

Manuel en ligne	
Au-delà...	2
Les citoyens	2
Écoulement du temps	4
Bail sur un bloc	6
La folie des enchères	10
Accroître le prestige d'un bloc	11
Construire des centres commerciaux attrayants	12
Appartements	14
Sociétés de services	15
Gares	16
Messages d'événements en cours de partie	18
Options en cours de partie	18
Chargement d'une partie sauvegardée	21
Création de nouveaux profils de joueur	21
Déblocage des scénarios	22
Support multijoueur	22
Dossier n°1 : liste des blocs	32
Dossier n°2 : Guide des entreprises	34
Dossier n°3 : Objectifs	47
Dossier n°4 : Cartes Chance	48
Dossiers n°5 : Raccourcis clavier	53
Dossier n°6 : Didacticiels	53
Sites web d'Infogrames	55

## **AU-DELA...**

Lorsque vous jouez à **MONOPOLY TYCOON**, vos actions influent sur la vie des citoyens de MONOPOLY CITY. Votre succès dépend de leur degré de satisfaction. Durant une partie, vous gagnerez de l'argent non seulement en achetant des blocs et en recevant des loyers, mais aussi en construisant des entreprises et des logements qui seront utilisés par les citoyens. L'argent qu'ils dépenseront dans vos magasins vous permettra de surenchérir contre vos adversaires lors des ventes aux enchères municipales et d'étendre votre empire en diversifiant vos types de magasins et de services.

## **LES CITOYENS**

La satisfaction des citoyens devrait constituer votre principale préoccupation. Des citoyens satisfaits louent vos appartements et achètent dans vos magasins, ce qui vous rapporte de l'argent. S'ils sont mécontents, les citoyens finiront par aller s'installer en banlieue. Après tout, ils disposent d'un "cerveau" et iront là où l'on répond à leurs besoins. S'il vous est impossible de *manipuler* directement les citoyens, vous pouvez en revanche *influencer* leurs décisions.

Le jeu comporte cinq types de citoyens :



**Enfant**



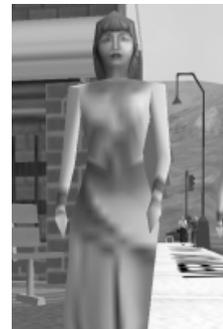
**Adolescent**



**Adulte**



**Retraité**



**Touriste**

Chaque citoyen fait partie de l'une des trois tranches de revenus existantes : faible, moyen ou élevé. Les habitudes d'achat des citoyens et les caractéristiques de bloc ou de bâtiment susceptibles de les attirer varient en fonction de leurs intérêts et de leurs revenus.

Les citoyens à **faibles revenus** rechercheront avant tout les prix les plus bas et risquent d'être dissuadés par une localisation sur un

bloc de prestige élevé. Ils sont également prêts à parcourir de longues distances pour trouver les marchandises dont ils ont envie ou besoin. **Astuce** : si vous souhaitez les avoir pour clients, baissez vos prix.

Les citoyens à **revenus moyens** préfèrent les produits de qualité mais recherchent quand même les prix les plus intéressants. Ils rechercheront l'emplacement au prestige le plus élevé vendant à un prix raisonnable les produits qu'ils souhaitent acquérir. Ils aiment moins faire leurs emplettes loin de leur lieu de résidence. **Astuce** : construisez des bâtiments de qualité décente pour faire de ces citoyens vos clients.

Les citoyens à **revenus élevés** accordent une grande importance au prestige et à la qualité et sont prêts à payer pour cela ! Ils n'aiment pas aller très loin pour obtenir ce qu'ils veulent, mais se déplaceront néanmoins si le produit qu'ils souhaitent n'est pas vendu à proximité. **Astuce** : bâtissez sur des lieux à quatre ou cinq étoiles pour faire de ces citoyens vos clients.

Les enfants et adolescents sont généralement à la recherche de bonbons et de distractions. Dans les décennies les plus récentes, les adolescents aimeront aussi la musique et les vidéos. Ce sont les adultes qui disposent des listes de courses les plus variées : ils rechercheront aussi bien des produits de base tels que le pain ou les laitages que du mobilier ou des vêtements. Un retraité a des demandes similaires, mais plus réduites.

Les touristes viennent en ville rechercher des distractions nocturnes telles que le théâtre et les restaurants et logent à l'hôtel. Ils chercheront également à acheter des articles tels que des souvenirs dans les magasins ouverts durant la journée.

Au fil des décennies, les citoyens commenceront à apprécier la technologie et désireront de nouveaux produits tels que les vidéos et les ordinateurs. Vous devrez continuer à combler leurs désirs.

Les éléments suivants influenceront également sur l'intérêt que présentera un de vos magasins sur chaque citoyen :

- le nombre d'autres magasins fournissant des produits complémentaires situés sur le même bloc ;

- la distance que devra franchir le citoyen pour rejoindre votre magasin ;
- le rapport entre le prix de vos produits et les revenus du citoyen ;
- le prestige du site abritant votre magasin ;
- la qualité de construction.

Dans **MONOPOLY TYCOON**, le temps compte autant pour les citoyens de MONOPOLY CITY que pour vous. Ils cherchent à acheter ce dont ils ont besoin dans le moins de temps possible. Si vous construisez des magasins où personne ne se rend, cherchez la raison de cette désaffection ; il peut s'agir d'un prix trop élevé ou du manque de magasins sur le bloc en question. Il se peut même que vous disposiez du bon magasin, mais qu'il soit situé au mauvais endroit...

## ÉCOULEMENT DU TEMPS

**MONOPOLY TYCOON** se déroule dans un environnement dynamique. Le temps s'écoule au cours d'une partie ! Chaque journée de MONOPOLY CITY est composée de 24 heures, comme dans la vraie vie. Néanmoins, 24 heures de *jeu* s'écoulent en 10 minutes de temps réel et représentent 5 années de l'univers du jeu. On peut résumer la situation ainsi :

**1 journée = 24 heures**

**24 heures de jeu = 5 années de l'univers du jeu =  
10 minutes de temps réel**

**1 décennie = 48 heures de jeu = 2 journées de jeu =  
20 minutes de temps réel**

Au fil des décennies, les modèles de voitures changent et les technologies évoluent. Les citoyens demanderont en outre des produits correspondant aux nouvelles technologies tels que des ordinateurs et des vidéos. Restez en phase avec votre époque !

## LES EFFETS DU TEMPS...

Gardez à l'esprit les heures d'ouverture des différents magasins. Chaque magasin appartient à l'un des deux groupes suivants :

commerces de jour ou commerces de nuit. Certaines entreprises, comme les boulangeries et les épiceries, seront ouvertes de jour alors que d'autres comme les théâtres et les restaurants resteront ouverts tard dans la soirée. Les commerces de jour sont ouverts de 9 h à 17 h tandis que les commerces de nuit ouvrent à 6 heures du soir pour fermer à minuit.

Rappelez-vous que les loyers sont payés et collectés, les factures des services réglées et les magasins réapprovisionnés en même temps. Toutes ces activités financières ont lieu simultanément chaque jour à 6 heures du matin. **Important !** Lorsque votre empire commencera à s'étendre, une somme importante sera débitée de votre compte chaque jour. Gardez ce point à l'esprit. Il est encore plus important si vous vous trouvez déjà dans le rouge.

### **UNE JOURNÉE DANS LA VIE DE MONOPOLY CITY**

Chaque journée débute par le réapprovisionnement des magasins existants. Ensuite, les citoyens se réveillent et vaquent à leurs occupations quotidiennes. Ceci englobe invariablement des emplettes dans les magasins de la ville, dont quelques-uns vous appartiennent probablement.

Au crépuscule, les magasins de jour commencent à fermer et les lieux de distraction nocturne ouvrent leurs portes. Chacune de ces phases de la journée représente une occasion de gagner de l'argent.

**Important !** La moitié des invendus de la journée disparaîtront (car ils seront périmés) au cours de la nuit suivante. Ceci oblige à commander davantage de marchandises pour la journée suivante, ce qui vous coûte de l'argent et réduit vos bénéfices. La morale ? Mieux vaut vendre tout son stock le jour même !

### **En résumé...**

Votre compte sera débité tous les matins à 6 heures lors du renouvellement du stock de vos magasins. Vous paierez et collecterez vos loyers et chacune de vos entreprises devra régler sa facture de services. Avec un peu de chance, la situation de votre compte s'améliorera en cours de journée grâce aux ventes effectuées par vos magasins. Vous dépenserez par ailleurs de l'argent lorsque vous construirez de nouvelles entreprises et acquerrez aux enchères municipales des baux sur certains blocs de la ville.

### **Minuit, l'heure fatale !**

A minuit, la banque évalue les finances de chacun des joueurs. Si vous n'avez pas de dettes, la banque est satisfaite. En revanche, si votre compte est dans le rouge, la banque vous transmettra un avertissement de rétablissement dans les 24 heures. Si votre compte est toujours dans le rouge lors de la prochaine évaluation bancaire (c'est-à-dire le lendemain à minuit), vous serez éliminé de la partie et vos biens retourneront à la ville.

**Note :** si vous êtes sous le coup d'un avertissement de rétablissement dans les 24 heures, le symbole financier situé à côté de votre nom et de vos espèces clignotera.

### **BAIL SUR UN BLOC**

Que peut-il y avoir de mieux que posséder une librairie avenue de Breteuil ? Eh bien, posséder les droits sur le terrain où elle se trouve ! Mais oui, c'est possible ! Tous les célèbres terrains du plateau de jeu de MONOPOLY ainsi que quelques zones nouvelles et deux services supplémentaires peuvent être acquis aux enchères. Si vous détenez le bail sur un bloc, toutes les entreprises situées sur ce bloc devront vous verser un loyer. Note : pour des raisons de simplicité, on parlera d'achat de bloc ; il s'agit en fait de l'achat, aux enchères, d'un bail de 25 ans sur le bloc, pas d'une acquisition définitive. En revanche, dans la mesure où le titulaire d'un tel bail possède, aux yeux d'un locataire, toutes les caractéristiques d'un propriétaire, il sera effectivement considéré comme tel par ce locataire.

#### **Pour lancer la procédure**

Sélectionnez un bloc et cliquez sur le bouton **Acheter/vendre Bail** (une main tenant des billets de banque) situé sur la gauche du PMU. Ceci entraînera l'affichage d'une boîte de dialogue comportant un bouton Louer bloc et une suggestion d'offre de prix.

#### **Faites une première offre de prix**

Cliquez sur le bouton **Louer** pour mettre le bloc aux enchères avec une enchère initiale enregistrée à votre nom. Utilisez au besoin les boutons + et - situés de part et d'autre de l'offre de prix pour modifier votre enchère.

**Note** : un seul bloc peut être mis aux enchères à un moment quelconque. Si vous cliquez sur le bouton Acheter/vendre bail alors qu'un autre bloc fait déjà l'objet d'enchères, le PMU affichera un message vous en informant.

### **Avertissement de 2 minutes**

Lorsque vous entamez une vente aux enchères, un compte à rebours de 2 minutes est déclenché avant le déroulement proprement dit des enchères. Ceci permet à tous les joueurs d'examiner le bloc en question. Le temps restant est affiché sous le marteau de l'initiateur des enchères.

Cliquez sur le bouton de **Marteau** pour consulter des informations complémentaires. Vous pouvez également cliquer n'importe où sur le panneau pour rejoindre directement le bloc lui-même.

**Important** ! Aucune construction nouvelle ne peut avoir lieu sur un bloc faisant l'objet d'une vente aux enchères. Les constructions ne pourront reprendre qu'à la fin de la vente.

