

Règle du Monopoly : jouer, acheter, construire et gagner



Regle.Net

Règle de jeu

Devenez le propriétaire le plus redouté du plateau

Le Monopoly est un grand classique des jeux de société : on lance les dés, on achète des propriétés, on encaisse des loyers et l'on essaie de rester debout quand les autres commencent à compter leurs billets avec inquiétude. Voici une règle claire, prête à servir, pour installer la partie, comprendre les achats, gérer les loyers, construire maisons et hôtels, et savoir exactement comment se termine le jeu.

Voir les règles Comprendre les points clés

Réponse rapide

Pour jouer, chaque joueur reçoit 1500 €, avance grâce aux dés, achète les propriétés libres, paie un loyer lorsqu'il tombe chez un adversaire et tente d'être le dernier joueur à ne pas faire faillite.

En bref

Réponse rapide : pour jouer, chaque joueur reçoit

Plusieurs joueurs, chacun avec un pion

Matériel

Plateau, pions, cartes, billets, titres, maisons,

Objectif

Ruiner les adversaires en encaissant des loyers

Type

Jeu de plateau, argent, immobilier et négociation

Présentation du jeu

Le Monopoly repose sur une idée simple : faire circuler les joueurs autour d'un plateau, acheter des terrains et transformer ces achats en revenus. Une propriété seule rapporte déjà un loyer, mais un groupe de couleur complet devient beaucoup plus intéressant, surtout lorsqu'on commence à y construire des maisons puis des hôtels.

La partie mélange hasard, choix tactiques et négociations. Les dés décident où vous tombez, mais vos décisions comptent : acheter ou attendre, construire ou garder du liquide, hypothéquer une propriété ou négocier avec un adversaire. Et oui, le joueur qui semblait tranquille peut basculer très vite après trois mauvaises cases d'affilée.

Principe et but du jeu

Le but est de devenir le joueur le plus solide financièrement en achetant des propriétés, en



percevant des loyers et en poussant progressivement les autres joueurs à la faillite. Lorsqu'un joueur tombe sur une propriété libre et dispose d'assez d'argent, il peut l'acheter. Si cette propriété appartient déjà à quelqu'un, il doit payer le loyer indiqué sur le titre, sauf si la propriété est hypothéquée.

Acheter pour encaisser

Une propriété achetée donne droit à un loyer lorsqu'un adversaire s'y arrête. Plus votre patrimoine est cohérent, plus vos revenus deviennent menaçants.

Construire pour faire pression

Posséder plusieurs terrains d'un même groupe de couleur permet de renforcer la rentabilité. Les maisons et hôtels font grimper les loyers, parfois très vite.

Matériel et mise en place

Pour jouer à la version classique, préparez le plateau au centre de la table, séparez les cartes « Chance » et « Caisse de communauté », puis placez-les face cachée sur leurs emplacements. Chaque joueur choisit un pion et le pose sur la case départ. Un joueur devient banquier : il gère la banque, distribue l'argent, récupère les paiements dus à la banque et remet les titres de propriété lors des achats.

Au début de la partie, chaque joueur reçoit 1500 € répartis ainsi : 2 billets de 500 €, 4 billets de 100 €, 1 billet de 50 €, 1 billet de 20 €, 2 billets de 10 €, 1 billet de 5 € et 5 billets de 1 €.

- 1 plateau de jeu, 8 pions et 2 dés.
- 16 cartes « Caisse de communauté » et 16 cartes « Chance ».
- 28 cartes de propriété, un paquet de billets, 32 maisons vertes et 12 hôtels rouges.
- Un banquier désigné, qui peut aussi jouer si tout le monde garde les comptes propres.

Déroulement d'une partie

Les joueurs jouent chacun leur tour. À son tour, un joueur lance les deux dés, avance son pion du nombre de cases indiqué, puis applique l'effet de la case d'arrivée. Selon la situation, il peut acheter une propriété libre, payer un loyer, piocher une carte, recevoir de l'argent, en payer, ou simplement continuer la partie après avoir résolu l'action.

- Le joueur lance les dés et avance son pion dans le sens du plateau.
- S'il passe par la case départ, la banque lui verse 200 €.
- S'il tombe sur une propriété libre, il peut l'acheter si son argent le permet.
- S'il tombe sur une propriété appartenant à un autre joueur, il paie le loyer demandé.



- Le propriétaire doit réclamer son loyer avant que le joueur suivant ne lance les dés.
- Entre les tours, certaines opérations restent possibles : percevoir un loyer, construire, vendre un bâtiment, hypothéquer une propriété ou conclure un accord avec un adversaire.

Règles particulières et cas fréquents

Les loyers sont indiqués sur chaque titre de propriété. Si un joueur possède plusieurs terrains d'un même groupe de couleur, le loyer peut être doublé selon les indications du titre. Lorsqu'il ajoute des maisons, puis éventuellement un hôtel, le montant à payer devient beaucoup plus élevé. C'est souvent là que la partie cesse d'être une balade et commence à ressembler à une réunion de crise.

