

LA VERSION MICRO INFORMATIQUE DE

MONOPOLY®



LG340

Pour Amstrad 464, 664, 6128

® Marque Deposee

**LA VERSION MICRO INFORMATIQUE DE
MONOPOLY®**

MODE D'EMPLOI POUR AMSTRAD 464, 664, 6128

A INTRODUCTION AUX REGLES DU JEU DE MONOPOLY

B INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

C UTILISATION DU MONOPOLY SUR VOTRE ORDINATEUR

CE PRODUIT EST FABRIQUE SOUS LICENCE DE PARKER BROTHERS,
UNE DIVISION DE KENNER PARKER TOYS INC.
BEVERLY MA 01915 USA.

MONOPOLY® EST UNE MARQUE DEPOSEE DE PARKER BROTHERS
POUR LE MATERIEL DE SON JEU DE TRANSACTIONS IMMOBILIERES.

©1935,1936,1947,1951,1952,1954,1961,1973.PARKER BROTHERS
INC.

© Copyright 1984/5/6 LEISURE GENIUS®. Tous droits réservés pour tous pays.
Ce programme le code les graphiques et l'emballage ne peuvent être reproduits ou loués sous
quelque forme que ce soit.

LEISURE GENIUS® est une marque déposée de Winchester Holdings Ltd.

® Marque déposée.

LA VERSION MICRO INFORMATIQUE DE MONOPOLY®

JEU DE TRANSACTIONS IMMOBILIERES

BREVE DESCRIPTION DU JEU

L'idée du jeu est de vendre, acheter ou louer des propriétés d'une manière profitable de telle sorte que l'un des joueurs devienne le plus riche et même arrive au **MONOPOLE**. Partant de "**Départ**" avancez les pions autour du tableau suivant le jet des dés. Quand un joueur arrive dans une case n'appartenant à personne, il peut en acheter la propriété correspondante à la **Banque**. Autrement, cette propriété est mise aux enchères et va au plus offrant. Il faut tâcher d'acquérir des propriétés pour percevoir des loyers des adversaires s'y arrêtant. Les loyers augmentent beaucoup suivant la construction des maisons et des hôtels; il est donc sage de bâtir sur vos terrains. Pour avoir plus d'argent, les propriétés peuvent être engagées à la **Banque**. Les cases de **Chance** et de **Caisse de Communauté** donnent droit au tirage d'une carte dont on doit suivre exactement les instructions. Parfois on arrive en **Prison**.

LE JEU

Le jeu **Monopoly**[®] consiste en un tableau divisé en cases représentant des Terrains à bâtir, des Stations de chemin de fer, des Entreprises de Service public, des récompenses et des pénalités, sur lesquelles les pions des joueurs doivent se déplacer.

Il y a deux dés, des pions, 32 maisons vertes et 12 hôtels rouges, deux jeux de cartes pour les cases de **Chance** et de **Caisse de Communauté**. Il y a aussi des cartes de **Titre de Propriété** qui correspondent à chaque case de propriété sur le tableau, et des billets de banque de différentes valeurs.

PREPARATION

Chaque joueur reçoit alors un pion pour le représenter dans son voyage autour du tableau. Chacun reçoit aussi Frs 150,000. Le reste des billets va à la **Banque** qui détient également les **Titres de Propriété**.

ARGENT

Chaque joueur reçoit **Frs 150,000**. La **Banque** garde tout le reste de l'argent.

POUR COMMENCER LE JEU

Chacun jette les dés à son tour. Le joueur ayant le plus grand total commence le jeu. Il pose son pion sur la case "**Départ**", jette les dés et avance son pion dans la direction de la flèche, du nombre de cases indiqué par les dés. Lorsqu'il a joué son tour, c'est le joueur placé à sa gauche qui continue. Les joueurs laissent leur pion sur la case d'arrivée et commencent le tour suivant à partir de cette case.