### **Enchérir sur les blocs des autres joueurs**

Les enchères ne se limitent pas aux blocs appartenant à la ville. Vous pouvez proposer un prix pour un bloc appartenant à un adversaire. Si le joueur accepte votre offre, le bloc sera mis aux enchères suivant la procédure habituelle, l'offre de prix acceptée par l'adversaire faisant office de mise à prix.

**Avantages liés à la détention d'un bail sur un bloc**  
Devenir propriétaire peut se révéler être une stratégie fructueuse dans la mesure où vos adversaires devront vous verser un revenu régulier !

### **Recevoir le loyer des entreprises situées sur vos blocs**

La détention d'un bail sur un bloc vous assure de recevoir un loyer de la part des entreprises qui y sont situées. **Exception** : si vous détenez le bail d'un bloc, les entreprises vous appartenant situées sur ce bloc n'auront pas à verser de loyer. Le montant du loyer de chaque entreprise dépend du prestige du bloc et de la taille du bâtiment considéré.

Le propriétaire d'un bloc peut en outre en accroître le prestige en y aménageant des espaces verts. La présence d'espaces verts rend le bloc plus attrayant aux yeux des citoyens et peut drainer davantage de clients. Le détenteur actuel du bail sur un bloc possède tous les espaces verts aménagés sur ce bloc, quel que soit le joueur ayant réalisé ces aménagements.

La détention d'un bail sur un bloc permet également de racheter une entreprise à son propriétaire actuel pour un prix forfaitaire fondé sur la valeur du bâtiment et la durée de la période de location auprès du propriétaire actuel.

### **Droits de construction réservés**

Remporter une enchère municipale et acquérir le bail d'un bloc entraîne la suspension des droits de construction sur ce bloc. Le nouveau détenteur du bail peut demander la réouverture de ces droits de construction et se voit alors accorder 24 heures de droits de construction exclusifs. A l'issue de ces 24 heures, chaque joueur récupère le droit de construire sur ce bloc. Comme vous pouvez l'imaginer, le timing est crucial en matière de demande d'ouverture des droits de construction.

### **Acquisition d'un monopole**

Si vous détenez un "monopole" sur un groupe de couleur, vous pourrez racheter toute entreprise se trouvant sur un bloc de ce groupé à un coût très réduit. Ceci vous permet également d'ériger des hôtels sur un groupe. Les hôtels attirent les touristes vers la ville et, si vous êtes le seul joueur à en posséder, cela améliorera certainement vos finances ! Une fois construit, un hôtel demeure en place même si vous venez à perdre le monopole qui vous a permis de le bâtir.

### **Gares et services**

Détenir le bail d'une ou plusieurs gares ou sociétés de services permet également de gagner de l'argent. Pour plus de détails à ce sujet, reportez-vous en pages 15-16.

### **Bail de 25 ans**

Lorsque vous remportez une enchère face à vos adversaires, vous acquérez en réalité un droit de bail de 25 ans. Dans la mesure où cinq années s'écoulent chaque jour, vous contrôlerez le bloc en

question pendant 5 journées de jeu, soit environ 50 minutes de temps réel.

### **En résumé**

Tout ceci signifie que la ville est en évolution permanente et que le statu quo n'existe pas à MONOPOLY CITY. C'est à la fois une bonne et une mauvaise nouvelle : bonne parce que vous aurez toujours l'occasion de briser la position dominante occupée par un adversaire ; mauvaise parce que vos adversaires disposeront de la même possibilité à votre endroit.

Acquérir le monopole sur les blocs d'une couleur exige une bonne synchronisation. Pas question de voir votre bail sur le premier bloc expirer lorsque vous venez de remporter les enchères portant sur le dernier... De même, si bâtir un hôtel était votre motivation principale à la constitution du monopole, vous devrez vous assurer de disposer de la somme nécessaire à sa construction avant l'expiration de votre plus ancien bail du monopole.

La durée restante d'un bail sur un bloc est affichée en nombre d'heures dans le PMU lorsque le bloc en question est sélectionné. Pour disposer d'une vue d'ensemble, vous pouvez passer en vue de la ville et consulter les échéances de bail de tous les blocs. Dans la vue de la ville, sélectionnez le bouton orange d'information puis le bouton vert de propriété de bloc qui ressemble à un trousseau de clés et se trouve dans la rangée supérieure d'icônes.

### **Revente d'un bail**

Il est parfois nécessaire d'envisager la revente d'un bail que vous détenez. Sélectionnez le bloc correspondant puis cliquez sur le bouton **Acheter/vendre bloc** (une main tenant des billets de banque) situé sur la gauche du PMU. Ceci entraîne l'ouverture d'une boîte de dialogue contenant un bouton **Vendre bloc**. Lorsqu'un bloc est mis aux enchères de cette manière, c'est la ville qui détermine la mise à prix. Si aucun autre joueur ne surenchérit, la vente aura lieu au prix correspondant à l'offre faite par la ville. La propriété du bloc reviendra à la ville dès la fin des enchères.

## LA FOLIE DES ENCHERES



Tous les blocs sont achetés et vendus aux enchères. Contrairement à ce que prévoient les règles du jeu de plateau, **MONOPOLY TYCOON** n'autorise aucune transaction secrète entre deux joueurs. Tous les joueurs doivent faire au moins une apparition lors de chaque vente aux enchères : impossible d'y échapper.

Les joueurs doivent, chacun leur tour, décider d'enchérir, de passer ou de se retirer.

### Informations sur le bloc

La boîte de présentation du bloc indique toutes les entreprises situées sur le bloc mis aux enchères. La mini-carte précise dans quelle partie de la ville se trouve le bloc en le mettant en surbrillance.

### Enchérir

Si vous souhaitez enchérir, cliquez sur l'une des valeurs proposées : 50, 100 ou 500. Le montant sélectionné sera ajouté à votre enchère actuelle et ce total sera enregistré sous votre nom en tant que nouvelle meilleure enchère.

### **Passer**

Si vous souhaitez continuer à prendre part à la vente sans enchérir durant ce tour, cliquez sur le bouton **Passer**.

### **Se retirer**

Pour quitter définitivement la vente aux enchères, cliquez sur le bouton **Pull Out**.

### **Compte à rebours des enchères**

A chaque nouvelle enchère, le chronomètre des enchères est réinitialisé et recommence son compte à rebours. S'il atteint la valeur zéro avant que le joueur actuel ait enchéri ou passé son tour, celui-ci sera automatiquement expulsé de la vente.

### **Rempporter les enchères**

Le joueur ayant proposé l'enchère la plus élevée (une fois que tous les autres joueurs se sont retirés) acquiert un bail de 25 ans sur le bloc considéré.

### **Enchères accélérées**

Si vous souhaitez augmenter le rythme, cliquez sur la case **Enchères rapides**. Lorsque cette option est activée, toutes les enchères des joueurs contrôlés par l'ordinateur se déroulent plus rapidement. Le déroulement se ralentit de nouveau lorsque vient votre tour d'enchérir.

## **ACCROITRE LE PRESTIGE D'UN BLOC**

Chaque bloc de la ville se caractérise par une valeur de prestige qu'il est possible d'accroître en implantant des espaces verts.

**Important** ! Vous devez détenir le bail d'un bloc pour y construire un parc.

Il est possible de consulter le prestige d'un bloc par l'intermédiaire de la vue de la ville. Cliquez sur le bouton orange **Informations** puis sur le bouton vert **Prestige**. Vous découvrirez alors la valeur de prestige de chaque bloc sous la forme d'étoiles ( de 1 à 5).

### **L'effet espace vert**

Chaque bloc occupe une matrice de 7x7, soit un total de 49 unités de développement. Pour chaque tranche de 10 unités transformées

en espace vert, le prestige du bloc augmente d'une étoile. Chaque unité apporte donc 10 % de la prochaine étoile et a un effet cumulatif sur les citoyens.

**Note** : si le classement perceptible s'arrête à 5 étoiles, tous les blocs disposant de 5 étoiles n'ont pas le même prestige aux yeux des citoyens.

## **CONSTRUIRE DES CENTRES COMMERCIAUX ATTRAYANTS**

Les citoyens sont attirés par les blocs offrant le plus grand nombre de produits répondant à leurs besoins. Les prix, la qualité de la construction et le prestige du cadre influent également sur le lieu d'achat d'un citoyen. Le regroupement de commerces complémentaires sur un même bloc augmente vos chances d'être sélectionné en tant que lieu d'achat.

### **JOUR OU NUIT ?**

Rappelez-vous qu'il existe deux grandes catégories de magasins à MONOPOLY CITY : les commerces de jour et les centres de distraction nocturne. Les commerces de jour ouvrent tous les matins à 9 heures et ferment à 5 heures de l'après-midi, tandis que les entreprises de nuit ouvrent à 6 heures du soir et ferment à minuit.

Concentrer, sur un même bloc, vos efforts de construction dans une catégorie peut vous aider à maximiser vos bénéfices. Pour plus d'informations sur les divers types d'entreprises, reportez-vous au **dossier n°2: Guide des entreprises.**

### **MAGASINS COMPLÉMENTAIRES**

Construire et exploiter des magasins qui se complètent mutuellement est un moyen sûr d'attirer le public. Évitez toute duplication de l'offre, en particulier lorsque les magasins proposant plusieurs produits font leur apparition.

### **LA GUERRE DE LA DISTRIBUTION**

Construire un magasin concurrençant directement un adversaire peut attiser la guerre de la distribution et permettre de l'éliminer. Les autres éléments à considérer dans le cadre de cette guerre aux

clients sont la qualité de vos bâtiments et, bien entendu, le prix de vos marchandises.

## **RÉAPPROVISIONNEMENT DE VOS MAGASINS**

Pour vendre, chacun de vos magasins doit disposer de marchandises. Il existe trois manières de réapprovisionner vos magasins.

### **Restockage à 6 heures du matin**

Tous les matins, à 6 heures, tous les magasins reçoivent un réassort des marchandises qu'ils distribuent.

**Important** ! Gardez à l'esprit le coût potentiel lié au restockage de tous vos magasins.

### **Restockage au moment de la construction**

Lorsqu'un nouveau magasin est construit, il est automatiquement approvisionné en marchandises si la construction a lieu après 6 heures du matin et avant son heure habituelle de fermeture. Le magasin n'est pas réapprovisionné en dehors de ces horaires afin d'éviter la perte d'une partie des marchandises en raison de la péremption nocturne. Le coût de construction d'un magasin dépend donc de l'heure à laquelle cette construction a lieu.

### **Restockage par carte Chance**

L'une des cartes Chance permet de réapprovisionner instantanément un magasin de votre choix. Utilisée avec discernement, cette carte peut doubler les profits de l'un de vos magasins les plus efficaces.

### **Perte de stock liée à la péremption**

Chaque nuit, tous les magasins perdent la moitié du stock correspondant aux invendus de la veille. Tous les produits subissent cette péremption, qu'ils soient ou non périssables. Dans ces conditions, faites en sorte de ne pas perdre un trop grand nombre d'unités des produits les plus coûteux tels que les bijoux et les antiquités.

## **Reconversion d'un magasin**

Il est possible de reconvertir un magasin afin d'y vendre d'autres marchandises. Ceci peut être fait à tout moment en sélectionnant une entreprise en cliquant sur le bouton orange **Reconvertir** situé à côté du PMU. Vous verrez alors s'afficher la liste des types de commerces susceptibles de remplacer l'activité actuelle. **Note** : seuls les types de magasins employant le même type de plan que le magasin actuel figureront dans cette liste. Si le coût de reconversion vous convient, cliquez sur le bouton Reconvertir situé au sommet de la liste.