Les gares fonctionnent avec une logique progressive : plus un joueur possède de gares, plus le loyer demandé augmente. Pour 1 gare, le loyer est de 25 €. Pour 2 gares, il passe à 50 €. Pour 3 gares, il atteint 100 €. Avec 4 gares, il monte à 200 €.

Une propriété hypothéquée ne rapporte pas de loyer. C'est une règle importante à vérifier avant de payer : si le titre est hypothéqué, le joueur qui arrive dessus ne doit pas verser le loyer correspondant. À l'inverse, si la propriété n'est pas hypothéquée, le loyer est dû dès lors que le propriétaire le réclame à temps.

La case départ rapporte 200 € à chaque passage. Ce versement peut donner de l'air à un joueur en difficulté, mais il ne suffit pas toujours à sauver une situation si les loyers adverses sont déjà très élevés.

Tableau récapitulatif

Règle du Monopoly : jouer, acheter, construire et gagner



Regle.Net

Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
Propriété libre	Le joueur qui s'arrête dessus peut l'acheter s'il a assez d'argent.	Acheter tôt permet de créer une base de revenus.
Propriété adverse	Le joueur paie le loyer indiqué, sauf si la propriété est hypothéquée.	Le propriétaire doit réclamer le loyer avant le lancer
Groupe de couleur	Posséder plusieurs terrains du même groupe augmente l'intérêt des loyers et permet de mieux	Les monopoles de couleur sont des objectifs
Gares	Le loyer dépend du nombre de gares possédées : 25 €, 50 €, 100 € ou 200 €.	Une seule gare gêne, quatre gares font vraiment mal.
Passage par la case départ	La banque verse 200 € au joueur.	Un revenu utile, surtout quand les dépenses s'accumulent.
Faillite	Un joueur qui ne peut plus faire face à ses paiements est éliminé.	Le dernier joueur encore solvable gagne la partie.

Comment gagner ?

Pour gagner, il faut être le dernier joueur à ne pas faire faillite. La victoire ne dépend donc pas seulement du nombre de propriétés achetées, mais de votre capacité à transformer ces propriétés en loyers efficaces tout en gardant assez d'argent pour survivre aux cases adverses.

Une bonne stratégie consiste à surveiller trois éléments : les groupes de couleur que vous pouvez compléter, les loyers que vous risquez de payer au prochain tour, et les négociations possibles avec les autres joueurs. Construire trop vite peut assécher votre trésorerie ; ne jamais construire peut laisser vos adversaires respirer. Le bon équilibre se trouve souvent entre ambition et prudence.

Erreurs fréquentes

Oublier de réclamer un loyer

Le loyer doit être demandé avant que le joueur suivant ne lance les dés. Si tout le monde



parle en même temps, gardez un œil sur votre propriété : c'est rarement la banque qui va vous plaindre.

Acheter sans garder de réserve

Accumuler des titres est tentant, mais tomber ensuite sur une grosse case adverse sans liquidités peut coûter très cher. Gardez toujours un minimum d'argent disponible.

Négliger les gares

Les gares deviennent de plus en plus rentables lorsqu'un joueur en possède plusieurs. Les laisser toutes au même adversaire peut transformer chaque déplacement en sueur froide.

Jeux proches

Si vous aimez les jeux de plateau où l'argent, le hasard et les décisions comptent, vous pouvez aussi consulter la règle de La Bonne Paye, autre classique familial autour de la gestion d'argent. Pour rester dans l'univers du célèbre jeu immobilier, retrouvez également notre dossier sur les différentes versions du Monopoly.

La Bonne Paye Cluedo Jeux de Société Versions du Monopoly

Questions fréquentes

Combien d'argent reçoit-on au début du Monopoly ?

Chaque joueur reçoit 1500 € au début de la partie, répartis en billets de différentes valeurs : 2 billets de 500 €, 4 de 100 €, 1 de 50 €, 1 de 20 €, 2 de 10 €, 1 de 5 € et 5 de 1 €.

Quand touche-t-on 200 € au Monopoly ?

Un joueur reçoit 200 € de la banque lorsqu'il passe par la case départ pendant son déplacement autour du plateau.

Doit-on payer un loyer sur une propriété hypothéquée ?

Non. Si une propriété est hypothéquée, le joueur qui tombe dessus ne paie pas de loyer au propriétaire.

Combien rapporte une gare au Monopoly ?

Le loyer dépend du nombre de gares possédées par le propriétaire : 25 € pour 1 gare, 50 € pour 2 gares, 100 € pour 3 gares et 200 € pour 4 gares.

Comment gagne-t-on une partie de Monopoly ?

Règle du Monopoly : jouer, acheter, construire et gagner



Regle.Net

On gagne en étant le dernier joueur à ne pas faire faillite. Les autres joueurs sont éliminés lorsqu'ils ne peuvent plus payer ce qu'ils doivent.