Plusieurs pions peuvent se trouver simultanément sur la même case.

Suivant la place atteinte par son pion, un joueur peut avoir le droit d'acheter un terrain ou une autre propriété être obligé de payer un loyer (si un autre joueur possède déjà cette case), ou des impôts, tirer une carte de Chance ou de Caisse de Communauté ou même aller en prison, etc...

Au cours du jeu, les pions feront le tour du tableau plusieurs fois.

Si un joueur jette un double il avance son pion, comme toujours, du nombre de cases correspondant au total des dés. **Il se conforme à toutes les instructions de la case ainsi atteinte.** Ensuite, il jette les dés encore une fois et avance de nouveau son pion du nombre de cases indiqué, se conformant toujours aux instructions reçues.

Si, toutefois, il jette un **double** trois fois de suite, il va directement en prison. (il garde, néanmoins, tous les biens ou salaires qu'il a pu acquérir en faisant un double les deux premières fois.)

Chaque fois qu'un joueur s'arrête ou passe par la case "**Départ**" (que ce soit en jetant les dés ou en tirant une carte), le Banquier lui paye un salaire de Frs 20,000.

ARRET SUR UNE PROPRIETE N'APPARTENANT A PERSONNE

Lorsqu'un joueur est amené (aussi bien en jetant les dés qu'en tirant une carte) sur une **propriété** n'appartenant à personne, il a l'option d'acheter cette **propriété** à la **Banque**, au prix indiqué sur la case. S'il veut l'acheter, il paye à la **Banque** et reçoit la carte de **Titre de propriété**, qu'il place dos à la table à côté de lui. Si le joueur décline l'offre d'achat, le Banquier doit **immédiatement** la mettre aux enchères et **doit** la vendre au plus offrant. Tous les joueurs, celui qui déclina l'achat aussi bien que les autres, prennent part aux enchères s'ils le veulent. La mise à prix est fixée par le Banquier.

Il est recommandé aux joueurs d'acheter toutes les propriétés, car le jeu perd de l'intérêt s'il reste à la **Banque** des propriétés non vendues et, de ce fait, inutilisables.

ARRET SUR UNE PROPRIETE APPARTENANT A UN JOUEUR

Quand un joueur arrive sur une propriété appartenant à un joueur (que ce soit en jetant les dés ou en tirant une carte), le propriétaire reçoit un loyer, conformément aux prix indiqués sur la carte de **Titre de propriété**.

Note. - Si la case contient une ou plusieurs maisons, le loyer sera plus élevé que celui d'un terrain vide de toute construction. Si cette case est **hypothéquée**, aucun loyer ne doit être payé. On représente une propriété hypothéquée en retournant sa carte de **Titre** face contre table.

Note. - Si le propriétaire oublie de **réclamer** son loyer avant le jet des dés suivant, le loyer ne devient plus exigible.

AVANTAGES POUR LES PROPRIETAIRES

C'est un avantage de posséder des **Titres de propriété** pour toutes les cases de la même couleur. (Par exemple: Rue de la Paix, Avenue des Champs-Élysées, ou bien Avenue de la République, Rue de Courcelles, Rue de Vaugirard.) Dans ce cas, le propriétaire perçoit un **loyer double** pour tout terrain non bâti de ce groupe (que les autres terrains du même groupe soient bâtis ou non).

Par contre, si dans un groupe il se trouve une **propriété hypothéquée**, ce groupe est considéré **incomplet**. **On ne peut construire que sur les terrains dont on possède le groupe de couleur complet.**

L'avantage de posséder des maisons et des hôtels plutôt que des terrains nus, est que les loyers perçus sont bien plus élevés que ceux des terrains en friche et offrent un bénéfice plus grand au propriétaire.

Lorsque la **Banque** ne possède plus de **Titres de propriété**, les joueurs peuvent échanger ou vendre des propriétés entre eux, dans le but de se constituer les groupes de couleur complets. Dans l'intérêt commun, il est recommandé aux joueurs de s'entendre à l'amiable pour ces opérations, car l'intérêt du jeu augmente considérablement à partir du moment où l'on peut commencer à construire.