## **APPARTEMENTS**

Les appartements sont moins rentables que les commerces de détail. Il sera difficile de gagner beaucoup d'argent à l'aide de ces bâtiments, sauf si une large part de la population habite hors de MONOPOLY CITY et s'y rend chaque jour. En effet, lorsque la demande de logements et le nombre de citoyens vivant hors de la ville sont élevés, il est possible d'augmenter les prix et, de ce fait, vos revenus et vos profits.

**Attention** : augmenter les loyers des logements peut amener vos locataires actuels à reconsidérer leur lieu d'habitation.

## **CLIENTÈLE CAPTIVE**

Les citoyens habitant dans l'un de vos blocs sont prédisposés à acheter dans les magasins situés à proximité. Ils constituent en effet une clientèle captive pour tout magasin situé près de leur bâtiment d'habitation.

Si vous recherchez un lieu d'implantation pour un nouveau centre commercial, envisagez de construire près des zones comptant une forte densité de population. Posséder une clientèle captive à deux pas de votre vitrine constitue un excellent point de départ.

## **VISER LES SOMMETS**

Les immeubles d'appartements peuvent être les plus élevés de toute la ville. Compte tenu de leur coût foncier assez élevé, il vaut généralement mieux construire verticalement plutôt qu'horizontalement et conserver ainsi que terrain pour d'autres activités plus rentables.

## **POLITIQUE DE LOYERS D'HABITATION**

Vous devrez définir si vous cherchez à gagner de l'argent grâce à vos appartements ou si vous les considérez davantage comme un article d'appel. Si leurs loyers sont trop élevés ou si vous les avez construits dans un cadre inadapté, vos locataires chercheront à déménager...

## **SOCIÉTÉS DE SERVICES**

MONOPOLY CITY compte quatre sociétés de services distribuant respectivement l'eau, le gaz, l'électricité et les télécom. Chacune de ces sociétés occupe un bloc entier et peut être achetée aux enchères de la même manière que les blocs.

## **CLIENTS DES SOCIÉTÉS DE SERVICES**

Chaque entreprise de la ville paie chaque jour pour les services qu'elle utilise. Si ces frais varient d'une entreprise à l'autre, les coûts demeurent constants pour une entreprise donnée pendant toute sa durée d'exploitation. Il est donc logique que les revenus des sociétés de services augmentent avec la croissance de la ville.

### **Électricité**

Les entreprises consommant la plus grande quantité d'électricité par unité de surface sont les salles d'arcade, les cinémas et les salles des fêtes.

### **Gaz**

Les entreprises consommant la plus grande quantité de gaz par unité de surface sont les boulangeries, boucheries, cafés, cafétérias et restaurants.

### **Eau**

Les entreprises consommant la plus grande quantité d'eau par unité de surface sont les poissonneries, cafés, cafétérias, fast-food et restaurants.

### **Télécom**

Les entreprises consommant la plus grande quantité de télécom par unité de surface sont les grands magasins,

restaurants, système de santé, magasins de téléphones et agences de voyages.

## **GAGNER DE L'ARGENT GRÂCE AUX SOCIÉTÉS DE SERVICES**

En tant que propriétaire d'une société de services, vous recevrez 25 % de ses rentrées financières quotidiennes. Ainsi, si vous possédez la société chargée de l'eau, vous encaisserez un quart du total des sommes versées par les entreprises consommant de l'eau.

La croissance de la ville s'accompagne de la construction de nouvelles entreprises, ce qui augmente les revenus des sociétés de services. Pour le propriétaire d'une telle société, cela signifie encaisser 25 % d'un revenu en croissance constante.

Si vous possédez deux sociétés de services, vous toucherez 50 % des revenus quotidiens de chacune d'elles. Contrôler trois sociétés de services rapporte 75 % des revenus de chacune. Cette augmentation prend toute sa signification si vous possédez les quatre sociétés de services : vous empochez alors la totalité de leurs revenus !

## **GARES**

MONOPOLY CITY compte quatre gares : la gare du Nord, la gare Montparnasse, la gare de Lyon et la gare Saint-Lazare. Comme les blocs, les gares peuvent être acquises aux enchères.

Posséder les gares peut se révéler très intéressant sur le plan financier. Si le revenu garanti provenant des gares est très inférieur à celui des sociétés de services, il peut être accru par la vente de tickets.

## **EMPLOI DES GARES PAR LES CITOYENS**

Les citoyens qui ne peuvent trouver de logement dans la ville seront contraints d'effectuer chaque jour l'aller-retour en utilisant l'une des gares. Les touristes empruntent également le train pour rejoindre la ville.

La répartition des citoyens entre les quatre gares est assez équitable en ce qui concerne les trajets matinaux. Toute personne quittant la ville par voie ferroviaire choisira la gare la plus proche de son

emplacement actuel. **Astuce** : songez à développer une stratégie génératrice de revenus en exploitant ce fait.

## REVENUS FERROVIAIRES

Les gares génèrent un revenu forfaitaire de 800€ par jour lié au trafic de marchandises, auquel vient s'ajouter la vente de tickets. Chaque citoyen ou touriste rejoignant la ville en train versera 5€ à la gare correspondante. De même, toute personne quittant la ville en train le soir paiera 5€.

Ainsi, sur une journée assez chargée, la gare Montparnasse rapporterait :



- vente de tickets à 50 passagers rejoignant la ville : **250€**
- vente de tickets à 42 passagers quittant la ville : **210€**
- revenu forfaitaire lié au trafic de marchandises : **800€**
- revenu total de la gare Montparnasse pour la journée : **1.260€**

## VOTRE PART DES REVENUS

Si vous possédez une ou plusieurs gares, vous encaisserez une part ou la totalité des revenus correspondants. Le pourcentage varie en fonction du nombre de gares contrôlées.

**Si vous possédez une gare,** vous recevrez 25 % du total de ses revenus.

**Si vous possédez deux gares,** vous recevrez 50 % du total des revenus quotidiens de ces deux gares, ce qui quadruple dans les faits le revenu potentiel de votre empire ferroviaire.

**La possession de trois gares** permet de commencer à maximiser vos revenus : vous encaisserez 75 % du total quotidien des chiffres d'affaires des trois gares.

**Si vous possédez les quatre gares,** vous pouvez songer à prendre votre retraite ! La possession des quatre

gares vous rapporte en effet 100 % du total des revenus de l'ensemble des gares.

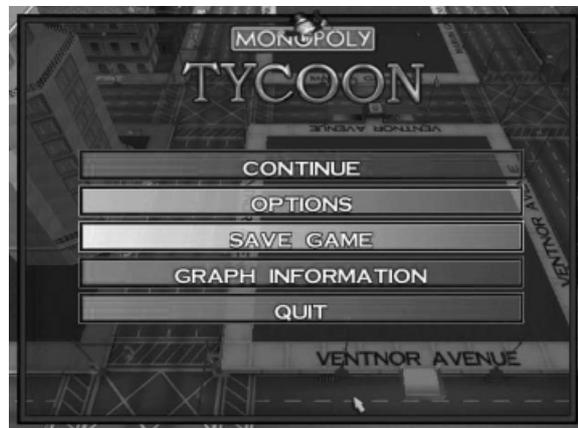
## MESSAGES D'ÉVÉNEMENTS EN COURS DE PARTIE



Lorsqu'un autre joueur achète, vend ou construit quelque chose, cela déclenche l'affichage d'un message d'événement au sommet de l'écran. Tous les messages sont affichés, les nouveaux apparaissant au-dessous des précédents. Chaque message demeurera à l'écran pendant une durée déterminée avant de disparaître. Les messages restants remonteront d'un cran afin de combler cette disparition.

**Note** : les messages d'événements n'apparaissent pas en vue de la ville.

## OPTIONS EN COURS DE PARTIE

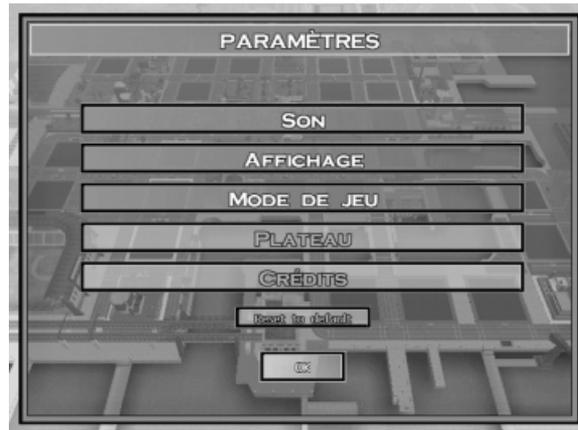


Vous pouvez rejoindre l'écran des options en cours de partie en appuyant sur la touche **Echap** ou en cliquant sur le bouton **Options** situé dans le coin supérieur droit de l'écran.

### CONTINUER

Cliquez ici pour revenir à la partie en cours.

## OPTIONS



Cliquez ici pour modifier les paramètres audio, d'affichage et de mode de jeu.

### **Audio**

Cliquez sur ce bouton pour modifier les paramètres de son en cours de partie. Cliquez sur le bouton OK lorsque vous avez terminé.

### **Affichage**

Cliquez sur ce bouton pour modifier les paramètres d'affichage en cours de partie. Cliquez sur le bouton OK lorsque vous avez terminé.

### **Mode de jeu**

Cliquez sur ce bouton pour modifier les différentes commandes du jeu. Cliquez sur le bouton OK lorsque vous avez terminé.

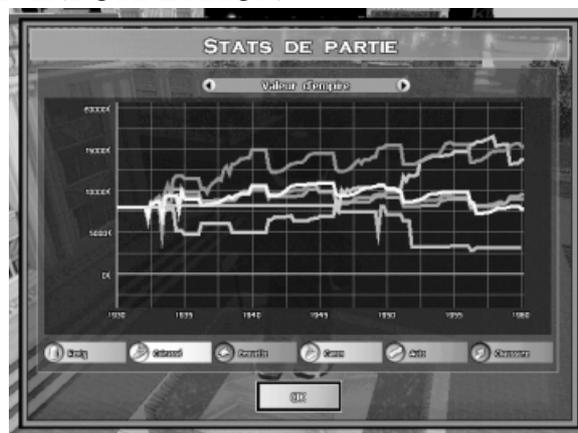
## SAUVEGARDE D'UNE PARTIE



Vous pouvez à tout moment sauvegarder votre partie en appuyant sur la touche **Échap** ou en cliquant sur le bouton **Options** situé dans le coin supérieur droit de l'écran. Ceci mettra le jeu en pause et affichera l'écran des options en cours de partie.

Depuis l'écran des options en cours de partie, cliquez sur le bouton **Sauvegarder la partie** afin de rejoindre le panneau de sauvegarde de partie. Là, cliquez sur le bouton **Nouveau** pour sauvegarder la partie sous un nouveau nom ou cliquez sur un nom de partie affiché dans la fenêtre de gauche pour écraser une partie sauvegardée.

## GRAPHIQUES D'INFORMATION



Cliquez sur ce bouton pour accéder à l'écran de statistiques qui présente sous forme de graphique les performances de chaque joueur au fil de la partie. Les principales catégories de performances comprennent les espèces, les entreprises possédées, la valeur d'empire et le volume de ventes. Il vous suffit de cliquer sur les petites flèches pour faire défiler les diverses catégories. **Note** : ces informations sont également affichées à l'issue de chaque partie sur l'écran des statistiques de fin de partie.

