

17. IMPÔT SUPPLÉMENTAIRE

Chaque joueur arrivant sur cette case paye 75€ à la Banque.

18. SOCIÉTÉS DE TRANSPORT

Une visite à une société de transport (Gare, l'Aéroport, Compagnie de trams ou Société de cars) détenue par un Concurrent, coûtera au joueur 10% de la valeur de la société de transport, quel que soit le nombre de sociétés de transport détenues par le Concurrent.

Les Monopolistes qui possèdent déjà une société de transport doublent leurs tarifs chaque fois qu'ils achètent une société de transport supplémentaire. Les montants qu'ils sont en droit d'exiger figurent sur leurs titres de propriété (Concurrents, attention ! Si un Monopoliste possède les quatre sociétés de transport, il sera difficile à battre. Imaginez ce qui se produirait dans la vie réelle si un Monopoliste possédait toutes les sociétés de transport !).

19. SOCIÉTÉ D'ÉLECTRICITÉ / SOCIÉTÉ DES EAUX

Si un joueur s'arrête sur l'une de ces deux sociétés, il lance les dés et paye un montant qui varie en fonction du score des dés et de la qualité du propriétaire (Concurrent ou Monopoliste) :

- Si le propriétaire est un Concurrent, le joueur lui versera 4 fois le montant total des dés, quel que soit le nombre de propriétés détenues par ce Concurrent.
- Si le propriétaire est un Monopoliste, le joueur lui versera 4 fois le montant total des dés si le propriétaire ne possède que l'une de ces deux sociétés, ou 10 fois le montant total des dés si le propriétaire possède les deux sociétés.

20. FONDATION ANTI-MONOPOLY

Les Monopolistes qui s'arrêtent sur cette case versent 160€ à la Banque au profit de la Fondation.

Les Concurrents lancent un dé. Si le dé indique 1, le joueur reçoit 25€. Si le dé indique 2, le concurrent reçoit 50€. Si le dé indique un autre chiffre, le joueur ne reçoit rien.

21. TRANSACTIONS ET PRÊTS/EMPRUNTS

Les joueurs peuvent à tout moment se vendre entre eux des propriétés ou en acheter, mais il leur est interdit de vendre des rues où se trouvent encore des maisons ou des hôtels (voir règle 12).

Il est interdit aux joueurs d'emprunter de l'argent aux autres joueurs.

22. FAILLITE

Les joueurs qui font faillite n'ont pas pu satisfaire à toutes leurs obligations de paiement. Ils doivent donc vendre leurs maisons ou leurs hôtels à la Banque qui leur en donne la moitié du prix d'achat initial. Le montant total de leurs possessions en argent et de leurs autres propriétés (même si elles sont hypothéquées) est remis au joueur qui a causé la faillite.

Si des joueurs font faillite parce qu'ils n'ont pas pu s'acquitter d'un paiement à la Banque, toutes leurs possessions (capital et biens immobiliers) vont à la Banque. Les propriétés sont de nouveau mises en vente – évidemment sans les maisons et hôtels qui s'y trouvaient – et peuvent donc être vendues aux autres joueurs de la manière habituelle (règle 8).

23. LE JOUEUR LE PLUS RICHE

Pour déterminer le vainqueur – le joueur le plus riche –, il suffit d'appliquer la formule suivante :

- Somme de tout l'argent liquide et des revenus que l'on peut retirer de chaque propriété non hypothéquée.
- Pour déterminer les revenus provenant de la Société des Eaux et de la Société d'Électricité, il faut en déterminer la valeur suivant la règle 19.

RÈGLES DU JEU DE LA VERSION 'PARTIE RAPIDE' (recommandée pour les tournois)

La durée de la partie est convenue à l'avance. Les règles du jeu sont les mêmes que précédemment, exception faite des points suivants :

- Les joueurs ne peuvent faire de transactions qu'avec la Banque : ils ne peuvent pas commercer entre eux.
- À la fin du jeu, les Concurrents peuvent conserver 10 % de l'argent qui leur reste, alors que les Monopolistes peuvent en conserver 20 %. Le reste de l'argent va à la Banque.
- La Banque fait alors le tour de toutes les cases en s'arrêtant sur chaque case détenue par l'un des joueurs. La Banque paye le loyer ou le montant dû au joueur selon les règles habituelles.
- Le gagnant sera le joueur qui possédera le plus d'argent lorsque la Banque aura fait tout le tour du plateau de jeu

Ces règles tiennent compte du fait qu'après une partie rapide, le gagnant, qu'il soit Concurrent ou Monopoliste doit posséder à la fois beaucoup d'argent et beaucoup de propriétés.

