous atterrissez sur un **terrain** (ou une gare, ou une compagnie de distribution) qui n'appartient à personne ? Deux choix s'offrent à vous :

- **Acheter** : payez le prix affiché sur le plateau à la Banque. Vous recevez le **Titre de Propriété** que vous posez devant vous, face visible.
- **Refuser** : la Banque met immédiatement la propriété aux **enchères**. Tous les joueurs peuvent enchérir, y compris vous. Le plus offrant remporte la propriété.

Petite astuce : ne laissez jamais filer une propriété sans réfléchir aux enchères, car un adversaire pourrait l'obtenir pour une bouchée de pain et compléter un groupe de couleur redoutable.

### Payer un loyer

Vous tombez sur une propriété qui appartient à un autre joueur ? Ce joueur peut vous réclamer un **loyer**, à condition de le faire **avant que le joueur suivant ne lance les dés**. Le montant du loyer est indiqué sur le Titre de Propriété et dépend du nombre de constructions sur le terrain. Point important : si un joueur possède **tous les terrains d'un même groupe de couleur** (ce qu'on appelle un **monopole**), le loyer des terrains nus de ce groupe est **doublé**. Toutefois, si

l'un des terrains du groupe est **hypothéqué**, le loyer reste normal sur les terrains non hypothéqués et nul sur le terrain hypothéqué.

## Les gares

Il y a **4 gares** sur le plateau. Le loyer que vous percevez augmente avec le nombre de gares que vous possédez. Plus vous en avez, plus ça pique pour vos adversaires ! Le montant exact est inscrit sur le Titre de Propriété.

## Les compagnies de distribution

Il y en a **deux** (Compagnie des Eaux et Compagnie d'Électricité). Quand un joueur s'y arrête, le loyer dépend du lancer de dés du visiteur :

- Si le propriétaire possède **une seule** compagnie : loyer = 4 × la valeur des dés.
- Si le propriétaire possède **les deux** compagnies : loyer = 10 × la valeur des dés.

Si vous arrivez sur une compagnie suite à une carte Chance ou Caisse de Communauté, relancez les dés pour calculer le loyer.

## Construire des maisons et des hôtels

### Les maisons

Dès que vous possédez **tous les terrains d'un même groupe de couleur**, vous pouvez acheter des **maisons** à la Banque et les placer sur ces terrains. Le prix d'une maison est indiqué sur le Titre de Propriété. Vous pouvez construire à tout moment durant votre tour, autant que votre portefeuille le permet.

Règle cruciale : vous devez **construire uniformément**. Cela signifie que vous ne pouvez pas mettre 2 maisons sur un terrain tant que tous les terrains du groupe n'en ont pas au moins une. On monte d'un cran sur chaque terrain avant de rajouter une couche, comme des étages réguliers. Et quand vous revendez des maisons, c'est pareil : on dégarnit uniformément. Vous ne pouvez pas construire de maison sur un groupe dont l'un des terrains est hypothéqué.

## Les hôtels

Quand chaque terrain d'un groupe possède **4 maisons**, vous pouvez échanger ces 4 maisons contre **1 hôtel** en payant le prix indiqué sur le Titre de Propriété. Maximum **1 hôtel par terrain**. Les 4 maisons retournent dans le stock de la Banque.

## Crise du bâtiment

La Banque a un nombre limité de maisons et d'hôtels. S'il n'y en a plus de disponibles, il faut patienter qu'un joueur en revende. C'est une vraie arme stratégique : garder des maisons sans passer aux hôtels peut bloquer la construction pour tout le monde. Petit conseil vicieux mais parfaitement légal !

## Les cartes Chance et Caisse de Communauté

Quand vous atterrissez sur une case **Chance** ou **Caisse de Communauté**, piochez la première carte du paquet correspondant. Ces cartes peuvent vous demander de vous déplacer, de payer une somme, de recevoir de l'argent, d'aller en prison ou d'être libéré de prison. Suivez les instructions à la lettre, puis glissez la carte **sous le paquet**, face cachée.

Exception : la carte « **Vous êtes libéré de prison** ». Vous la conservez devant vous jusqu'à utilisation, ou vous pouvez la revendre à un autre joueur au prix que vous négociez ensemble. Si vous aimez les jeux où les cartes créent des surprises, jetez aussi un œil aux [règles de 7 Wonders](#), un autre classique plein de rebondissements.