ARRET SUR "CHANCE" OU "CAISSE DE COMMUNAUTE"

Le joueur prend la carte supérieure du paquet indiqué et après avoir suivi les instructions qui y sont données, remet la carte face contre table sous le paquet.

La carte "**Sortez de Prison**" est toutefois conservée jusqu'à ce qu'elle devienne nécessaire. Après usage, elle doit être retournée au paquet. **Elle peut être vendue par un joueur à un autre, à un prix convenu entre eux.**

Si vous arrivez sur les cases **Impôts** : Payez le montant indiqué à la **Banque**.

LA BANQUE

La **Banque** paye les salaires et les bonis, vend les propriétés, délivre les **Titres de propriété**. Elle met en vente aux enchères les **maisons**, les **hôtels** et les terrains, prête de l'argent en hypothèques, au taux de la moitié du prix de vente indiqué sur les cartes de **Titre de propriété**. Les maisons et les hôtels ne sont rachetés par la **Banque**, qu'à **moitié prix**.

Vous devez payer à la **Banque** le prix de toutes les propriétés que vous achetez, les taxes, les amendes, pénalités, prêts et intérêts.

UN JOUEUR VA EN PRISON

- 1^o S'il arrive sur la case marquée "**Allez en Prison**".
- 2^o S'il tire une carte "**Allez en Prison**".
- 3^o S'il jette un **double** trois fois de suite.

Note. - Quand un joueur est envoyé en prison, il ne peut plus recevoir le salaire de **Frs 20,000** pendant ce coup, même s'il doit passer par la case "**Départ**" pour s'y rendre. Ou que son pion se trouve, il doit le mettre directement en prison.

Note. - Si un joueur n'est pas envoyé en prison, mais que, dans la suite normale du jeu, il y arrive, son séjour en prison est considéré comme "**Simple Visite**". Il n'encourt aucune pénalité et continue son jeu normalement au tour suivant.

UN JOUEUR SORT DE PRISON

- 1^o En jetant un double à l'un de ses trois tours de jeu suivants. Dans ce cas, il déplace son pion du nombre de cases indiqué par les dés.
- 2^o En achetant une carte "**Sortez de Prison**" à un autre joueur, à un prix convenu entre eux, à moins qu'il ne possède déjà cette carte, l'ayant tirée à un tour de jeu précédent.
- 3^o En payant une amende de **Frs 5,000**.

Note. - Lorsqu'un joueur est envoyé en prison, il doit obligatoirement attendre son prochain tour de jouer, avant d'user des moyens pour en sortir (même s'il possède la carte "**Sortez de Prison**").

Note. - Un joueur ne doit pas rester en prison après son troisième tour de jeu. Tout de suite après avoir jeté les dés au 3^e tour, il doit (s'il n'a pas fait un double) payer une amende de **Frs 5,000** et avancer son pion du nombre de points obtenu par les dés.

Pendant son séjour en prison, un joueur peut percevoir des loyers, construire sur ses terrains, acheter, vendre ou hypothéquer des propriétés.

LES MAISONS

Celles-ci ne peuvent être achetées qu'à la **Banque**. Chaque joueur ne peut construire que sur les terrains dont il possède le groupe de couleur complet. Exemple : Si un joueur possède : Avenue de Breteuil, Avenue Foch, Boulevard des Capucines, c'est-à-dire un groupe complet de la couleur verte, il peut à n'importe quel moment acheter **une ou plusieurs maisons** pour construire sur un ou plusieurs terrains de la couleur qu'il possède. La maison suivante qu'il achète et construit, doit se trouver sur l'un des terrains de cette même série de couleur (ou d'une autre qu'il posséderait : en entier).