Dans son Monopolygate, Ralph Anspach conte les dessous de l'histoire véridique du jeu de société le plus populaire du monde : tentative d'étouffement de l'affaire, ironie, propagande, supercherie et description du véritable monde du Monopoly. Disponible en librairie ou en ligne.

Notice à conserver.

• Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure. Photos non contractuelles. Les couleurs et les formes de ce produit peuvent différer de celles représentées sur l'emballage. Fabriqué en R.P.C.

• Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen die afgebroken en ingeslikt kunnen worden. De doos bewaren voor verdere referenties. Afbeeldingen niet contractueel verbonden. Geproduceerd in China.

Anti-Monopoly est une marque déposée, propriété de Hasbro, Inc., et utilisée sous licence.

© 1977, 1985, 1995, 2005, 2007, 2009, 2019 by Ralph Anspach. Patent 4136881.



Z.I. La Beaugardière - Randonnai
61190 Tourouvre au Perche - France
Tél.: +33 (0)2 33 85 25 00
Fax : +33(0)2 33 85 25 04

www.megableu.com



ANTI-MONOPOLY

Règle du jeu

Suivez les conseils avisés de votre consultant d'affaires :

POUR TOUS LES CONCURRENTS ANIMÉS D'UN JOYEUX ESPRIT D'ENTREPRISE !

Gardez-vous bien de jouer comme au Monopoly® !

- Pour mener une action efficace contre les Monopolistes et avoir les mêmes chances de gagner, mieux vaut acheter dès que possible des biens immobiliers.
- Débrouillez-vous, avec l'aide des autres Concurrents, pour que les Monopolistes ne parviennent pas à obtenir le monopole d'une ville (voir ci-dessous) : jouez donc le tout pour le tout de manière à pouvoir financer certains achats.
- Le capital de départ est faible : tous les joueurs ont ainsi les mêmes chances de gagner. Gérez donc votre argent "en bon père de famille".

CONTENU DE LA BOÎTE :

- | | | |
|---|-----------------------------|---------------------------|
| • Plateau de jeu | • 25 cartes de monopolistes | • Des liasses de billets: |
| • Règle du jeu | • 25 cartes de concurrents | 50 x 1€ |
| • 3 pions bleus différents (monopolistes) | • 28 titres de propriété | 40 x 5€ |
| • 3 pions verts différents (concurrents) | • 2 dés | 50 x 10€ |
| | • 35 maisons | 50 x 50€ |
| | • 15 hôtels | 50 x 100€ |
| | | 20 x 500€ |

Tous les montants en euros doivent être multipliés par 1000.

HISTOIRE

L'invention du jeu de plateau le plus populaire du monde s'est déroulée en trois étapes. La première version – qui portait déjà le nom de Monopoly – a été imaginée en 1904 par une anti-monopoliste à tous crins, Elizabeth Magie. Pour gagner, les joueurs devaient rassembler des titres de propriété de même couleur, ce qui est le concept de base du Monopoly®. Mais pourquoi une anti-monopoliste inventerait-elle donc un tel jeu ? Tout simplement pour prouver que les monopolistes s'enrichissent en mettant en coupe réglée les locataires, les usagers du gaz, de l'eau et du chemin de fer. Au début des années trente du siècle dernier, ce monopoly se jouait sur des plateaux de fabrication maison : il faisait fureur sur toute la côte Est des États-Unis.

La seconde version apparaît en 1932 : c'est une mouture améliorée du jeu de société créé par un groupe de professeurs de l'Atlantic City Quaker school. Charles Darrow copie le jeu sans leur autorisation, le fait breveter et le cède à la société Parker Brothers qui commercialise le Monopoly® sous la forme désormais familière à tous. Pour des raisons commerciales, les vrais inventeurs ont été complètement gommés de l'histoire officielle, et Darrow a été considéré comme le légendaire créateur du jeu.