## QUITTER

Cliquez sur ce bouton pour mettre fin à la partie en cours et revenir au menu principal.

## CHARGEMENT D'UNE PARTIE SAUVEGARDEE



Pour charger une partie sauvegardée, cliquez sur le bouton **CHARGER UNE PARTIE** du menu principal. Sélectionnez la partie que vous désirez charger dans la liste affichée dans la fenêtre de gauche puis cliquez sur le bouton **OK**.

## CREATION DE NOUVEAUX PROFILS DE JOUEUR



Différents joueurs peuvent pratiquer *MONOPOLY TYCOON* sur le même ordinateur : il leur suffit de créer leur propre profil de joueur. Chacun pourra ainsi jouer et enregistrer sa progression parmi les scénarios sans affecter les données des autres joueurs.

**Pour créer un nouveau profil de joueur :**

- Rejoignez le menu principal.
- Cliquez sur le bouton **Nom** (où figure le nom du joueur actuel) puis cliquez sur le bouton **Nouveau**.
- Saisissez le nom du nouveau joueur.

- Cliquez sur le bouton **OK** pour sélectionner le profil de joueur nouvellement créé.

## DEBLOCAGE DES SCENARIOS

Remporter un scénario (quel que soit le degré de difficulté adopté) débloque le scénario suivant ; il devient alors possible d'y jouer. Les cinq premiers scénarios sont relativement faciles et conçus pour vous familiariser avec le jeu. Par la suite, les trophées (coupes de bronze, d'argent et d'or) seront plus difficiles à remporter.

## SUPPORT MULTIJOUEUR

Deux à six joueurs peuvent s'affronter en réseau local (LAN) ou par l'intermédiaire du réseau GameSpy.

### JEU EN RÉSEAU LOCAL

Pour jouer en réseau local, chaque joueur doit posséder *MONOPOLY TYCOON*, et son exemplaire doit se trouver dans le lecteur de CD-ROM de son ordinateur.

Pour commencer, cliquez sur le bouton **Multijoueur** du menu principal.

### Organiser une partie en réseau local



Cliquez sur le bouton **Organiser**. Ceci vous amènera à l'écran de sélection de scénario. Après avoir sélectionné le scénario et le degré de difficulté, cliquez sur le bouton **OK**. Vous rejoindrez alors l'écran de sélection de personnage.

## Lancement de la partie



Votre personnage apparaît dans l'emplacement de joueur situé à l'extrême gauche. Vous pouvez changer de personnage en cliquant sur les flèches gauche et droite situées sous l'image de personnage.

Les joueurs rejoignant votre partie apparaîtront dans les emplacements situés à droite de celui de votre personnage. Lorsque le nombre de joueurs prenant part à votre partie vous conviendra, cliquez sur le bouton **Lancer** pour commencer la partie.

**Note** : vous pouvez ajouter à votre partie des joueurs contrôlés par l'ordinateur en cliquant sur le cadenas situé sous un emplacement vide.

### Rejoindre une partie en réseau

Cliquez sur le bouton **Multijoueur** du menu principal et attendez l'affichage des sessions de jeu dans la fenêtre correspondante. Cliquez sur la partie à laquelle vous souhaitez prendre part puis sur le bouton **Rejoindre** (ce bouton ne pourra être cliqué que lorsque vous aurez sélectionné une session recevable). Ceci vous amènera à l'écran de sélection de personnage, où votre personnage occupera l'un des emplacements de joueur. Vous reconnaîtrez instantanément votre personnage : il sera le seul à disposer, sous son image, de boutons fléchés gauche et droit.

Cliquez sur ces flèches pour sélectionner le personnage qui vous représentera durant la partie. Lorsque votre sélection vous conviendra, cliquez sur la coche verte située sous l'image de personnage. Ceci indiquera à l'hôte (l'organisateur) de la partie que votre choix de personnage a été effectué.

Pour discuter en attendant le lancement de la partie, il vous suffit de taper votre message dans la fenêtre de discussion affichée à l'écran. Pour expédier votre message, appuyez sur la touche **Entrée**.

La partie débutera lorsque l'hôte cliquera sur le bouton Lancer.

### **Discussion en cours de partie**

Vous pourrez discuter avec les autres joueurs en cours de partie en cliquant sur les pions de joueur figurant sur le Panneau de comparaison des joueurs. La fenêtre de discussion s'ouvrira alors et présentera le pion du destinataire du message à côté de la mention "To:". Cliquer sur d'autres pions dans le PCJ ajoutera les joueurs correspondants à la liste des destinataires. Cliquer sur un pion figurant déjà dans cette liste l'ôtera de la série de destinataires. Cliquer sur le bouton **Tous** ajoutera les pions de tous vos adversaires à la liste.

Il vous suffit de taper votre message pour qu'il apparaisse dans la fenêtre de discussion. Appuyez sur la touche **Entrée** pour envoyer le message à tous les joueurs figurant dans la liste "To:". **Note** : pour annuler le message, cliquez sur le bouton **Fermer** sans appuyer sur la touche Entrée.

**Messages de discussion** : Infogrames Interactive ne suit, ne contrôle, n'avalise ni n'endosse la responsabilité du contenu des messages de discussion transmis dans le cadre de l'utilisation de ce produit. L'emploi de la fonction de discussion écrite optionnelle ou de toute autre forme de discussion écrite ou orale sur Internet s'effectue à vos risques et périls. Il est vivement recommandé aux utilisateurs de ne pas dévoiler leur identité et de ne transmettre aucune autre information personnelle par l'intermédiaire de messages de discussion. A l'attention des enfants : interrogez un parent ou tuteur avant d'utiliser la fonction de discussion et faites-lui part de toute préoccupation liée à un message que vous auriez reçu.

## **JEU SUR LE RÉSEAU GAMESPY**

**Important** ! *MONOPOLY TYCOON* utilise GameSpy Arcade.

### **INSTALLATION DE GAMESPY**

GameSpy vous permet de jouer à *MONOPOLY TYCOON* sur Internet en tant qu'intermédiaire de constitution et de gestion de parties. Le programme d'installation de *MONOPOLY TYCOON* vous proposera d'installer également GameSpy Arcade. Nous vous

invitons vivement à le faire. Si vous préférez ne pas installer le logiciel GameSpy Arcade, vous pourrez le faire plus tard en cliquant sur le lien Installer GameSpy Arcade situé dans le menu Démarrer.

Pour installer le logiciel GameSpy Arcade, appliquez les instructions suivantes :

- Cliquez à l'aide du bouton gauche sur l'icône Démarrer.
- Cliquez à l'aide du bouton gauche sur l'icône Programmes.
- Cliquez à l'aide du bouton gauche sur le répertoire dans lequel vous avez installé **MONOPOLY TYCOON**.

**Note** : la valeur par défaut est C:\Program Files\Infogrames\**MONOPOLY TYCOON**. Si vous avez installé le jeu dans un répertoire différent, vous devrez sélectionner le chemin personnalisé par vos soins.

- Cliquez à l'aide du bouton gauche sur l'icône **MONOPOLY TYCOON**.
- Cliquez à l'aide du bouton gauche sur l'icône Installer GameSpy Arcade.
- Suivez les instructions de GameSpy Arcade.

## **LANCEMENT DE L'APPLICATION GAMESPY ARCADE**

Pour lancer l'application GameSpy Arcade, suivez les instructions ci-dessous :

- Cliquez à l'aide du bouton gauche sur l'icône Démarrer.
- Cliquez à l'aide du bouton gauche sur l'icône Programmes.
- Cliquez à l'aide du bouton gauche sur le dossier GameSpy Arcade.

- Cliquez à l'aide du bouton gauche sur l'icône GameSpy Arcade (elle représente un espion vert dans un cercle vert).

**Note** : si vous n'avez encore jamais lancé l'application GameSpy Arcade, il vous sera demandé de créer un compte GameSpy.

## CRÉATION D'UN COMPTE GAMESPY

Pour jouer à *MONOPOLY TYCOON* sur GameSpy Arcade, il vous faut créer un compte GameSpy Arcade. Voici comment faire :

- Lancez l'application GameSpy Arcade.
- Saisissez votre adresse e-mail à l'emplacement prévu de l'écran "Creating or Locating Account" (Création ou localisation de compte) puis double-cliquez sur le bouton Next (Suivant).
- Si votre adresse e-mail ne figure pas sur les listes de GameSpy Arcade, une fenêtre s'affichera et vous demandera si vous souhaitez créer un nouveau compte. Cliquez à l'aide du bouton gauche sur le bouton YES (Oui).
- Vous rejoindrez alors l'écran "New Account, Enter Password" (Nouveau compte, saisie de mot de passe). Choisissez un mot de passe pour GameSpy Arcade et saisissez-le dans les champs password (mot de passe) et verify password (vérification de mot de passe). Ceci fait, cliquez à l'aide du bouton gauche sur le bouton NEXT (Suivant).
- Vous rejoindrez alors l'écran "Nickname" (Surnom). Saisissez le nom que vous souhaitez utiliser en cours de jeu puis cliquez à l'aide du bouton gauche sur le bouton NEXT (Suivant).
- Vous serez alors amené(e) à l'écran "Connection Information" (Informations sur la connexion). Cliquez à l'aide du bouton gauche sur la carotte située à droite du champ d'information et sélectionnez votre type de connexion en faisant défiler les différentes possibilités. Ceci fait, cliquez à l'aide du bouton gauche sur le bouton NEXT (Suivant).

- Vous rejoindrez alors l'écran "Where are You" (Où êtes-vous). Cliquez à l'aide du bouton gauche sur la carotte située à droite du champ d'information et sélectionnez votre pays.
- Cliquez à l'aide du bouton gauche sur le champ d'information "ZIP/Postal Code" (Code postal) et saisissez les données requises. Ceci fait, cliquez à l'aide du bouton gauche sur le bouton NEXT (Suivant).
- Vous rejoindrez alors l'écran "Personal Info" (Informations personnelles). Saisissez les données demandées dans les champs d'information correspondants. Ceci fait, cliquez à l'aide du bouton gauche sur le bouton NEXT (Suivant).
- Vous rejoindrez alors l'écran "Other Info" (Autres informations). Saisissez les autres informations requises. Ceci fait, cliquez à l'aide du bouton gauche sur le bouton NEXT (Suivant).
- Vous serez ensuite amené(e) à l'écran "Quick Marketing Survey" (Suivi marketing succinct). Saisissez les autres informations requises. Ceci fait, cliquez à l'aide du bouton gauche sur le bouton NEXT (Suivant).
- Vous rejoindrez alors l'écran "Special Offers from Yesmail" (Offres spéciales de Yesmail). Saisissez les autres informations requises. Ceci fait, cliquez à l'aide du bouton gauche sur le bouton NEXT (Suivant).
- Vous rejoindrez alors l'écran "End of Wizard" (Fin de l'assistant). Cliquez à l'aide du bouton gauche sur le bouton LOGIN (Se connecter).
- Une fois le bouton LOGIN (Se connecter) sélectionné, l'application GameSpy Arcade devrait démarrer.

## JOUER À MONOPOLY TYCOON SUR GAMESPY

**Note :** assurez-vous que *MONOPOLY TYCOON* ne tourne pas déjà en arrière-plan. Ceci entraînerait l'affichage du message d'erreur suivant : **“There is already an instance of this**

**application running!”** (Cette application tourne déjà). Si ce message d'erreur apparaît, refermez tous les exemplaires de **MONOPOLY TYCOON** avant de relancer l'application GameSpy Arcade.

