

# Règle du Brailloopoly

Âge 8+  
2-6 joueurs

## Contenu

Plateau  
8 pions  
28 cartes Propriété  
16 cartes Chance  
16 cartes Caisse de communauté  
32 maisons  
12 hôtels  
2 dés  
Liasse de billets MONOPOLY

## Mise en place !

**1** Choisissez quelqu'un pour prendre le rôle du banquier. Le banquier gère :

- ! L'argent de la banque
- ! Les maisons
- ! Les hôtels
- ! Les cartes Propriété
- ! Les enchères

Le banquier peut jouer, lui aussi, mais il doit séparer son argent de celui de la banque.

**2** Le banquier donne à chaque joueur

M1 x 5  
M5 x 1  
M10 x 2  
M20 x 1  
M50 x 1  
M100 x 4  
M500 x 2  
(Total = M1500)

Laissez le reste de l'argent dans la boîte pour constituer la Banque.

## Jouez !

### Comment gagner

Avancez autour du plateau en achetant le plus de propriétés possible. Plus vous possédez de propriétés, plus vous percevrez de loyer des autres joueurs. Si vous êtes le dernier joueur ayant encore de l'argent quand tous les autres ont fait faillite, vous gagnez !

## Qui commence ?

Chaque joueur lance les deux dés. Le joueur avec le résultat le plus élevé commence et le jeu continue sur la gauche.

## A votre tour

1. Lancez les deux dés.

2. Avancez votre pion de ce nombre de cases sur le plateau.

3. Où vous êtes-vous arrêté ? Suivez les règles correspondant à cette case du plateau. Voir LES CASES DU PLATEAU DE JEU.

***Vous avez fait un double ? Relancez les dés pour jouer un autre tour.***

***Attention ! Si vous faites un double 3 fois de suite, vous devez immédiatement aller en prison ! Ne terminez pas votre troisième tour.***

4. Votre tour se termine. C'est au tour du joueur situé à votre gauche.

## Commencez à jouer !

Voilà tout ce que vous devez savoir, vous pouvez maintenant commencer à jouer. Suivez les instructions des cases sur lesquelles vous vous arrêtez.

## Les cases du plateau de jeu

### Propriétés

Il y a trois types de propriété : les rues, qui sont regroupées en groupes de couleur, les gares et les services publics.

### Propriétés n'appartenant à personne

Lorsque vous vous arrêtez sur une rue, une gare ou un service public qui n'appartient à personne, vous devez l'acheter ou le mettre aux enchères

### **Vous voulez l'acheter ?**

Payez le prix indiqué sur la case du plateau de jeu et prenez la carte Propriété à la banque.

### **Vous ne voulez pas l'acheter ?**

Le Banquier doit le mettre en vente aux enchères. Les enchères commencent à M10, et chacun peut faire monter les enchères d'un minimum de M1. Inutile de suivre l'ordre du tour et le banquier termine la vente quand aucun joueur ne veut plus faire grimper les enchères. Le joueur avec l'offre la plus élevée paie la banque. Si personne ne veut enchérir sur la propriété, ce n'est pas un problème. Personne ne paie, et la Propriété reste à la banque.

### Collectionnez les groupes de couleur !

Quand vous possédez chaque rue d'un groupe de couleur :

- ! Vous pouvez doubler le loyer de ces rues !
- ! Vous pouvez construire des maisons et des hôtels et augmenter encore plus le montant du loyer ! Voir BATIMENTS.

### Propriétés appartenant à un joueur

Lorsque vous vous arrêtez sur une propriété qui appartient à quelqu'un d'autre, le propriétaire doit vous demander de payer un loyer. S'il ne fait pas, vous devez payer. S'il ne vous demande pas avant que le joueur suivant lance les dés, vous n'êtes pas contraint de payer !

### Rue

Payez le montant du loyer indiqué sur la carte Propriété

### Gares

Payez le montant du loyer indiqué en fonction du nombre de gares possédées par le propriétaire.

### Services Publics

Lancez les dés pour déterminer le montant du loyer. Si le propriétaire a 1 service public, le loyer est égal à 4x le résultat des dés. Si le propriétaire a 2 services publics, le loyer est égal à 10x le résultat des dés.