La troisième version, l'Anti-Monopoly®, est due à l'imagination de Ralph Anspach. Pendant une bataille judiciaire qui a duré dix ans, Parker Brothers essaya – sans succès – d'empêcher la commercialisation du jeu. En fait, l'invention de Ralph Anspach est un retour aux racines anti-monopolistes du jeu puisque, contrairement aux Monopolistes, les Concurrents gagnent leur argent honnêtement. Si la bataille entre les Concurrents et les Monopolistes est un mécanisme aussi bien huilé, c'est parce que les chances de gagner des deux camps ont été équilibrées. (Dans le monde réel où, en l'absence d'une stricte application de la législation anti-monopole, les Monopolistes anéantissent les Concurrents ; les chances de gagner ne sont pas égales pour les deux camps). Pour que les chances de gagner restent égales, les joueurs doivent se conformer très exactement à la règle du jeu.

Pour que tous les joueurs aient les mêmes chances de gagner, il faut absolument respecter scrupuleusement les règles du jeu.

RÈGLES DU JEU

Les règles du jeu qui ne s'appliquent qu'à l'Anti-Monopoly sont imprimées en gras.

1. BUT DU JEU

Vous avez le choix entre les deux options suivantes :

Option A : le gagnant sera le joueur qui parviendra à mettre en faillite tous les autres joueurs (comme au Monopoly®).

Option B : le gagnant sera le joueur qui aura réussi à devenir le Concurrent le plus riche après la faillite de tous les Monopolistes, ou le Monopoliste le plus riche après l'élimination de tous les Concurrents (la règle 23 explique la façon dont sera déterminé le joueur le plus riche).

2. LA BANQUE

L'un des joueurs va tenir "la Banque" : c'est lui qui gèrera et distribuera les titres de propriété, les maisons et les hôtels. Le Banquier se garde bien de mélanger son argent personnel et celui de la Banque.

3. CARTES DE CONCURRENTS ET CARTES DE MONOPOLISTES

On bat les cartes de Monopolistes et les cartes de Concurrents avant de les poser, face cachée, sur les cases du plateau de jeu prévues à cet effet.

4. RÉPARTITION DES RÔLES ET COULEURS DES PIONS

- **Il s'agit maintenant pour chaque joueur de choisir son rôle : va-t-il devenir Concurrent ou Monopoliste ? Les joueurs peuvent soit choisir librement, soit en concertation avec les autres joueurs. Ils peuvent aussi s'en remettre au sort en lançant les dés : le joueur qui obtient le maximum de points au lancer de dés choisit d'être Concurrent ou Monopoliste, les autres joueurs choisissent l'un après l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre.**
- **Les Concurrents prennent un pion vert, les Monopolistes un pion bleu.**
- **Si le nombre de joueurs est pair, il doit y avoir un nombre égal de Concurrents et de Monopolistes. Si ce nombre est impair, la différence entre le nombre de Concurrents et de Monopolistes ne doit pas être supérieure à un : il peut donc y avoir 2 Concurrents et 3 Monopolistes, mais pas 2 Concurrents et 4 Monopolistes.**
- **La répartition des rôles ne pourra pas être modifiée pendant la partie.**

5. CAPITAL DE DÉPART ET POSITION DE DÉPART

Le Banquier remet 1500€ (= 1 500 000€) à chaque joueur :

2 x 500€ ; 3 x 100€ ; 2 x 50€ ; 7 x 10€ ; 5 x 5€ ; 5 x 1€.

Tous les pions sont placés sur la case départ. Les joueurs font avancer leurs pions dans le sens des aiguilles d'une montre, conformément aux points indiqués par les dés, à moins que les indications du plateau de jeu ou des cartes ne leur donnent d'autres instructions.

6. QUI COMMENCE ?

Le nombre de points obtenu au lancer de dés pendant la répartition des rôles détermine également le début du jeu : c'est le joueur qui a obtenu le maximum de points qui commence.

7. DOUBLE AU LANCER DE DÉS : LE JOUEUR REJOUÉ

Si un joueur fait un double en lançant les dés, il a droit à un lancer de dés supplémentaire. S'il fait encore un double, ce double sera compté comme un lancer de dés normal et le joueur ne pourra plus rejouer.