Le prix qu'il doit payer pour chaque maison est indiqué sur la carte de **Titre de propriété** de ce terrain. Un joueur peut acheter et construire suivant ces règles à n'importe quel moment et autant de maisons que son capital le lui permet. Mais il doit construire uniformément, c.à d. qu'il ne peut construire plus d'une maison sur chaque terrain du même groupe jusqu'à ce qu'il y en ait une sur chaque terrain de ce groupe de couleur. Il peut alors commencer une seconde rangée de maisons et ainsi de suite, mais sans dépasser quatre maisons sur chaque terrain. (Par exemple, il ne peut pas construire trois maisons sur un terrain, si sur un autre du même groupe il n'y en a qu'une seule.)

Si un joueur, manquant d'argent, revend ses constructions à la **Banque**, il doit également dégarner tout le groupe de couleur **uniformément**, dans l'ordre décroissant. (A moins de revendre toutes les constructions à la fois, ce qui lui arrive obligatoirement aussitôt qu'il doit vendre un **hôtel**.)

LES HOTELS

On doit avoir quatre maisons sur chaque terrain d'un groupe de couleur complet avant de pouvoir acheter un hôtel. On peut alors acheter à la **Banque** un hôtel et le construire sur un terrain quelconque d'un groupe complet, mais en rendant à la **Banque** les quatre maisons construites sur ce terrain, **sans qu'elle les rembourse**, et en payant en plus le prix de l'hôtel indiqué sur le **Titre de propriété**. Un seul **hôtel** peut être construit sur chaque terrain.

MANQUE DE CONSTRUCTIONS

Quand la **Banque** n'a plus de **maisons** à vendre, les joueurs désirant construire doivent attendre qu'un joueur ait rendu ou vendu ses maisons à la **Banque**. Si le nombre de **maisons** et d'**hôtels** est limité à la **Banque** et si deux ou plusieurs joueurs veulent acheter plus de **maisons** que la **Banque** n'en possède, elle doit vendre les **hôtels** et les **maisons** aux enchères, au plus offrant.

VENTE DE PROPRIETES

Les terrains en friche, les gares et les concessions de **Service** public peuvent être vendus ou échangés entre les joueurs (lorsqu'il ne reste plus de **Titres en Banque**) en tant qu'opération privée, au prix convenu entre l'acheteur et le vendeur. **Aucun terrain ne peut être vendu ou échangé s'il y a une construction sur un terrain de même couleur.** Toutes les constructions de tout le groupe doivent être vendues à la Banque avant que le joueur ait le droit de vendre ou échanger un terrain de cette couleur. Les maisons et les hôtels ne peuvent être revendus **qu'à la Banque** mais cela à n'importe quel moment et à moitié du prix d'achat. Pour les hôtels, la **Banque** payera comptant 1/2 du prix de l'**hôtel** et 1/2 du prix des quatre **maisons** rendues lors de l'acquisition de l'**hôtel**.

HYPOTHEQUES

Lorsqu'un joueur a besoin d'argent, il peut engager, ou **hypothéquer**, ses propriétés à la **Banque** qui lui prête la somme indiquée au dos de chaque **Titre de propriété**. Pour ce faire, il doit d'abord vendre à la **Banque** toutes les constructions se trouvant sur tout le groupe des propriétés dont il veut engager une ou plusieurs. Ensuite, il reçoit de la **Banque** l'argent de l'hypothèque et retourne la carte de la propriété hypothéquée face contre table. Il ne peut percevoir de loyer pour une propriété hypothéquée, ni construire dessus, tant qu'il n'a pas levé l'hypothèque. Pour les autres propriétés du même groupe, il ne peut plus toucher de loyers doubles. Pour dégager sa propriété, ou **lever l'hypothèque**, le propriétaire doit verser à la Banque la somme qu'elle lui avait prêtée, augmentée d'un intérêt de **10%**.