## Cases d'action

### Départ

Chaque fois que vous vous arrêtez ou que vous passez sur la case DEPART, recevez M200 de la banque.

### Chance et Caisse de communauté

Prenez la carte du dessus de la pile concernée et faites ce qu'elle indique. Remettez-la au-dessous de la pile quand vous avez terminé.

### Impôts Sur Le Revenu Et Taxe De Luxe

Payez le montant indiqué sur la Case à la banque.

### Parc gratuit

Détendez-vous ! Il ne se passe rien.

### Simple Visite

Ne vous inquiétez pas ! Si vous vous arrêtez ici, posez votre pion sur la partie Simple visite.

### Allez en prison

Mettez immédiatement votre pion sur la case En Prison ! Ne recevez pas M200 pour être passé par la case départ. Votre tour est ensuite terminé. Vous pouvez encore recevoir vos loyers, participer aux enchères, acheter des maisons et des hôtels, hypothéquer et échanger pendant que vous êtes en prison.

### Alors, comment sortir de prison ?

Vous avez trois possibilités :

1. Payez M50 au début de votre prochain tour, puis lancez les dés et avancez normalement.
2. Utilisez une carte *Vous Etés Libéré De Prison !* au début de votre prochain tour (ou essayez de l'acheter à un autre joueur). Mettez la carte au-dessous de la pile appropriée, puis lancez les dés et avancez.
3. Lancez les dés pour faire un double à votre prochain tour. Si vous réussissez, vous êtes libre ! Utilisez les résultats des dés pour avancer, et c'est la fin de votre tour

Vous pouvez essayer de faire un double pendant un maximum de trois trous. Si vous ne réussissez pas au troisième tour en prison, payez M50 et utilisez votre dernier lancer pour bouger votre pion.

## Bâtiments

### Construire une maison

Dès que vous avez un groupe de couleurs, vous pouvez commencer à acheter des maisons (vous n'êtes pas forcément d'attendre votre tour).

Payez à la banque le prix indiqué sur la carte Propriété et placez une maison sur la rue.

Vous devez construire uniformément. Vous ne pouvez pas construire de deuxième maison sur une rue avant d'en avoir construit une sur chaque rue de groupe. Vous ne pouvez avoir que 4 maisons sur une rue.

### Construire des hôtels

Une fois que vous avez 4 maisons sur toutes les rues d'un groupe de couleur, vous pouvez payer pour les transformer en hôtel.

Payez à la banque le prix pour un hôtel indiqué sur la carte Propriété, rendez les 4 maisons à la banque et placez un hôtel sur la rue.

Vous ne pouvez avoir que 1 hôtel sur une rue. Vous ne pouvez pas y ajouter de maisons. Vous ne pouvez pas construire sur une rue si une des rues de son groupe de couleur est hypothéquée.

## **Vous êtes à court de bâtiments ?**

Si plusieurs joueurs veulent la dernière maison ou le dernier hôtel, le banquier doit les mettre aux enchères. Les enchères comment à M10, et chacun peut faire monter les enchères d'un minimum de M1. Inutile de suivre l'ordre du tour. Le paiement va à la banque.

## **Il n'y a plus de bâtiments ?**

Vous ne pouvez pas en acheter tant que personne n'en revend.

## **Transactions et échanges**

Vous pouvez acheter, vendre ou échanger vos propriétés avec les autres joueurs quand vous le souhaitez.

Vous devez vendre à la banque tous les bâtiments situés sur un groupe de couleur avant de pouvoir vendre ou échanger une rue. Vous ne pouvez pas vendre (ou échanger) de bâtiments à un autre joueur.

Les propriétés peuvent être échangées contre de l'argent, d'autre propriété et/ou des cartes *Vous Etés Libéré De Prison !* Le montant est décidé par les joueurs procédant à l'échange.

Une propriété hypothéquée peut être échangée au prix accepté par les deux joueurs.

Le nouveau propriétaire doit immédiatement :

- ! Rembourser l'hypothèque (payer le coût de libération de l'hypothèque à la banque),
- ! Ou maintenir l'hypothèque (payer uniquement 10% de la valeur de l'hypothèque à la banque pour l'instant).

## **Au secours ! Je ne peux pas payer !**

### **1 Essayez de récupérer des fonds.**

Si vous avez des dettes et que vous ne pouvez pas les payer, essayez de récupérer des fonds en vendant des bâtiments à la banque et (ou en hypothéquant des propriétés).