8. ACHAT DE TITRES DE PROPRIÉTÉ ET PAIEMENT DES LOYERS

Les joueurs qui arrivent sur une rue, une entreprise ou une autre case n'appartenant à personne peuvent en acheter le titre de propriété moyennant le paiement de son prix (prix de la terre). La Banque remet alors le titre de propriété à l'acquéreur. Si le joueur n'achète pas, la Banque conserve le titre de propriété.

Si un joueur arrive sur une case appartenant à un autre joueur, il est tenu de verser au propriétaire le montant (loyer) indiqué sur le titre de propriété correspondant. **Le montant dû par le joueur dépend de la qualité du propriétaire : en général, les Monopolistes exigent un montant plus élevé que les Concurrents.**

9. MONOPOLISTES DANS UNE VILLE / CONCURRENTS DANS UNE VILLE

Dès qu'un joueur possède au moins deux rues d'une même ville, il détient le monopole de cette ville : que la ville compte deux rues ou qu'elle en compte trois, la règle s'applique dans tous les cas.

Dans les villes dont ils possèdent le monopole, les Monopolistes peuvent exiger le double du montant du loyer indiqué sur le titre de propriété. **Mais les Monopolistes ne peuvent construire que dans les rues de villes dont ils ont le monopole.**

Les Concurrents n'ont pas besoin de monopole : ils peuvent construire dans n'importe quelle rue leur appartenant, même si c'est la seule qu'ils possèdent. **Les Concurrents ne peuvent jamais exiger le double du loyer.**

10. CONSTRUCTION DE MAISONS ET D'HÔTELS

- **Les Concurrents peuvent construire quatre maisons au maximum dans chaque rue leur appartenant. Au lieu de construire une cinquième maison, les Concurrents rendent les quatre maisons à la Banque et achètent un hôtel. Les prix d'achat des maisons et des hôtels figurent sur les titres de propriété. Les Concurrents placent leurs maisons sur le nom de la rue.**
- **Les Monopolistes peuvent construire trois maisons au maximum sur chaque rue leur appartenant et se trouvant dans une ville dont ils ont le monopole. Au lieu de construire une quatrième maison, les Monopolistes rendent les trois maisons à la Banque et achètent un hôtel. Les Monopolistes placent leurs maisons à l'endroit marqué par un H.**
- Les joueurs ne peuvent acquérir les maisons et les hôtels que lorsqu'ils ont la main.
- Les joueurs peuvent répartir leurs maisons ou leurs hôtels comme ils l'entendent sur leurs propriétés. Exemple : un joueur construit une maison dans la rue X d'une ville et un hôtel dans la rue Y de la même ville (à condition, bien sûr, qu'il les possède). Par contre, si une maison ou un hôtel ont déjà été construits dans une rue, il est interdit de les déplacer vers une autre rue.
- Les joueurs peuvent à tout moment lancer une offre sur les propriétés des autres joueurs. Si des maisons ou un hôtel ont été construits sur une rue à vendre, il faudra commencer par les revendre à la Banque pour pouvoir vendre la rue (voir règle 12).

11. HYPOTHÈQUES

A. Pour avoir de l'argent frais, les joueurs peuvent à tout moment hypothéquer leurs biens. Ils revendent à la Banque les titres de propriété correspondants, et celle-ci leur remet alors la moitié du prix du terrain. Le Banquier doit faire deux piles distinctes : cartes hypothéquées et titres de propriété non encore vendus.

B. Le joueur qui souhaite hypothéquer sa propriété doit commencer par revendre à la Banque les maisons ou les hôtels qui s'y trouvent : il se verra alors remettre la moitié du montant initial du prix d'achat.

C. Les rues et entreprises hypothéquées peuvent à tout moment être vendues à d'autres joueurs par leur propriétaire. Le vendeur et l'acquéreur se mettront d'accord sur le prix.

D. Si un joueur souhaite lever l'hypothèque qui grève sa propriété, il attendra d'avoir la main pour verser à la Banque le montant mentionné au verso de son titre de propriété.

E. Ni les Concurrents ni les Monopolistes ne peuvent percevoir de loyer sur une propriété hypothéquée.

F. Comme vous le savez, les Monopolistes ne peuvent construire que s'ils possèdent le monopole d'une ville. Dès qu'un joueur hypothèque une rue indispensable à la détention du monopole, le droit de construire devient caduc dans la ville tout entière. Le joueur peut laisser en place les maisons et hôtels construits dans les autres rues, mais un Monopoliste ne peut pas exiger de double loyer dans une ville dont il n'a plus le monopole.