Pour jouer à **MONOPOLY TYCOON** sur GameSpy, appliquez les instructions suivantes :

- Lancez l'application GameSpy Arcade.
- Sélectionnez l'User Profile (Profil d'utilisateur) et saisissez votre mot de passe.
- Cliquez à l'aide du bouton gauche sur le bouton CONNECT (Connexion).
- GameSpy Arcade devrait alors se charger.

Vous verrez apparaître une série d'onglets sur la partie gauche de l'écran de GameSpy Arcade.

Le deuxième onglet, intitulé Games (Jeux) devrait contenir l'icône de **MONOPOLY TYCOON**.

Cliquez à l'aide du bouton gauche sur l'icône de **MONOPOLY TYCOON** pour rejoindre le lobby (salle) de **MONOPOLY TYCOON**.

Dans la salle de **MONOPOLY TYCOON**, vous pourrez choisir de créer une partie, rejoindre une partie, actualiser la liste des parties, voir les informations sur les parties ou discuter avec toute personne se trouvant dans la salle.

Si **MONOPOLY TYCOON** ne figure pas sous l'onglet intitulé “Games” (Jeux), appliquez les instructions suivantes :

- Lancez l'application GameSpy Arcade.

- Une fois l'application GameSpy Arcade lancée et votre connexion effectuée, cliquez à l'aide du bouton gauche sur l'icône GameSpy situé dans la barre d'outils (en haut à gauche de l'écran).
- Cliquez à l'aide du bouton gauche sur l'icône "Scan for Games" (Rechercher les jeux).
- L'application GameSpy examinera alors votre disque dur à la recherche des logiciels supportés par GameSpy.
- L'application **MONOPOLY TYCOON** devrait alors apparaître sous l'onglet intitulé "Games" (Jeux).

## CRÉER UNE PARTIE

Si vous cliquez à l'aide du bouton gauche sur l'icône "Create a Game" (Créer une partie), il vous sera demandé les informations suivantes :

**Game (Jeu)** - il devrait toujours s'agir de *MONOPOLY TYCOON*

**Room Description (Description de la salle)** - brève description de la partie que vous êtes en train de créer

**Maximum Players (Nombre maximum de joueurs)** - indique le nombre maximal de joueurs que vous souhaitez pour votre partie ; ce nombre ne peut dépasser six.

**Game Type (Type de partie)** - champ vide

**Create Room (Créer une salle)** - crée une partie que d'autres joueurs peuvent rejoindre et vous amène à la Game Room (Salle de jeu)

**Cancel (Annuler)** - ceci vous ramène au lobby de *MONOPOLY TYCOON*

## REJOINDRE UNE PARTIE

Si vous souhaitez rejoindre une partie, sélectionnez l'icône qui la représente. L'icône Join Game (Rejoindre la partie) deviendra alors

actif. En cliquant sur l'icône Join Game, vous serez amené(e) à la Game Room (Salle de jeu).

**Note :** vous pouvez également rejoindre une partie en double-cliquant sur la partie souhaitée dans le lobby de **MONOPOLY TYCOON**.

### **Actualiser la liste**

Le bouton Refresh List (Actualiser la liste) rafraîchira la liste de tous les serveurs de jeu.

## **SALLE DE JEU**

Vous verrez, dans la Game Room (Salle de jeu), plusieurs icônes et éléments graphiques.

### **Éléments graphiques**

Vous verrez sur la partie droite de l'écran une représentation graphique des joueurs qui ont rejoint votre partie ainsi qu'un témoin lumineux devant le nom de chacun d'eux. Ce témoin est rouge s'ils n'ont pas encore sélectionné le bouton Ready (Prêt) ; lorsqu'un joueur sélectionne le bouton Ready (Prêt), ce témoin passe au vert.

#### **Le bouton Ready (Prêt)**

En haut à gauche de l'écran se trouve un petit bouton intitulé Ready (Prêt). Il indique au joueur hôte que le joueur distant est prêt à commencer la partie. Lorsqu'un joueur sélectionne le bouton Ready (Prêt), le témoin lumineux situé devant son nom passe du rouge au vert.

#### **Le bouton Launch (Lancer)**

Le bouton Launch (Lancer) est situé à droite du bouton Ready (Prêt). Dès que le joueur hôte a sélectionné le bouton Ready (Prêt), le bouton Launch (Lancer) devient actif.

**Note :** le joueur hôte peut lancer la partie avant que les joueurs distants n'aient sélectionné leur bouton Ready (Prêt) et rejoint la partie. Il lui appartient de vérifier que les témoins lumineux de tous les joueurs distants sont affichés en vert avant de sélectionner le bouton Launch (Lancer).

### **Bouton Leave (Quit)**

Le bouton Leave (Quit) permet à un joueur de quitter la Game Room (Salle de jeu) et de regagner le lobby du jeu.

### **LANCEMENT DE MONOPOLY TYCOON DEPUIS GAMESPY ARCADE**

Lorsque tous les joueurs sont prêts à commencer la partie, l'hôte peut sélectionner le bouton Launch (Lancer). Ceci réduit l'application GameSpy et lance **MONOPOLY TYCOON**. Ce processus peut réclamer jusqu'à 30 secondes. Une fois l'application **MONOPOLY TYCOON** lancée, suivez-en les instructions.

**Note :** comme dans le cadre de toutes les parties de **MONOPOLY TYCOON** en réseau, le joueur hôte a la possibilité de définir certaines variables de la partie : objectif, premier à atteindre le montant "X" ou dernier survivant et le montant de départ en espèces. Ces modifications ne peuvent intervenir qu'en début de partie, AVANT qu'elle n'ait réellement commencé.

### **COMMENT TROUVER VOTRE ADRESSE IP À L'AIDE DE WINDOWS® 95/98/ME**

Pour connaître votre adresse IP afin d'être en mesure de la communiquer aux autres joueurs, appliquez les instructions suivantes :

- 1) Connectez-vous à votre fournisseur d'accès à Internet. *Ne continuez pas avant de l'avoir fait.*
- 2) Cliquez sur le bouton DÉMARRER de la Barre de tâches de Windows® 95/98/Me puis sur EXÉCUTER.
- 3) Lorsque la fenêtre EXÉCUTER apparaît, tapez "winipcfg" (sans les guillemets) puis cliquez sur OK.
- 4) La case intitulée "Adresse IP" contient votre adresse IP pour la session en cours. **Note :** selon votre type de fournisseur d'accès, cette adresse peut varier d'une session à l'autre.
- 5) Si vous organisez la partie, vous devez communiquer votre adresse IP aux joueurs qui souhaitent y participer. Vous pouvez le faire par :

- **E-mail** – envoyez aux autres joueurs un message à l'aide de votre logiciel de courrier électronique *OU*
- **Téléphone** – appelez les autres joueurs pour leur communiquer votre adresse IP (sur une autre ligne téléphonique si vous êtes connecté par modem) *OU*
- **Programme de messagerie instantanée ou discussion** – utilisez un logiciel tel que ICQ ou AOL Instant Messenger pour transmettre votre adresse IP aux autres joueurs.

**Note :** dans le cas des jeux supportés par MSN Gaming Zone (anciennement Microsoft's Internet Gaming Zone), les informations relatives à l'adresse IP sont automatiquement échangées entre les joueurs par l'intermédiaire de la Zone.

#### **Adresses de sites web utiles**

ICQ – <http://www.mirabilis.com>

AOL Instant Messenger – <http://www.aol.com/aim/>

## **DOSSIER N°1 : LISTE DES BLOCS**

*MONOPOLY TYCOON* reprend tous les lieux, gares et services du jeu de plateau MONOPOLY original. Afin d'améliorer le jeu de plateau, et parce que MONOPOLY CITY abrite et approvisionne des centaines de citoyens, les lieux sont disposés dans un cadre fixe articulé autour d'un parc central. Si leur degré d'occupation et de construction variera d'une partie à l'autre, les lieux occuperont toujours la même place.

### **BLOCS**

Chaque bloc est caractérisé par une valeur de prestige allant de 1 à 5 étoiles. Le prestige d'un bloc, associé à d'autres attributs, peut attirer ou repousser chaque citoyen de vos magasins et logements en fonction de ses revenus. **Note :** *MONOPOLY TYCOON* comprend trois blocs supplémentaires : Île de la Cité, Île Saint-Louis et Bercy. Tous les blocs sont regroupés ci-dessous selon leur valeur de prestige et leur couleur.

### **BLOCS A 1 ÉTOILE**

- Rue Lecourbe
- Boulevard de Belleville
- Île de la Cité
- Île Saint-Louis
- Bercy

### **BLOCS A 2 ÉTOILES**

- Rue de Vaugirard
- Rue de Courcelles
- Avenue de la République
- Boulevard de la Villette
- Avenue de Neuilly
- Rue de Paradis

### **BLOCS A 3 ÉTOILES**

- Avenue Mozart
- Boulevard Saint-Michel
- Place Pigalle
- Avenue Matignon
- Boulevard Malesherbes
- Avenue Henri-Martin

### **BLOCS A 4 ÉTOILES**

- Faubourg Saint-Honoré
- Place de la Bourse
- Rue Lafayette
- Avenue de Breteuil
- Avenue Foch
- Boulevard des Capucines

### **BLOCS A 5 ÉTOILES**

- Rue de la Paix
- Avenue des Champs-Élysées

### **SERVICES ET GARES**

Les entreprises de MONOPOLY CITY sont ravitaillées par les quatre services suivants :

- Compagnie de distribution d'électricité
- Compagnie de distribution des eaux
- Compagnie du gaz
- Télécom

On retrouve également les quatre gares sur jeu de plateau MONOPOLY original :

- Gare Montparnasse
- Gare de Lyon
- Gare du Nord
- Gare Saint-Lazare

La ville comprend également les structures préexistantes suivantes :

- Commissariat de police et caserne de pompiers
- Hôpital
- Musée & galerie d'art
- Canal Saint-Martin
- Aéroport
- Université
- Centre de bus et de taxis
- Zoo
- École & bibliothèque

**Note** : ces structures préexistantes ne peuvent être achetées ou bâties.

## **DOSSIER N°2 : GUIDE DES ENTREPRISES**

Vous pouvez construire et exploiter un grand nombre de types d'entreprises. Vous découvrirez chacun d'eux dans les pages qui suivent, caractérisé par les paramètres suivants :

**Produits** – ceci décrit les marchandises (matérielles ou immatérielles) offertes par ce type d'entreprise.

**Coût des services** – *Exemple* : Elec. : 50c    Télécom : €1    Gaz : 50c    Eau : 50c

Toutes les entreprises utilisent un ou plusieurs de ces services. Ce paramètre détaille les coûts quotidiens des quatre services par unité de surface pour l'entreprise sélectionnée. Selon l'exemple reproduit ci-dessus, un bâtiment composé de quatre unités dépenserait 2€ par jour en électricité, gaz et eau et 4€ par jour en télécom.

**Horaires** – *Exemple* : Ouverture à 9 h – Fermeture à 17 h.

Ceci vous permet de savoir s'il s'agit d'un commerce de jour ou de nuit et de connaître les heures d'ouverture.

**Capacité du stock** – *Exemple* : 4 par unité

Ce chiffre représente simplement la capacité de stockage du magasin sélectionné par unité de construction. Par exemple, une boulangerie dispose d'une capacité de stock de 4 par unité ; dans ces conditions, une boulangerie s'étendant sur 2 unités de construction peut stocker 8 miches de pain.

## Plans disponibles :



Les plans illustrent toutes les tailles et formes de construction envisageables pour l'entreprise sélectionnée. Chacun de ces plans est valable selon une orientation horizontale et verticale. **Note** : chaque bloc mesure 7x7 unités.