Exemple : Un joueur a hypothéqué Boulevard de Belleville pour sa valeur hypothécaire, indiquée au dos du titre, soit Frs 3,000. Pour lever l'hypothèque, ce joueur doit verser à la **Banque** : 3,000 (le principal) + 300 (10% d'intérêt) = Frs 3,300.

Si une propriété hypothéquée est passée de main en main, le nouveau propriétaire peut lever l'hypothèque immédiatement, mais il doit dans ce cas, payer les **10%** d'intérêt. S'il ne lève pas l'hypothèque, il paye tout de même les **10%** et si par la suite il lève l'hypothèque, il paye de nouveau les **10%**, aussi bien que le principal. L'hypothèque des propriétés ne peut se faire qu'à la Banque. Les maisons et les hôtels ne peuvent jamais être hypothéqués. Une propriété hypothéquée ne peut être ni vendue, ni échangée. Elle change de propriétaire en cas de faillite seulement.

FAILLITE

Le joueur qui fait faillite, c'est-à-dire celui qui doit plus qu'il ne peut payer, doit donner à ses créanciers toutes les valeurs qu'il possède et se retirer du jeu. S'il possède des **maisons** ou **hôtels**, ceux-ci sont retournés à la **Banque** contre la moitié de leur prix d'achat et cet argent est versé aux créanciers. Si le failli donne à son créancier une propriété hypothéquée, le nouveau propriétaire doit immédiatement verser à la **Banque** les **10%** d'intérêt sur le prêt. Il peut en même temps payer le principal pour libérer l'hypothèque. Si un joueur est incapable de payer ses impôts ou ses amendes, même en vendant ses propriétés et en engageant ses terrains, la Banque confisquera toute sa fortune et fera une vente aux enchères au plus offrant en vendant tout, sauf les constructions. Le joueur doit alors retirer son pion du jeu.

Le dernier joueur restant en jeu est le gagnant.

DIVERS

Si un joueur doit plus de loyer qu'il ne peut payer en espèces, il peut payer moitié en espèces et moitié en propriétés. Les propriétaires de terrains ne doivent pas omettre de réclamer les loyers qui leur sont dus. N'aidez pas les autres joueurs à sauvegarder leurs biens.

La **Banque** ne prête de l'argent que contre hypothèques. Les joueurs ne peuvent, en aucun cas, emprunter entre eux de l'argent ou des propriétés.

NOUVELLE MANIERE RAPIDE DE JOUER

Avant de commencer le jeu les joueurs conviennent de l'heure à laquelle le jeu doit finir. A la fin, le joueur le plus riche est le **gagnant**.

Au début, le **Banquier** mélange les cartes de **Titres** et lorsque le jeu a été coupé, il donne deux cartes à chacun des joueurs. Les joueurs payent immédiatement, au prix de la **Banque**, les propriétés qui leur sont ainsi attribuées. Au premier coup de l'heure convenue le jeu cesse.

Aucune opération ne peut plus se conclure, mais si un joueur est en train de jouer effectivement un coup, il le termine et fait tout ce qui s'attache à ce coup.

Chaque joueur évalue sa propriété :

1^o Argent liquide en main.

2^o Prix des propriétés, terrains, chemins de fer, etc.... qui lui appartiennent

3^o La moitié du prix imprimé sur le tableau, de toute propriété hypothéquée qui lui appartient.

4^o Le prix des maisons.

5^o Les hôtels qui ont une valeur de 5 maisons chacun.

Le gagnant est celui dont la fortune est la plus grande

B INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CASSETTE

Tapez la commande **RUN"MONOPOLY"** et appuyez sur la touche **ENTER**. (sur les **Amstrad 664** et **6128** tapez d'abord la commande **|TAPE** et appuyez ensuite sur la touche **ENTER**).
Quand le programme est chargé, le titre du programme apparaît et le jeu commence. Quand la première question apparaît, appuyez sur la touche **STOP** du magnétophone, et replacez la cassette dans la boîte.