#### **Vendre de bâtiments**

Vendez les hôtels à la banque pour la moitié de leur coût d'achat et échangez-les immédiatement contre 4 maisons.

Vendez les maisons à la banque pour la moitié de leur coût d'achat. Les maisons doivent être vendues uniformément dans le groupe de couleur.

#### **Hypothèque**

Pour hypothéquer une propriété, vous devez d'abord vendre tous les bâtiments de son groupe de couleur à la banque pour la moitié de leur prix d'achat.

Pour hypothéquer, retournez la carte Propriété face cachée et recevez de la banque la valeur de l'hypothèque indiquée au dos.

Pour rembourser une hypothèque, payez le coût de libération de l'hypothèque à la banque (la valeur de l'hypothèque +10 %), puis retourner la carte face visible.

On ne peut pas recevoir de loyer sur des propriétés hypothéquées d'un groupe de couleur.

De la même manière, le loyer augmenté des gares et des services publics non hypothéqués peut être reçu.

### **2 Si vous êtes encore endetté, vous êtes en faillite et éliminé de la partie.**

#### **Vous devez de l'argent à un autre joueur ?**

Donnez-lui les cartes *Vous Etés Libéré De Prison !* en votre possession, ainsi que toutes vos propriétés hypothéquées.

Le nouveau propriétaire doit immédiatement choisir une des deux options :

- ! Rembourser l'hypothèque (payer le coût de libération de l'hypothèque à la banque),
- ! Ou maintenir l'hypothèque (payer uniquement 10% de la valeur de l'hypothèque à la banque pour l'instant).

#### **Vous devez de l'argent à la banque ?**

Donnez toutes vos propriétés à la banque. Les hypothèques sont annulées.

Toutes vos propriétés doivent être immédiatement mises aux enchères.  
Remettez toutes les cartes *Vous Etés Libéré De Prison !* au-dessous de la pile.

**Les autres joueurs continuent de jouer jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une personne dans la partie : le vainqueur !**

## Astuces

Pour maintenir la rapidité du jeu, n'utilisez pas des règles personnalisées !  
Organisez toujours des enchères lorsqu'un joueur ne souhaite pas acheter la propriété sur laquelle il s'est arrêté.  
Ne prêtez pas d'argent aux autres joueurs et ne vous mettez pas d'accord pour ne pas payer de loyer les uns aux autres.  
Ne mettez jamais d'argent au centre du plateau de jeu ; vous ne gagnez pas de bonus en vous arrêtant sur le Parc gratuit !

## Légende

### Caisse de communauté

1. Avancez jusqu'à la **Case Départ**. Recevez M200.
2. Erreur de la banque en votre faveur. Recevez M200.
3. Vous avez gagné le deuxième prix du concours de beauté. Recevez M10.
4. Vous êtes évalué pour des travaux de voirie : payez M40 par maison et M115 par hôtel que vous possédez.
5. Vous héritez de M100.
6. La vente de vos actions vous rapporte M50.
7. Recevez M25 d'honoraires de consultation.
8. C'est votre anniversaire ! Recevez M10 de chaque joueur.
9. Frais d'hospitalisation. Payez M100.
10. Allez en **Prison**. Allez tout droit en **Prison**. Ne passez pas par la **Case Départ**. Ne recevez pas M200.
11. Frais de scolarité. Payez M50.
12. Remboursement des impôts sur le revenu. Recevez M20.
13. Votre caisse de vacances vous rapporte. Recevez 100.
14. Votre assurance vie vous rapporte. Recevez M100.
15. Vous êtes libéré de **Prison**. Cette carte peut être conservée jusqu'à ce qu'elle soit utilisée, échangée ou vendue.
16. Honoraires du médecin. Payez M50.

### Chance

1. Avancez jusqu'à la **Gare** la plus proche. Si elle n'appartient à personne, vous pouvez l'acheter à la banque. Si elle appartient à un joueur, payez au propriétaire le double du loyer auquel il a droit.
2. De l'argent comme s'il en pleuvait ! Prenez tous le billet de M100 de la banque et lancez-les en l'air ! Tous les joueurs se précipitent pour les attraper au vol. Gardez ce que vous attrapez, et remettez tous les billets qui retombent à la banque.
3. Amende pour excès de vitesse. Payez M15.
4. Avancez jusqu'à la **Gare** la plus proche. Si elle n'appartient à personne, vous pouvez l'acheter à la banque. Si elle appartient à un joueur, payez au propriétaire le double du loyer auquel il a droit.