## Commerces disponibles à partir de 1930



### BOULANGERIE

<b>Capacité du stock :</b>	4 par unité	<b>Plans disponibles :</b> 
<b>Horaires :</b>	Ouverture : 9 h – Fermeture : 17 h	
<b>Produits :</b>	Pain	
<b>Coût des services par unité :</b>	Elec. : 50c    Télécom : 50c Gaz : 2€    Eau : 1€	



### LIBRAIRIE

<b>Capacité du stock :</b>	3 par unité	<b>Plans disponibles :</b> 
<b>Horaires :</b>	Ouverture : 9 h – Fermeture : 17 h	
<b>Produits :</b>	Livres	
<b>Coût des services par unité :</b>	Elec. : 1€    Télécom : 1€ Gaz : 50c    Eau : 50c	



### BOUCHERIE

<b>Capacité du stock :</b>	3 par unité	<b>Plans disponibles :</b> 
<b>Horaires :</b>	Ouverture : 9 h – Fermeture : 17 h	
<b>Produits :</b>	Viande	
<b>Coût des services par unité :</b>	Elec. : 50c    Télécom : 50c Gaz : 2€    Eau : 1€	



### CAFÉ

<b>Capacité du stock :</b>	3 par unité	<b>Plans disponibles :</b> 
<b>Horaires :</b>	Ouverture : 9 h – Fermeture : 17 h	
<b>Produits :</b>	Snacks	
<b>Coût des services par unité :</b>	Elec. : 1€ Télécom : 50c Gaz : €3 Eau : 2€	



### MAGASIN DE VETEMENTS

<b>Capacité du stock :</b>	3 par unité	<b>Plans disponibles :</b> 
<b>Horaires :</b>	Ouverture : 9 h – Fermeture : 17 h	
<b>Produits :</b>	Vêtements	
<b>Coût des services par unité :</b>	Elec. : 1€ Télécom : 50c Gaz : 1€ Eau : 50c	

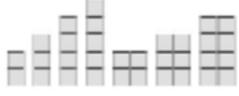


### CRÈMERIE

<b>Capacité du stock :</b>	4 par unité	<b>Plans disponibles :</b> 
<b>Horaires :</b>	Ouverture : 9 h – Fermeture : 17 h	
<b>Produits :</b>	Laitages	
<b>Coût des services par unité :</b>	Elec. : 1€ Télécom : 50c Gaz : 50c Eau : 1€	



### CAFÉTÉRIA

<b>Capacité du stock :</b>	3 par unité	<b>Plans disponibles :</b> 
<b>Horaires :</b>	Ouverture : 9 h – Fermeture : 17 h	
<b>Produits :</b>	Snacks	
<b>Coût des services par unité :</b>	Elec. : 1€ Télécom : 50c Gaz : €3 Eau : 2€	



### PARAMÉDICAL

<b>Capacité du stock :</b>	3 par unité	<b>Plans disponibles :</b> 
<b>Horaires :</b>	Ouverture : 9 h – Fermeture : 17 h	
<b>Produits :</b>	Paramédical	
<b>Coût des services par unité :</b>	Elec. : 50c Télécom : 2€ Gaz : 50c Eau : 1€	

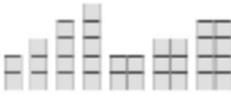


### ÉLECTRICIEN

<b>Capacité du stock :</b>	3 par unité	<b>Plans disponibles :</b> 
<b>Horaires :</b>	Ouverture : 9 h – Fermeture : 17 h	
<b>Produits :</b>	Fournitures électriques	
<b>Coût des services par unité :</b>	Elec. : 1€ Télécom : 50c Gaz : 50c Eau : 50c	



### POISSONNERIE

<b>Capacité du stock :</b>	4 par unité	<b>Plans disponibles :</b> 
<b>Horaires :</b>	Ouverture : 9 h – Fermeture : 17 h	
<b>Produits :</b>	Poisson	
<b>Coût des services par unité :</b>	Elec. : 1€ Télécom : 50c Gaz : 50c Eau : 2€	



### MAGASIN DE MEUBLES

<b>Capacité du stock :</b>	2 par unité	<b>Plans disponibles :</b> 
<b>Horaires :</b>	Ouverture : 9 h – Fermeture : 17 h	
<b>Produits :</b>	Meubles	
<b>Coût des services par unité :</b>	Elec. : 1€ Télécom : 50c Gaz : 1€ Eau : 50c	



## ÉPICERIE

<b>Capacité du stock :</b>	4 par unité	<b>Plans disponibles :</b> 
<b>Horaires :</b>	Ouverture : 9 h – Fermeture : 17 h	
<b>Produits :</b>	Fruits et légumes	
<b>Coût des services par unité :</b>	Elec. : 50c Télécom : 50c Gaz : 1€ Eau : 1€	

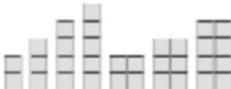


## QUINCAILLERIE

<b>Capacité du stock :</b>	3 par unité	<b>Plans disponibles :</b> 
<b>Horaires :</b>	Ouverture : 9 h – Fermeture : 17 h	
<b>Produits :</b>	Outils et matériaux	
<b>Coût des services par unité :</b>	Elec. : 50c Télécom : 50c Gaz : 50c Eau : 50c	



## BIJOUTERIE

<b>Capacité du stock :</b>	1.5 par unité	<b>Plans disponibles :</b> 
<b>Horaires :</b>	Ouverture : 9 h – Fermeture : 17 h	
<b>Produits :</b>	Bijoux	
<b>Coût des services par unité :</b>	Elec. : 50c Télécom : 50c Gaz : 50c Eau : 50c	



## PRESSE

<b>Capacité du stock :</b>	8 par unité	<b>Plans disponibles :</b> 
<b>Horaires :</b>	Ouverture : 9 h – Fermeture : 17 h	
<b>Produits :</b>	Journaux et magazines	
<b>Coût des services par unité :</b>	Elec. : 50c Télécom : 50c Gaz : 50c Eau : 50c	



### MAGASIN DE SOUVENIRS

<b>Capacité du stock :</b>	5 par unité	<b>Plans disponibles :</b> 
<b>Horaires :</b>	Ouverture : 9 h – Fermeture : 17 h	
<b>Produits :</b>	Souvenirs	
<b>Coût des services par unité :</b>	Elec. : 50c Télécom : 50c Gaz : 50c Eau : 50c	



### MAGASIN DE JOUETS

<b>Capacité du stock :</b>	3 par unité	<b>Plans disponibles :</b> 
<b>Horaires :</b>	Ouverture : 9 h – Fermeture : 17 h	
<b>Produits :</b>	Jouets	
<b>Coût des services par unité :</b>	Elec. : 50c Télécom : 50c Gaz : 50c Eau : 50c	

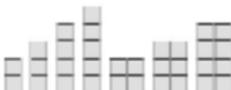


### SALLE DES FETES

<b>Capacité du stock :</b>	3 par unité	<b>Plans disponibles :</b> 
<b>Horaires :</b>	Ouverture : 18 h – Fermeture : minuit	
<b>Produits :</b>	Danse	
<b>Coût des services par unité :</b>	Elec. : 2€ Télécom : 50c Gaz : 1€ Eau : 50c	

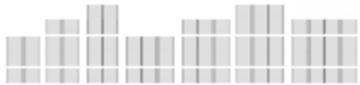


### BAR

<b>Capacité du stock :</b>	4 par unité	<b>Plans disponibles :</b> 
<b>Horaires :</b>	Ouverture : 18 h – Fermeture : minuit	
<b>Produits :</b>	Boissons	
<b>Coût des services par unité :</b>	Elec. : 1€ Télécom : 1€ Gaz : 50c Eau : 1€	



## CINÉMA

<b>Capacité du stock :</b>	1,5 par unité	<b>Plans disponibles :</b> 
<b>Horaires :</b>	Ouverture : 18 h – Fermeture : minuit	
<b>Produits :</b>	Films	
<b>Coût des services par unité :</b>	Elec. : 2€ Télécom : 50c Gaz : 1€ Eau : 50c	



## RESTAURANT

<b>Capacité du stock :</b>	2,5 par unité	<b>Plans disponibles :</b> 
<b>Horaires :</b>	Ouverture : 18 h – Fermeture : minuit	
<b>Produits :</b>	Repas	
<b>Coût des services par unité :</b>	Elec. : 50c Télécom : 2€ Gaz : €3 Eau : 2€	

## COMMERCE DISPONIBLES A PARTIR DE 1940

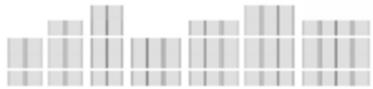


## MAGASIN D'ANTIQUITÉS

<b>Capacité du stock :</b>	3 par unité	<b>Plans disponibles :</b> 
<b>Horaires :</b>	Ouverture : 9 h – Fermeture : 17 h	
<b>Produits :</b>	Antiquités	
<b>Coût des services par unité :</b>	Elec. : 50c Télécom : 1€ Gaz : 50c Eau : 50c	



## GLACIER

<b>Capacité du stock :</b>	4 par unité	<b>Plans disponibles :</b> 
<b>Horaires :</b>	Ouverture : 9 h – Fermeture : 17 h	
<b>Produits :</b>	Glaces	
<b>Coût des services par unité :</b>	Elec. : 1€ Télécom : 50c Gaz : 50c Eau : 1€	



## BOÎTE DE NUIT

<b>Capacité du stock :</b>	2 par unité	<b>Plans disponibles :</b> 
<b>Horaires :</b>	Ouverture : 18 h – Fermeture : minuit	
<b>Produits :</b>	Danse & boissons	
<b>Coût des services par unité :</b>	Elec. : 1€ Télécom : 50c Gaz : 50c Eau : 50c	



## ACADÉMIE DE BILLARD

<b>Capacité du stock :</b>	3 par unité	<b>Plans disponibles :</b> 
<b>Horaires :</b>	Ouverture : 18 h – Fermeture : minuit	
<b>Produits :</b>	Jeux	
<b>Coût des services par unité :</b>	Elec. : 50c Télécom : 50c Gaz : 50c Eau : 50c	

## COMMERCES DISPONIBLES À PARTIR DE 1950



### MAGASIN DE SPORT

<b>Capacité du stock :</b>	3 par unité	<b>Plans disponibles :</b> 
<b>Horaires :</b>	Ouverture : 9 h – Fermeture : 17 h	
<b>Produits :</b>	Loisirs d'extérieur	
<b>Coût des services par unité :</b>	Elec. : 50c Télécom : 50c Gaz : 50c Eau : 50c	



### MAGASIN DE DISQUES

<b>Capacité du stock :</b>	3 par unité	<b>Plans disponibles :</b> 
<b>Horaires :</b>	Ouverture : 9 h – Fermeture : 17 h	
<b>Produits :</b>	Disques	
<b>Coût des services par unité :</b>	Elec. : 50c Télécom : 50c Gaz : 50c Eau : 50c	

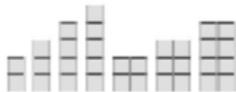


### AGENCE DE VOYAGES

<b>Capacité du stock :</b>	2 par unité	<b>Plans disponibles :</b> 
<b>Horaires :</b>	Ouverture : 9 h – Fermeture : 17 h	
<b>Produits :</b>	Vacances	
<b>Coût des services par unité :</b>	Elec. : 50c Télécom : 3€ Gaz : 50c Eau : 50c	