DISQUETTE

Tapez la commande **RUN"MONOPOLY"** et appuyez sur la touche **ENTER** (sur l'**Amstrad 464** tapez d'abord la commande **|DISC** et tapez sur la touche **ENTER**)

C UTILISATION DU MONOPOLY® SUR VOTRE MICRO ORDINATEUR.

CHOIX DES PIONS

Un Menu apparaît après l'affichage du titre du jeu, montrant les différents pions. Attribuez un pion à chaque joueur en tapant le numéro du pion voulu.

Le programme vous demandera alors pour chaque joueur s'il doit être simulé par l'ordinateur ou pas.

Tapez **O** (Oui) ou **N** (Non) selon votre choix. Tapez ensuite le nom du joueur suivi de la touche **ENTER**

2 à 6 joueurs peuvent participer, et tous ou certains peuvent être simulés par l'ordinateur. Quand tous les participants ont été indiqués, tapez **ENTER**

ECRAN DU JEU

Les lettres suivantes sont affichées en haut de l'écran. En appuyant sur une lettre la fonction indiquée sera activée.

T Transactions

P Propriétaires

H Hypothèques

L Location

M Maisons

D Dés

QUI COMMENCE LE PREMIER?

Chaque joueur à tour de rôle lance les dés en appuyant sur la touche **D**. Un joueur simulé par l'ordinateur lancera les dés automatiquement. Le joueur avec le total le plus élevé commence. (Si il y a **2** joueurs dans ce cas ils recommencent entre eux). Le jeu se déroulera ensuite dans l'ordre dans lequel les noms ont été entrés.

T Transactions

Un joueur qui souhaite acheter, vendre ou échanger une propriété avec un autre joueur doit appuyer sur la touche **T**. Le programme demandera alors qui fait la transaction et le joueur doit taper son numéro. La **Transaction** doit se faire entre **UNE** propriété offerte à la vente et soit **une autre propriété** en échange, soit **d'autres propriétés** avec un complément **d'argent**.

La propriété **offerte** est indiquée en déplaçant le curseur sur le site désiré, et en appuyant sur la **barre d'espacement** pour afficher le détail de la **propriété**. Pour sélectionner la **propriété** tapez sur la touche **ENTER**. Le programme vous demandera d'entrer chaque **propriété** à échanger (sélectionnée de la même façon par le curseur) . Quand toute les **propriétés** devant entrer dans la transaction ont été indiquées, appuyez sur la touche **N**. Le programme demande alors si il y a un complément en **Argent**, et si oui quel joueur en est le bénéficiaire et le montant. Quand la transaction est approuvée par l'autre joueur, le programme effectue le transfert de **propriété**.

P Propriétaires.

L'ensemble des **propriétés** peut être affiché en bas de l'écran en appuyant sur la touche **P**. Le numéro du propriétaire est affiché à droite de chaque **propriété**. Si un joueur veut voir ses **propriétés** il doit taper son numéro.

En appuyant sur la **barre d'espacement**, les propriétés défilent, en appuyant sur la touche **P** les **Titres de propriété** apparaîtront.

Si une **propriété** est **hypothéquée**, elle sera affichée en caractères blancs sur fond rouge. Appuyez sur la touche **ENTER** pour quitter la liste des **propriétés**.

H Hypothèques.

Pour **Hypothéquer** ou lever une hypothèque sur une propriété appuyez sur la touche **H**. Un **curseur** apparaît sur la case **DEPART**. Le **curseur** doit alors être déplacé jusqu'à la case de la **propriété** concernée, à l'aide des touches **curseur**. Appuyez sur la **barre d'espacement**, et les informations relatives à cette **propriété** sont affichées en bas de l'écran.

Les autres **propriétés** peuvent être visualisées de la même façon.

Si vous souhaitez prendre une hypothèque ou lever l'hypothèque de cette propriété appuyez sur la touche **ENTER**. Le programme vérifiera alors la situation de cette **propriété** et prendra la mesure nécessaire.