5. Vous avez été élu président du conseil d'administration. Payez à chaque joueur M50.
6. Reculez de trois cases.
7. Vous êtes libéré de **Prison**. Cette carte peut être conservée jusqu'à ce qu'elle soit utilisée, échangée ou vendue.
8. Avancez jusqu'au **Boulevard De La Villette**. Si vous passez par la **Case Départ**, recevez M200.
9. Avancez jusqu'à le **Case Départ**. Recevez M200
10. Faites des réparations sur toutes vos propriétés : pour chaque maison, payez M25. Pour chaque hôtel, payez M100.
11. Avancez jusqu'à la **Compagnie De Service Public** la plus proche. Si elle n'appartient à personne, vous pouvez l'acheter à la banque. Si elle appartient à un joueur, lancez les dés et payez 10x le montant du résultat au propriétaire.
12. Allez en prison. Allez tout droit en prison. Ne passez pas par la **Case Départ**. Ne recevez pas M200.
13. Votre prêt immobilier vous rapporte. Recevez M150.
14. Avancez jusqu'à l'**Avenue Henri-Martin**. Si vous passez par la **Case Départ**, recevez M200.
15. Avancez jusqu'à la **Rue De La Paix**.
16. Allez à la **Gare Montparnasse**. Si vous passez par la **Case Départ**, recevez M200.

## Titre de Propriété

### 1 Boulevard De Belleville - marron

Loyer M2

Avec Groupe Complet M4

Avec 1 Maison M10

Avec 2 Maisons M30

Avec 3 Maisons M90

Avec 4 Maisons M160

Avec Hôtel M250

Prix Des Maisons M50

Prix D'1 Hôtel M50

Hypothéquée Pour M30

Pour Lever l'hypothèque payez M33

### 2 Rue Lecourbe - marron

Loyer M4

Avec Groupe Complet M8

Avec 1 Maison M20

Avec 2 Maisons M60

Avec 3 Maisons M180

Avec 4 Maisons M320

Avec Hôtel M450

Prix Des Maisons M50

Prix D'1 Hôtel M50

Hypothéquée Pour M30

Pour Lever l'hypothèque payez M33

### 3 Rue De Vaugirard - céleste

Loyer M6

Avec Groupe Complet M12

Avec 1 Maison M30

Avec 2 Maisons M90

Avec 3 Maisons M270

Avec 4 Maisons M400  
Avec Hôtel M550  
Prix Des Maisons M50  
Prix D'1 Hôtel M50  
Hypothéquée Pour M50  
Pour Lever l'hypothèque payez M55

#### **4 Rue De Courcelles - céleste**

Loyer M6  
Avec Groupe Complet M12  
Avec 1 Maison M30  
Avec 2 Maisons M90  
Avec 3 Maisons M270  
Avec 4 Maisons M400  
Avec Hôtel M550  
Prix Des Maisons M50  
Prix D'1 Hôtel M50  
Hypothéquée Pour M50  
Pour Lever l'hypothèque payez M55

#### **5 Avenue De La République - céleste**

Loyer M8  
Avec Groupe Complet M16  
Avec 1 Maison M40  
Avec 2 Maisons M100  
Avec 3 Maisons M300  
Avec 4 Maisons M450  
Avec Hôtel M600  
Prix Des Maisons M50  
Prix D'1 Hôtel M50  
Hypothéquée Pour M60  
Pour Lever l'hypothèque payez M66

#### **6 Boulevard De La Villette - violet**

Loyer M10  
Avec Groupe Complet M20  
Avec 1 Maison M50  
Avec 2 Maisons M150  
Avec 3 Maisons M450  
Avec 4 Maisons M625  
Avec Hôtel M750  
Prix Des Maisons M100  
Prix D'1 Hôtel M100  
Hypothéquée Pour M70  
Pour Lever l'hypothèque payez M77