### FAST-FOOD

<b>Capacité du stock :</b>	5 par unité	<b>Plans disponibles :</b> 
<b>Horaires :</b>	Ouverture : 18 h – Fermeture : minuit	
<b>Produits :</b>	Fast Food	
<b>Coût des services par unité :</b>	Elec. : 1€ Télécom : 50c Gaz : 1€ Eau : 2€	

### COMMERCE DISPONIBLES A PARTIR DE 1960



### TRAITEUR

<b>Capacité du stock :</b>	3 par unité	<b>Plans disponibles :</b> 
<b>Horaires :</b>	Ouverture : 9 h – Fermeture : 17 h	
<b>Produits :</b>	Viande, poisson & laitages	
<b>Coût des services par unité :</b>	Elec. : 1€ Télécom : 50c Gaz : 50c Eau : 1€	



### SUPÉRETTE

<b>Capacité du stock :</b>	4 par unité	<b>Plans disponibles :</b> 
<b>Horaires :</b>	Ouverture : 9 h – Fermeture : 17 h	
<b>Produits :</b>	Fruits & légumes, laitages, journaux & magazines & pain	
<b>Coût des services par unité :</b>	Elec. : 1€ Télécom : 50c Gaz : 1€ Eau : 50c	



## PHARMACIE

<b>Capacité du stock :</b>	3 par unité	<b>Plans disponibles :</b> 
<b>Horaires :</b>	Ouverture : 9 h – Fermeture : 17 h	
<b>Produits :</b>	Paramédical	
<b>Coût des services par unité :</b>	Elec. : 50c Télécom : 50c Gaz : 50c Eau : 1€	



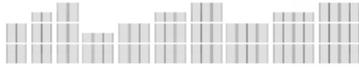
## BOWLING

<b>Capacité du stock :</b>	3 par unité	<b>Plans disponibles :</b> 
<b>Horaires :</b>	Ouverture : 18 h – Fermeture : minuit	
<b>Produits :</b>	Jeux & Fast-Food	
<b>Coût des services par unité :</b>	Elec. : 1€ Télécom : 1€ Gaz : 1€ Eau : 50c	

## COMMERCES DISPONIBLES A PARTIR DE 1970

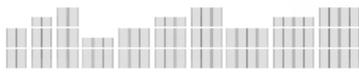


## GRAND MAGASIN

<b>Capacité du stock :</b>	1,5 par unité	<b>Plans disponibles :</b> 
<b>Horaires :</b>	Ouverture : 9 h – Fermeture : 17 h	
<b>Produits :</b>	Vêtements, livres, bijoux, fournitures électriques, meubles et jouets	
<b>Coût des services par unité :</b>	Elec. : 50c Télécom : 2€ Gaz : 1€ Eau : 50c	



### MAGASIN D'ÉLECTROMÉNAGER

<b>Capacité du stock :</b>	2 par unité	<b>Plans disponibles :</b> 
<b>Horaires :</b>	Ouverture : 9 h – Fermeture : 17 h	
<b>Produits :</b>	Vidéos, disques, fournitures électriques, jouets	
<b>Coût des services par unité :</b>	Elec. : 1€ Télécom : 50c Gaz : 50c Eau : 50c	



### CLUB DE GYM

<b>Capacité du stock :</b>	2 par unité	<b>Plans disponibles :</b> 
<b>Horaires :</b>	Ouverture : 9 h – Fermeture : 17 h	
<b>Produits :</b>	Paramédical & Loisirs d'extérieur	
<b>Coût des services par unité :</b>	Elec. : 50c Télécom : 1€ Gaz : 50c Eau : 1€	



### MAGASIN DE VIDÉOS

<b>Capacité du stock :</b>	3 par unité	<b>Plans disponibles :</b> 
<b>Horaires :</b>	Ouverture : 18 h – Fermeture : minuit	
<b>Produits :</b>	Vidéos	
<b>Coût des services par unité :</b>	Elec. : 50c Télécom : 1€ Gaz : 50c Eau : 50c	

## COMMERCES DISPONIBLES A PARTIR DE 1980



### MAGASIN D'ORDINATEURS

<b>Capacité du stock :</b>	3 par unité	<b>Plans disponibles :</b>  
<b>Horaires :</b>	Ouverture : 9 h – Fermeture : 17 h	
<b>Produits :</b>	Ordinateurs	
<b>Coût des services par unité :</b>	Elec. : 1€ Télécom : 1€ Gaz : 50c Eau : 50c	



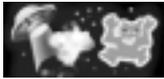
### MAGASIN DE TÉLÉPHONES

<b>Capacité du stock :</b>	3 par unité	<b>Plans disponibles :</b>  
<b>Horaires :</b>	Ouverture : 9 h – Fermeture : 17 h	
<b>Produits :</b>	Téléphones	
<b>Coût des services par unité :</b>	Elec. : 50c Télécom : 3€ Gaz : 50c Eau : 50c	



### SUPERMARCHÉ

<b>Capacité du stock :</b>	4 par unité	<b>Plans disponibles :</b>  
<b>Horaires :</b>	Ouverture : 9 h – Fermeture : 17 h	
<b>Produits :</b>	Viande, poisson, fruits & légumes, laitages, pain et vêtements	
<b>Coût des services par unité :</b>	Elec. : 50c Télécom : 1€ Gaz : 1€ Eau : 50c	



## SALLE D'ARCADE

<b>Capacité du stock :</b>	8 par unité	<b>Plans disponibles :</b> 
<b>Horaires :</b>	Ouverture : 18 h – Fermeture : minuit	
<b>Produits :</b>	Jeux	
<b>Coût des services par unité :</b>	Elec. : 2€ Télécom : 50c Gaz : 50c Eau : 50c	



## THÉÂTRE

<b>Capacité du stock :</b>	2 par unité	<b>Plans disponibles :</b> 
<b>Horaires :</b>	Ouverture : 18 h – Fermeture : minuit	
<b>Produits :</b>	Spectacles	
<b>Coût des services par unité :</b>	Elec. : 50c Télécom : 1€ Gaz : 50c Eau : 50c	

## DOSSIER N°3 : OBJECTIFS

**MONOPOLY TYCOON** comporte différents scénarios articulés chacun autour d'un objectif spécifique. Vous trouverez ci-dessous les objectifs des différents scénarios :

### Volume de ventes

Le premier joueur à effectuer le "Nombre de ventes" prédéfini remporte le scénario. **Note :** le nombre total de ventes n'est pas remis à zéro au début de chaque journée.

### Valeur d'empire

Dans ces scénarios, il faut être le premier à atteindre une valeur d'empire de "X", ce qui impose aux joueurs de ne pas se focaliser sur les rentrées d'argent !

### Course à la mairie

Il faut ici devenir maire de MONOPOLY CITY. Chaque citoyen vote chaque jour en faveur du joueur qui a, à ses yeux, le plus amélioré son existence. Le joueur remportant le *plus* grand nombre de votes

reçoit une cocarde électorale. Le premier joueur à recueillir le nombre de cocardes prédéfini est élu maire. **Note** : la première élection a lieu le troisième jour et se déroule à 6 heures du soir.

### **Dernier survivant**

Ces scénarios utilisent, comme ceux de course à la mairie, un système d'élection. Cependant, il ne s'agit pas ici d'élire un nouveau maire : le joueur qui remporte le *moins* grand nombre de votes de la journée est exclu de MONOPOLY CITY. Le dernier joueur en lice est déclaré vainqueur.

### **Profit quotidien**

Dans ces scénarios, le gagnant est le premier joueur à atteindre le niveau de profit quotidien prédéfini.

## **DOSSIER N°4 : CARTES CHANCE**

Les cartes Chance introduisent un élément d'incertitude, de surprise et de hasard dans le jeu. Tout comme celles figurant dans le jeu de plateau *MONOPOLY* original, les cartes Chance de *MONOPOLY TYCOON* représentent des événements favorables ou défavorables. Lorsque vous retournez l'une de ces cartes, vous mettez votre sort entre les mains de Dame Fortune !

Vous recevez une carte Chance par journée de jeu. L'icône de carte situé dans le coin supérieur droit de l'écran clignote lorsqu'une carte est disponible. Le clignotement cesse lorsque la carte a été prise. **Note** : vous n'êtes pas obligé de prendre cette carte ; à vous de décider.

Le jeu compte au total soixante-quinze cartes Chance. Soixante-quatre d'entre elles doivent être employées sur-le-champ, tandis que les onze autres pourront être utilisées lorsque bon vous semblera.

Certaines cartes Chance exigent de sélectionner une cible recevable avant d'être utilisée. Ces cibles sont généralement des entreprises ou des blocs. Si vous détenez une carte portant atteinte à une entreprise, sélectionnez un commerce appartenant à un adversaire. Si le bouton de carte est surmonté d'un réticule de visée rouge, cela signifie que le magasin sélectionné est une cible recevable. Cliquez sur le bouton du réticule de visée pour utiliser la carte sur le magasin sélectionné.

Chacune des cartes Chance est décrite ci-dessous.

<b>Carte 1</b>	Votre assurance vie arrive à échéance, recevez 200€
<b>Carte 2</b>	Les Contributions vous remboursent la somme de 400€
<b>Carte 3</b>	500€ reçus à titre de services rendus
<b>Carte 4</b>	Erreur de la banque en votre faveur, recevez 400€
<b>Carte 5</b>	Vous avez gagné le deuxième Prix de Beauté, recevez 200€
<b>Carte 6</b>	Vous héritez 200€
<b>Carte 7</b>	Fonds de vacances arrivé à échéance, recevez 200€
<b>Carte 8</b>	Recevez votre rente annuelle de 400€
<b>Carte 9</b>	Percevez les intérêts de vos obligations privilégiées : 250€
<b>Carte 10</b>	Payez pour frais de scolarité 300€
<b>Carte 11</b>	Payez à l'hôpital 200€
<b>Carte 12</b>	Payez la note du médecin 300€
<b>Carte 13</b>	Payez votre prime d'assurance s'élevant à 500€
<b>Carte 14</b>	Payez 200€ aux services municipaux
<b>Carte 15</b>	Payez 200€ pour vous être trouvé(e) au mauvais endroit au mauvais moment
<b>Carte 16</b>	Recevez 80€ de chaque joueur pour organiser une manifestation à l'hôtel de ville
<b>Carte 17</b>	C'est votre anniversaire : chaque joueur doit vous donner 200€
<b>Carte 18</b>	Payez l'impôt sur votre empire économique : 20€ pour chaque entreprise (Max 400€)
<b>Carte 19</b>	Afflux d'espèces. Si vous êtes le joueur possédant le moins d'espèces, recevez 400€ d'aide municipale
<b>Carte 20</b>	Aidez les pauvres. Si vous êtes le joueur possédant le plus d'espèces, donnez 400€ au joueur qui en possède le moins
<b>Carte 21</b>	Au service de la ville. Recevez un bonus de 5€ pour chaque locataire d'un de vos appartements