L Location

Quand un joueur arrive sur une de vos **propriétés** vous pouvez lui demander le loyer correspondant. En appuyant sur la touche **L** le loyer vous sera automatiquement crédité. Le programme vérifiera automatiquement le loyer en fonction des **maisons** des **hôtels** et des **Hypothèques**.

Si le joueur n'a pas assez d'argent, l'ordinateur engagera automatiquement une procédure de vente d'hypothèque.

M Maisons

Les **maisons** et les **hôtels** peuvent être achetés ou vendus à tout moment. Le programme demande si la transaction est un achat ou une vente, et le nombre de **maisons** que vous voulez acheter. Les ventes de **maisons** se font pour une propriété à la fois. Chaque joueur a l'occasion de faire connaître sa demande avant que la transaction ait lieu. Si le nombre de maisons disponibles est insuffisant, la **Banque** procédera à une vente aux enchères.

Chaque joueur construit ses **maisons** sur l'écran une propriété à la fois en déplaçant le curseur sur le plateau jusqu'à la propriété désirée et en appuyant alors sur la **barre d'espacement**. En appuyant sur la touche **Q** le joueur pourra **Quitter** la transaction en cours. Les informations sur cette **propriété** apparaîtront en bas de l'écran. Les autres **propriétés** peuvent être examinées de la même façon.

Si vous souhaitez développer une propriété qui est affichée sur l'écran, déplacez le curseur sur cette **propriété** et appuyez sur la touche **ENTER**. Le programme validera alors la transaction et ajoutera une **Maison** ou un **Hôtel** sur la **propriété**.

La vente se fait de la même façon, déplacez le curseur sur la **propriété**, appuyez sur la barre d'espacement, pour afficher le contenu de cette **propriété** et tapez sur la touche **ENTER**.

D Dés

Le programme affiche le nom du joueur en cours, son numéro et le pion qui le représente. Si le joueur souhaite voir son **Compte** ou ses **actifs**, il doit taper la lettre **C** ou **A**. Pour lancer les **Dés**, appuyez sur la touche **D**. Le pion du joueur sera alors déplacé automatiquement. Il y a ensuite une pause brève avant que le programme ne

passer au joueur suivant. Si un loyer doit être payé, le pion du propriétaire apparaît alors sur l'écran. Si vous arrivez sur une propriété qui n'est pas encore achetée, vous pouvez le faire, sinon la **Banque** la mettra automatiquement en vente aux enchères.

JEU RAPIDE

Le programme demandera automatiquement après la sélection des pièces, si vous voulez jouer une partie rapide. Si vous répondez **O** (oui) vous devez alors indiquer combien d'heures et de minutes la partie doit durer. Le temps est comptabilisé par le programme, et quand le temps imparti est écoulé, le programme calcule automatiquement les scores de chaque joueur et indique le vainqueur.

ENCHERES

Les enchères sont établies par la **Banque**, et ont lieu quand un joueur arrive sur une propriété qui n'est pas encore achetée et qu'il ne souhaite pas l'acheter, quand la **Banque** reçoit en paiement une **Maison**, ou quand il n'y a plus assez de **maisons** à vendre et que plusieurs joueurs les désirent.

Les enchères sont conduites par la **Banque**, les joueurs sont invités à annoncer leur offre, et ils l'indiquent en tapant leur numéro suivi de leur offre. Si un joueur enchéri pour un montant supérieur à son actif, l'enchère est nulle.

FIN DU JEU

Pour terminer le jeu, Tapez simultanément sur les touches **CTRL** et **C** à la fin du déplacement d'un joueur. Le programme calculera les actifs de chaque joueur, et indiquera le vainqueur.

Programme Garanti un an par SFMI Micromania S.A.

B.P. 114

06560 Valbonne Sophia-Antipolis

FABRIQUE EN ANGLETERRE