#### **7 Avenue De Neuilly - violet**

Loyer M10  
Avec Groupe Complet M20  
Avec 1 Maison M50  
Avec 2 Maisons M150  
Avec 3 Maisons M450  
Avec 4 Maisons M625  
Avec Hôtel M750  
Prix Des Maisons M100

Prix D'1 Hôtel M100  
Hypothéquée Pour M70  
Pour Lever l'hypothèque payez M77

### **8 Rue De Paradis - violet**

Loyer M12  
Avec Groupe Complet M24  
Avec 1 Maison M60  
Avec 2 Maisons M180  
Avec 3 Maisons M500  
Avec 4 Maisons M700  
Avec Hôtel M900  
Prix Des Maisons M100  
Prix D'1 Hôtel M100  
Hypothéquée Pour M80  
Pour Lever l'hypothèque payez M88

### **9 Avenue Mozart - orange**

Loyer M14  
Avec Groupe Complet M28  
Avec 1 Maison M70  
Avec 2 Maisons M200  
Avec 3 Maisons M550  
Avec 4 Maisons M750  
Avec Hôtel M950  
Prix Des Maisons M100  
Prix D'1 Hôtel M100  
Hypothéquée Pour M90  
Pour Lever l'hypothèque payez M99

### **10 Boulevard Saint-Michel - orange**

Loyer M14  
Avec Groupe Complet M28  
Avec 1 Maison M70  
Avec 2 Maisons M200  
Avec 3 Maisons M550  
Avec 4 Maisons M750  
Avec Hôtel M950  
Prix Des Maisons M100  
Prix D'1 Hôtel M100  
Hypothéquée Pour M90  
Pour Lever l'hypothèque payez M99

### **11 Place Pigalle - orange**

Loyer M16  
Avec Groupe Complet M32  
Avec 1 Maison M80  
Avec 2 Maisons M220  
Avec 3 Maisons M600  
Avec 4 Maisons M800  
Avec Hôtel M1000  
Prix Des Maisons M100  
Prix D'1 Hôtel M100  
Hypothéquée Pour M100  
Pour Lever l'hypothèque payez M110

## **12 Avenue Matignon - rouge**

Loyer M18  
Avec Groupe Complet M36  
Avec 1 Maison M90  
Avec 2 Maisons M250  
Avec 3 Maisons M700  
Avec 4 Maisons M875  
Avec Hôtel M1050  
Prix Des Maisons M150  
Prix D'1 Hôtel M150  
Hypothéquée Pour M110  
Pour Lever l'hypothèque payez M121

## **13 Boulevard Malesherbes - rouge**

Loyer M18  
Avec Groupe Complet M36  
Avec 1 Maison M90  
Avec 2 Maisons M250  
Avec 3 Maisons M700  
Avec 4 Maisons M875  
Avec Hôtel M1050  
Prix Des Maisons M150  
Prix D'1 Hôtel M150  
Hypothéquée Pour M110  
Pour Lever l'hypothèque payez M121

## **14 Avenue Henri-Martin - rouge**

Loyer M20  
Avec Groupe Complet M40  
Avec 1 Maison M100  
Avec 2 Maisons M300  
Avec 3 Maisons M750  
Avec 4 Maisons M925  
Avec Hôtel M1100  
Prix Des Maisons M150  
Prix D'1 Hôtel M150  
Hypothéquée Pour M120  
Pour Lever l'hypothèque payez M132

## **15 Faubourg Saint-Honoré - jaune**

Loyer M22  
Avec Groupe Complet M44  
Avec 1 Maison M110  
Avec 2 Maisons M330  
Avec 3 Maisons M800  
Avec 4 Maisons M975  
Avec Hôtel M1150  
Prix Des Maisons M150  
Prix D'1 Hôtel M150  
Hypothéquée Pour M130  
Pour Lever l'hypothèque payez M143

## **16 Place De La Bourse - jaune**

Loyer M22  
Avec Groupe Complet M44

Avec 1 Maison M110  
Avec 2 Maisons M330  
Avec 3 Maisons M800  
Avec 4 Maisons M975  
Avec Hôtel M1150  
Prix Des Maisons M150  
Prix D'1 Hôtel M150  
Hypothéquée Pour M130  
Pour Lever l'hypothèque payez M143