Petit rappel : si une carte vous fait passer par la case Départ, touchez vos 20 000 F. Par contre, quand une carte vous envoie directement en prison, vous ne passez pas par la case Départ.

## Impôts, taxe de luxe et parc gratuit

### Les cases impôts et taxe de luxe

Pas de mystère ici : payez simplement le montant indiqué sur la case à la Banque. Cet argent

est placé **au centre du plateau**.

## Le parc gratuit

Quand vous vous arrêtez sur la case **Parc Gratuit**, bonne nouvelle : vous récupérez **tout l'argent accumulé au centre du plateau** (amendes, impôts, taxes). Vous repartez de cette case au tour suivant, sans rien payer. C'est la case préférée de tout le monde, et on comprend pourquoi !

[IMAGE\_FIN]

## La prison

### Comment y atterrir

Vous finissez en **prison** si :

- Vous tombez sur la case « **Allez en Prison** ».
- Vous piochez une carte qui dit « **Allez en Prison** ».
- Vous faites **3 doubles consécutifs** aux dés.

L'arrivée en prison termine immédiatement votre tour. Vous ne passez pas par la case Départ et ne touchez pas de salaire. Si vous êtes simplement de passage sur la case Prison sans y être envoyé, c'est une « **simple visite** », aucune pénalité.

### Comment en sortir

Vous avez quatre moyens de sortir :

- **Payer 5 000 F d'amende** (placés au centre du plateau) avant de lancer les dés, puis jouer normalement.
- **Faire un double** lors de l'un de vos trois tours en prison : déplacez-vous du nombre indiqué, jouez et relancez les dés (comme pour tout double).
- **Utiliser une carte « Vous êtes libéré de prison »** que vous possédez ou que vous achetez à un autre joueur.

Si au bout de **3 tours** vous n'avez pas fait de double, vous êtes obligé de payer les 5 000 F,

puis vous vous déplacez du total indiqué par vos dés. Pendant votre séjour en prison, rassurez-vous : vous continuez à **percevoir vos loyers** si vos propriétés ne sont pas hypothéquées. Comme dans [les Petits Chevaux](#), la patience et un bon lancer de dés peuvent vous sauver la mise.

## Vendre, échanger et hypothéquer

### Vendre ou échanger des propriétés

Vous pouvez **vendre ou échanger** des terrains nus, des gares ou des compagnies de distribution avec un autre joueur, au prix que vous négociez entre vous. Toutefois, si vous avez des **constructions** sur un terrain du groupe, vous devez d'abord les revendre à la Banque (à la moitié de leur prix d'achat) avant de céder un terrain de ce groupe.

Les **maisons et hôtels** ne se vendent qu'à la Banque, jamais directement à un autre joueur.

Vous récupérez la **moitié du prix d'achat**. Pour un hôtel, la Banque vous verse la moitié du prix de l'hôtel plus la moitié du prix des 4 maisons échangées (soit la moitié du coût total de 5 maisons sur ce terrain).

### Les hypothèques

Besoin de liquidités ? Vous pouvez **hypothéquer** une propriété en la retournant face cachée. La Banque vous verse alors le montant indiqué au dos du Titre de Propriété. Tant qu'un terrain est hypothéqué :

- Vous ne percevez **aucun loyer** dessus.
- Vous ne pouvez pas y **construire**.
- Avant d'hypothéquer un terrain d'un groupe avec des constructions, revendez d'abord **toutes les constructions** du groupe à la Banque.

Pour **lever l'hypothèque**, remboursez la somme initiale majorée de **10 % d'intérêts**. Vous pouvez aussi vendre une propriété hypothéquée à un autre joueur : le nouvel acquéreur devra soit lever l'hypothèque (somme + 10 %), soit payer les 10 % d'intérêts immédiatement et régler à nouveau les 10 % lorsqu'il décidera de lever l'hypothèque plus tard.

Rappel : seule la **Banque** peut prêter de l'argent, et uniquement contre hypothèque. Les joueurs ne peuvent ni se prêter ni s'emprunter d'argent entre eux.