Exemple : un Monopoliste détient une ville comportant trois rues dont une seule est bâtie. Si après avoir vendu les maisons à la Banque, le joueur hypothèque la rue qui porte une construction, il peut continuer à exiger que les joueurs qui s'arrêtent sur les deux autres rues lui payent un double loyer : en effet, il n'a pas perdu son monopole.

12. VENTE DE MAISONS À LA BANQUE

Tout joueur qui cède une maison à la banque se verra remettre la moitié de son prix d'achat. Les maisons et/ou les hôtels ne peuvent être revendus qu'à la Banque.

AUTRES CASES DE JEU

13. DÉPART

Les joueurs reçoivent 100€ lorsqu'ils s'arrêtent sur la case DÉPART ou lorsqu'ils y passent.

14. PRISON, GUERRE DES PRIX OU SIMPLE VISITE

Pour les Concurrents, c'est la case 'guerre des prix', pour les Monopolistes, c'est la case 'prison'.

Les cartes Monopolistes ou Concurrents, ou les indications du plateau de jeu peuvent envoyer les Monopolistes tout droit en prison et les Concurrents vers la guerre des prix. Les joueurs qui se retrouvent sur cette case ne reçoivent pas d'argent s'ils passent par la case départ.

Pendant leur séjour sur la GUERRE DES PRIX, les Concurrents peuvent continuer à percevoir les loyers et autres créances. Seul inconvenient de leur situation, ils ne peuvent rien acheter.

Pendant leur séjour en PRISON, les Monopolistes ne peuvent percevoir ni loyer ni autres créances.

Le joueur envoyé sur cette case par le lancer de dés ne séjourne ni à la guerre des prix ni en prison. En ce cas, le joueur y fait une simple visite : cette règle est la même pour les Concurrents et les Monopolistes. Au tour suivant, le joueur continue à jouer sans payer d'amende.

Pour quitter la prison ou la guerre des prix, les joueurs ont le choix entre deux possibilités :

1. Dès qu'il a de nouveau la main, le joueur paye une amende de 50€ à la Banque et peut continuer à jouer. Il peut aussi décider de passer un tour et de payer 50€ lorsqu'il aura de nouveau la main : il pourra alors continuer à jouer.
2. Si un joueur décide de ne pas payer, il reste en prison ou à la guerre des prix et essaye de faire un double au tour suivant. S'il fait un double en lançant les dés, il peut continuer à jouer. Dans le cas contraire, il aura de nouveau, au tour suivant, le choix entre une amende et le lancer de dés. S'il n'arrive toujours pas à faire un double, il sera tenu de payer une amende de 50€ à la Banque au début du troisième tour pour pouvoir continuer à jouer.

Exemple : un joueur qui se trouve en prison lance un double 3. Il a donc le droit de quitter la prison – mais il ne peut pas faire avancer son pion de six cases. Par contre, il a droit à un lancer de dés supplémentaire (voir règle 7). S'il lance de nouveau un double, il déplace son pion du nombre de cases indiqué par les dés et passe la main au joueur suivant.

15. CASE DE CONCURRENT OU MONOPOLISTE

Les Concurrents prennent la carte supérieure de la pioche des Concurrents et se conforment aux indications de la carte. Les Monopolistes prennent la carte supérieure de la pioche des Monopolistes et se conforment aux indications de la carte. Dans les deux cas, la carte tirée est replacée sous la pioche.

16. IMPÔTS SUR LE REVENU

Si un joueur atterrit sur la case 'Impôt sur le revenu', il doit payer des impôts à la Banque. Il payera donc soit 200€ soit un pourcentage du montant total de ses biens (argent, maisons, hôtels, propriétés non hypothéquées). Ce pourcentage de ses biens se calcule de la façon suivante :

Pour les Monopolistes :

20% de leur argent +

10% du prix du terrain de leurs rues et entreprises non hypothéquées +

10% du prix d'achat total de leurs maisons et hôtels.

Pour les Concurrents :

10% de leur argent +

10% du prix du terrain de leurs rues et entreprises non hypothéquées +

10% du prix d'achat total de leurs maisons et hôtels.