<b>Carte 22</b>	Inspection de sécurité. Payez 100€ pour chaque gare vous appartenant
<b>Carte 23</b>	Inspection municipale. Payez 100€ pour chaque service en votre possession
<b>Carte 24</b>	Avis de sécheresse. Payez au propriétaire de la compagnie des eaux 10€ de taxe pour chaque unité de parc en votre possession (Max 400€)
<b>Carte 25</b>	Réfection du câblage. Payez au propriétaire de la compagnie d'électricité 6€ pour chaque entreprise en votre possession (Max 400€)
<b>Carte 26</b>	Nouvelles conduites. Payez 6€ au propriétaire de la compagnie du gaz pour chaque entreprise en votre possession (Max 400€)
<b>Carte 27</b>	Rénovation des lignes. Payez au propriétaire de la compagnie des télécom 6€ pour chaque entreprise en votre possession (Max 400€)
<b>Carte 28</b>	Si vous possédez la compagnie des eaux, dédommangez vos clients d'une contamination. Eau gratuite demain
<b>Carte 29</b>	Si vous possédez la compagnie d'électricité, dédommangez vos clients pour coupures partielles. Électricité gratuite demain.
<b>Carte 30</b>	Si vous possédez la compagnie du gaz, dédommangez vos clients pour fuites de gaz. Gaz gratuit demain.
<b>Carte 31</b>	Si vous possédez la compagnie des télécom, dédommangez vos clients pour dérangements. Appels gratuits demain.
<b>Carte 32</b>	Ville verte. Recevez 10€ par unité de parc en votre possession pour embellissement de la ville (Max 400€).
<b>Carte 33</b>	Votre prêt immobilier arrive à échéance, recevez 300€
<b>Carte 34</b>	La banque vous verse un dividende de 800€
<b>Carte 35</b>	Vous avez gagné le concours de mots croisés. Recevez 200€.
<b>Carte 36</b>	Vous avez gagné à la loterie municipale. Recevez 400€.
<b>Carte 37</b>	Vous avez gagné le premier prix de beauté, recevez 800€.
<b>Carte 38</b>	La ville vous accorde un bonus de 500€.
<b>Carte 39</b>	Amende pour infraction au stationnement : 100€.
<b>Carte 40</b>	Payez l'entretien de la voirie : 300€

<b>Carte 41</b>	Payez 200€ pour vous être trouvé(e) au mauvais endroit au mauvais moment.
<b>Carte 42</b>	Payez 200€ aux services de polices et d'incendie
<b>Carte 43</b>	Vous avez été élu président du conseil, versez à chaque joueur 250€
<b>Carte 44</b>	Partagez vos richesses, versez 200€ à chaque joueur.
<b>Carte 45</b>	Payez la note des experts immobiliers : 50€ pour chaque propriété
<b>Carte 46</b>	Afflux d'espèces. Si vous êtes le joueur possédant le moins d'espèces, recevez 1.000€ d'aide municipale.
<b>Carte 47</b>	Aidez les pauvres. Si vous êtes le joueur possédant le plus d'espèces, donnez 750€ au joueur qui en possède le moins.
<b>Carte 48</b>	Au service de la ville. Recevez un bonus de 4€ pour chaque locataire d'un de vos appartements.
<b>Carte 49</b>	Inspection de sécurité. Payez 200€ pour chaque gare en votre possession.
<b>Carte 50</b>	Inspection municipale. Payez 500€ pour chaque service en votre possession.
<b>Carte 51</b>	Avis de sécheresse. Payez au propriétaire de la compagnie des eaux 20€ de taxe pour chaque unité de parc en votre possession.
<b>Carte 52</b>	Réfection du câblage. Payez au propriétaire de la compagnie d'électricité 10€ pour chaque entreprise en votre possession.
<b>Carte 53</b>	Nouvelles conduites. Payez 10€ au propriétaire de la compagnie du gaz pour chaque entreprise en votre possession.
<b>Carte 54</b>	Rénovation des lignes. Payez au propriétaire de la compagnie des télécom 10€ pour chaque entreprise en votre possession.
<b>Carte 55</b>	Si vous possédez la compagnie des eaux, dédommangez vos clients d'une contamination. Remboursez à chaque joueur 10€ pour chacune de ses entreprises consommant de l'eau.
<b>Carte 56</b>	Si vous possédez la compagnie d'électricité, dédommangez vos clients pour coupures partielles. Remboursez à chaque joueur 10€ pour chacune de ses entreprises consommant de l'électricité.
<b>Carte 57</b>	Si vous possédez la compagnie du gaz, dédommangez vos clients pour fuites de gaz. Remboursez à chaque joueur 10€ pour chacune de ses entreprises consommant du gaz.
<b>Carte 58</b>	Si vous possédez la compagnie des télécom, dédommangez vos clients pour dérangements. Remboursez à chaque joueur 10€ pour chacune de ses entreprises utilisant le téléphone.

<b>Carte 59</b>	Ville verte. Recevez 20€ par unité de parc en votre possession pour embellissement de la ville.
<b>Carte 60</b>	Réparations générales. Versez 20€ pour chaque bâtiment de qualité moyenne en votre possession.
<b>Carte 61</b>	Réparations générales. Versez 30€ pour chaque bâtiment de faible qualité en votre possession.
<b>Carte 62</b>	Réparations générales. Versez 40€ pour chaque bâtiment de faible qualité en votre possession.
<b>Carte 63</b>	Achat de stock à moitié prix : remise de 50 % sur la prochaine commande de tous vos magasins.
<b>Carte 64</b>	Avis de stock insuffisant : en raison d'une erreur humaine, vos magasins ne recevront que 50 % des quantités commandées.
<b>Carte 65</b>	<b>Magasin en grève</b> : sélectionnez un magasin d'un adversaire. Il devra fermer pour le reste de la journée.
<b>Carte 66</b>	<b>Publicité pour centre commercial</b> : sélectionnez le bloc qui bénéficiera d'une campagne publicitaire d'une journée.
<b>Carte 67</b>	<b>Publicité pour magasin</b> : sélectionnez l'un de vos magasins et il attirera davantage les gens intéressés par son type de produits.
<b>Carte 68</b>	<b>Modification de prix</b> : sélectionnez un magasin d'un adversaire et augmentez ou réduisez en secret le prix d'un de ses produits.
<b>Carte 69</b>	<b>Réassort spécial</b> : sélectionnez l'un de vos magasins pour une commande spéciale. Il sera livré gratuitement.
<b>Carte 70</b>	<b>Pénurie d'articles</b> : sélectionnez un magasin d'une adversaire. Tout son stock restant disparaîtra instantanément.
<b>Carte 71</b>	<b>Prix excessifs</b> : sélectionnez un bloc d'un adversaire. Chaque acheteur potentiel estimera trop élevés les prix qui y sont pratiqués. Valable jusqu'à la fin de la journée en cours.
<b>Carte 72</b>	<b>Mauvaise publicité</b> : sélectionnez un bloc d'un adversaire. Tout le monde oublie l'existence de ce bloc. Valable jusqu'à la fin de la journée en cours.
<b>Carte 73</b>	<b>Échéance de bail avancée</b> : sélectionnez un bloc vous appartenant ; tous les contrats de bail y arrivent à expiration.
<b>Carte 74</b>	<b>Prise de contrôle hostile</b> : sélectionnez un magasin que vous souhaitez racheter à un adversaire. Vous paierez à son propriétaire actuel une somme égale à sa valeur commerciale.

<b>Carte 75</b>	<b>Bloc aux enchères forcées</b> : sélectionnez un bloc d'un adversaire pour le mettre aux enchères. La ville enchérira la première à 50 % de la valeur actuelle du bloc.
---------------------	---

## **DOSSIER N°5 : RACCOURCIS CLAVIER**

Lorsque vous vous serez familiarisé(e) avec le jeu, vous pourrez en accélérer le déroulement en exploitant ces raccourcis clavier :

<b>TOUCHE</b>	<b>ACTION</b>
ALT / F4 Windows®	Quitter le jeu et revenir au bureau de
ALT / TAB	Changer de fenêtre
TAB	Bascule entre la vue 3D et la vue de la ville
ECHAP	Bascule entre le jeu et le menu Options en cours de partie
F1	Bascule de pause
P	Bascule de pause
- (sur pavé num.)	Réduire le champ de vision
+ (sur pavé num.)	Accroître le champ de vision
ALT / F	Activer le mode caméra libre
,	Reculer la caméra
.	Avancer la caméra
ENTRÉE	Accepter un panneau de message
RETOUR ARR.	Refuser un panneau de message
DÉBUT	Rejoindre le bloc où se trouve le bâtiment sélectionné

## **DOSSIER N°6 : DIDACTICIELS**

Chaque didacticiel vous présente un nouvel aspect du jeu. Suivez-les dans l'ordre de la liste ou consultez-les lorsque vous voudrez en apprendre davantage sur un sujet particulier. La liste ci-dessous contient un bref aperçu de chacun d'eux.

### **Didacticiel 0 – Bienvenue à MONOPOLY TYCOON**

THIS IS STRICTLY A PLACEHOLDER SPOT IN CASE TODD HARTWIG NEEDS IT. IF IT STAYS, ALL OTHER TUTORIALS WILL NEED TO BE RENUMBERED, AS THIS WILL BECOME TUTORIAL 1.

### **Didacticiel 1 – Introduction aux panneaux**

Découvrez les divers panneaux de l'écran et leur fonction.

## **Didacticiel 2 – Les trois vues**

Découvrez et apprenez à exploiter la vue de la ville, la vue Bloc et la vue Entreprise.

## **Didacticiel 3 – Vue de la ville**

Découvrez ce que permet la vue de la ville, et notamment le Sondage clientèle et les Stats des joueurs.

## **Didacticiel 4 – Vue bloc**

Apprenez tout ce qu'il vous faut savoir au sujet de la vue bloc, en particulier les actions et informations disponibles.

## **Didacticiel 5 – Construction**

Découvrez comment construire de nouveaux bâtiments et les effets des différents paramètres.

## **Didacticiel 6 – Vue Entreprise**

Découvrez les informations et actions disponibles lorsqu'un bâtiment est sélectionné.

## **Tutorial 7 – Rotation de la vue 3D**

Apprenez à gérer la rotation de la vue 3D lorsqu'un bâtiment ou un bloc est sélectionné

## **Didacticiel 8 – Une journée à Monopoly City**

Ce didacticiel vous indiquera à quelles se déroulent les différents événements ainsi que leur influence sur votre niveau d'espèces et sur vos décisions.

## **Didacticiel 9 – Création de centre commercial**

Découvrez les avantages que présente le regroupement de commerces complémentaires sur le même bloc.

## **Didacticiel 10 – Passer aux enchères**

Apprenez tout ce qu'il faut savoir sur les enchères municipales.

## **Didacticiel 11 – Services**

Découvrez les avantages que présente la possession d'un ou plusieurs services.

## **Didacticiel 12 – Les gares**

Apprenez ce que peut apporter la possession d'une ou plusieurs gares.

## **Didacticiel 13 – Obtention d'un monopole**

Ce didacticiel vous montrera les avantages énormes que représente l'acquisition des baux sur un district entier afin de constituer un "monopole".

### **SITES WEB D'INFOGRAMES**

*MONOPOLY TYCOON* dispose d'un site web actif et passionnant destiné à vous permettre de profiter au mieux de votre nouveau jeu. Vous pourrez le consulter à l'adresse suivante:

**<http://www.monopolytycoon.com>**

Note à l'attention des enfants : demandez l'autorisation d'un parent ou tuteur avant de consulter un quelconque site web.

Vous découvrirez que les sites web d'Infogrames contiennent des informations relatives aux éléments suivants :

- Support technique
- Trucs et astuces
- Mises à jour de logiciel
- Démonstrations
- Interviews
- Compétitions
- Communauté
- Et bien plus...

Nous mettons en permanence à jour nos sites : consultez-les fréquemment. Vous ne voudrez certainement pas manquer les événements et ajouts que nous vous préparons.

### **PRODUITS D'INFOGRAMES EXISTANTS ET À VENIR**

Pour plus d'informations sur les produits existants et à venir d'Infogrames, consultez notre site principal à l'adresse suivante :

**<http://www.infogrames.com>**