## La faillite et la fin de partie

### Faire faillite

Si vous devez plus d'argent que vous n'en possédez (même après avoir vendu maisons, hôtels et hypothéqué vos propriétés), vous faites **faillite** et quittez le jeu.

- Si votre **créancier est la Banque** : remettez-lui tout votre argent, vos Titres de Propriété et vos cartes « Vous êtes libéré de prison » (replacées sous la pile). La Banque met vos propriétés aux enchères.
- Si votre **créancier est un autre joueur** : vos maisons et hôtels sont revendus à la Banque à moitié prix, et votre créancier récupère tout le reste (argent, Titres de Propriété, cartes « Libéré de prison »). S'il reçoit des propriétés hypothéquées, il paye immédiatement les 10 % d'intérêts et choisit de lever ou non chaque hypothèque.

### Dernières précisions avant la faillite

Si vous devez plus que ce que vous avez en liquide, vous pouvez proposer à votre créancier de le payer en partie avec des **propriétés** (même hypothéquées). Le créancier peut accepter une propriété pour un montant supérieur à sa valeur faciale, par exemple pour compléter un groupe de couleur ou bloquer un adversaire. C'est du pur Monopoly : la négociation peut sauver votre peau !

### Le vainqueur

Le **dernier joueur** encore debout, tous les autres ayant fait faillite, remporte la partie. Comme au [Cluedo](#), c'est celui qui reste en jeu jusqu'au bout qui triomphe.

## Règles pour une partie courte

Pas le temps pour un marathon de 4 heures ? Le Monopoly propose des règles officielles pour des parties plus rapides. Voici les trois différences :

- **Distribution initiale** : Le Banquier mélange tous les Titres de Propriété. Le joueur à sa gauche coupe le paquet, puis le Banquier distribue **2 Titres de Propriété** à chaque joueur. Chacun paye immédiatement le prix de ses deux propriétés à la Banque. Ensuite, la partie se déroule normalement.
- **Construction simplifiée** : Il suffit de **3 maisons** (au lieu de 4) sur chaque terrain d'un groupe pour pouvoir acheter un hôtel. Le loyer de l'hôtel reste identique aux règles classiques. En cas de revente d'hôtel, sa valeur correspond à la moitié de son prix d'achat (même formule classique, moins la valeur d'une maison).
- **Fin de partie anticipée** : Dès qu'un premier joueur fait faillite, on continue. Quand un **deuxième joueur** fait faillite, la partie s'arrête. Ce joueur remet tous ses biens à son créancier. Les joueurs encore en jeu comptent alors leurs richesses.

## Comment compter ses richesses

Élément	Valeur à comptabiliser
Argent en main	Valeur totale des billets
Terrains, gares, compagnies (non hypothéqués)	Prix indiqué sur le plateau
Propriétés hypothéquées	Moitié du prix indiqué sur le plateau
Maisons	Prix d'achat de chaque maison
Hôtels	Prix d'achat de l'hôtel + prix des 3 maisons échangées

Le joueur le plus riche est déclaré **vainqueur**.

## Variante limitée dans le temps

Avant de commencer, fixez une **heure de fin**. On distribue les 2 Titres de Propriété comme pour la partie courte, puis on joue normalement. Quand l'heure sonne, le joueur en cours termine son tour, et tout le monde évalue ses biens avec le même tableau ci-dessus. Le plus riche gagne.

Parfait pour une soirée jeux où vous voulez aussi caser une partie de [Blokus](#) avant de vous

coucher !

## Récapitulatif des points clés à retenir

- Passez par la case Départ = **20 000 F** de salaire.
- Possédez tout un groupe de couleur = **loyer doublé** sur les terrains nus.
- Construisez **uniformément** : pas de favoritisme entre les terrains d'un groupe.
- Réclamez vos loyers **avant que le joueur suivant lance les dés**, sinon tant pis.
- Seule la Banque prête de l'argent, et uniquement contre **hypothèque**.
- Trois doubles d'affilée = **direction la prison**.
- En prison, vous continuez à **encaisser vos loyers**.

Et voilà, vous savez tout pour lancer votre première partie de **Monopoly** ! Sortez le plateau, distribuez les billets, choisissez votre pion fétiche et que le meilleur magnat de l'immobilier l'emporte. Bonne partie !