### **17 Rue Lafayette - jaune**

Loyer M24  
Avec Groupe Complet M48  
Avec 1 Maison M120  
Avec 2 Maisons M360  
Avec 3 Maisons M850  
Avec 4 Maisons M1025  
Avec Hôtel M1200  
Prix Des Maisons M150  
Prix D'1 Hôtel M150  
Hypothéquée Pour M140  
Pour Lever l'hypothèque payez M154

### **18 Avenue De Breteuil - vert**

Loyer M26  
Avec Groupe Complet M52  
Avec 1 Maison M130  
Avec 2 Maisons M390  
Avec 3 Maisons M900  
Avec 4 Maisons M1100  
Avec Hôtel M1275  
Prix Des Maisons M200  
Prix D'1 Hôtel M200  
Hypothéquée Pour M150  
Pour Lever l'hypothèque payez M165

### **19 Avenue Foch - vert**

Loyer M26  
Avec Groupe Complet M52  
Avec 1 Maison M130  
Avec 2 Maisons M390  
Avec 3 Maisons M900  
Avec 4 Maisons M1100  
Avec Hôtel M1275  
Prix Des Maisons M200  
Prix D'1 Hôtel M200  
Hypothéquée Pour M150  
Pour Lever l'hypothèque payez M165

### **20 Boulevard Des Capucines - vert**

Loyer M28  
Avec Groupe Complet M56  
Avec 1 Maison M150  
Avec 2 Maisons M450  
Avec 3 Maisons M1000

Avec 4 Maisons M1200  
Avec Hôtel M1400  
Prix Des Maisons M200  
Prix D'1 Hôtel M200  
Hypothéquée Pour M160  
Pour Lever l'hypothèque payez M176

### **21 Avenue Des Champs-Elysées - bleu**

Loyer M35  
Avec Groupe Complet M70  
Avec 1 Maison M175  
Avec 2 Maisons M500  
Avec 3 Maisons M1100  
Avec 4 Maisons M1300  
Avec Hôtel M1500  
Prix Des Maisons M200  
Prix D'1 Hôtel M200  
Hypothéquée Pour M175  
Pour Lever l'hypothèque payez M193

### **22 Rue De La Paix - bleu**

Loyer M50  
Avec Groupe Complet M100  
Avec 1 Maison M200  
Avec 2 Maisons M600  
Avec 3 Maisons M1400  
Avec 4 Maisons M1700  
Avec Hôtel M2000  
Prix Des Maisons M200  
Prix D'1 Hôtel M200  
Hypothéquée Pour M200  
Pour Lever l'hypothèque payez M220

### **23 Gare Montparnasse**

Loyer M25  
Si vous possédez 2 Gares M50  
Si vous possédez 3 Gares M100  
Si vous possédez 4 Gares M200  
Hypothéquée Pour M100  
Pour Lever l'hypothèque payez M110

### **24 Gare De Lyon**

Loyer M25  
Si vous possédez 2 Gares M50  
Si vous possédez 3 Gares M100  
Si vous possédez 4 Gares M200  
Hypothéquée Pour M100  
Pour Lever l'hypothèque payez M110

### **25 Gare Du Nord**

Loyer M25  
Si vous possédez 2 Gares M50  
Si vous possédez 3 Gares M100  
Si vous possédez 4 Gares M200  
Hypothéquée Pour M100  
Pour Lever l'hypothèque payez M110

## **26 Gare Saint-Lazare**

Loyer M25

Si vous possédez 2 Gares M50

Si vous possédez 3 Gares M100

Si vous possédez 4 Gares M200

Hypothéquée Pour M100

Pour Lever l'hypothèque payez M110

## **27 Compagnie de Distribution d'électricité**

Si un service public appartient à un joueur, le loyer est égal à 4x le résultat des dés.

Si les deux services publics appartiennent à un joueur, le loyer est égal à 10x le résultat des dés.

Hypothéquée Pour M75

Pour Lever l'hypothèque payez M83

## **28 Compagnie de Distribution des Eaux**

Si un service public appartient à un joueur, le loyer est égal à 4x le résultat des dés.

Si les deux services publics appartiennent à un joueur, le loyer est égal à 10x le résultat des dés.

Hypothéquée Pour M75

Pour Lever l'hypothèque payez M83