SOCIÉTÉ

Monopoly : règles complètes (propriétés, loyers, prison)

Mis à jour le 15 septembre 2026

Règles du Monopoly : achat de propriétés, monopoles, maisons et hôtels, Chance, prison et faillite. Le guide officiel simplifié.

Le Monopoly est le jeu de plateau le plus célèbre au monde : acheter des propriétés, construire des maisons, encaisser des loyers et ruiner ses adversaires jusqu'à la faillite. Ce guide reprend les règles officielles Hasbro (édition classique française), du plateau aux cases spéciales, en passant par la prison et la construction d'hôtels.

Objectif et matériel

Objectif : être le dernier joueur (ou la dernière équipe) en activité financière : tous les autres doivent être en faillite.

Matériel : plateau Monopoly, 2 dés, 32 maisons et 12 hôtels, billets de banque (valeurs 1 à 500), 28 cartes Titre de propriété, 16 cartes Chance, 16 cartes Caisse de communauté, 8 jetons de joueur.

Joueurs : 2 à 8 (à partir de 8 ans). Durée typique : 1 à 3 heures selon le nombre de joueurs et les règles de fin de partie adoptées.

Mise en place

1. Placez le plateau au centre. Chaque joueur choisit un jeton et le pose sur la case Départ.
2. Désignez un banquier (il peut aussi jouer). Il distribue à chaque joueur 1 500 € en billets : 2×500, 4×100, 1×50, 1×20, 2×10, 1×5, 5×1.
3. Mélangez séparément les paquets Chance et Caisse de communauté, face cachée, près du plateau.
4. Les maisons et hôtels restent dans la réserve du banquier jusqu'à l'achat.

Le joueur le plus âgé commence ; ensuite le tour passe à gauche (sens horaire).

Le plateau et les propriétés

Le plateau comporte 40 cases disposées en boucle. On distingue :

- 22 rues (propriétés colorées par quartier : marron, bleu clair, rose, orange, rouge, jaune, vert, bleu foncé)
- 4 gares (noires) et 2 compagnies de distribution (eau, électricité)
- 8 cases sans achat : Départ, Parc gratuit, Allez en prison, Visite simple, Impôt sur le revenu, Taxe de luxe, 3 cases Chance, 3 cases Caisse de communauté

Chaque quartier regroupe 2 ou 3 rues de même couleur. Posséder toutes les rues d'un quartier constitue un monopole : vous pouvez alors construire des maisons et des hôtels, et les loyers sans construction doublent.

Déroulement d'un tour

À son tour, un joueur :

1. Lance les 2 dés et avance son pion du nombre de cases indiqué (sens horaire).
2. Exécute l'action de la case où il s'arrête (achat, loyer, carte, taxe, prison…).
3. Si les deux dés montrent le même chiffre (double), il relance et rejoue, mais s'il fait 3 doubles consécutifs, il va en prison sans passer par la case.

Passer ou s'arrêter sur Départ rapporte 200 € (sauf indication contraire sur une carte).

Acheter une propriété

Si vous vous arrêtez sur une rue, une gare ou une compagnie non possédée, vous pouvez l'acheter au prix indiqué sur le plateau. Le banquier vous remet le Titre de propriété correspondant.

Si vous refusez d'acheter, le banquier met la propriété aux enchères : tous les joueurs peuvent enchérir (y compris celui qui a refusé). Le plus offrant l'emporte, même pour 1 €.

Les gares et compagnies ne se construisent pas : leur rentabilité dépend du nombre d'unités du même type que vous possédez.

Loyers

Rues

Le loyer est indiqué sur la carte Titre de propriété. Il augmente avec les constructions :

- Terrain nu : loyer de base
- Monopole sans construction : loyer double
- 1 à 4 maisons : loyers progressifs
- 1 hôtel (remplace les 4 maisons) : loyer maximum

Gares

Le loyer dépend du nombre de gares que vous possédez : 1 gare = 25 €, 2 = 50 €, 3 = 100 €, 4 = 200 €.

Compagnies de distribution

Loyer = dé × multiplicateur. Avec 1 compagnie : dé × 4. Avec les 2 compagnies : dé × 10.

Le joueur propriétaire peut exiger le loyer avant que le lancer suivant ne soit effectué. Si le propriétaire ne réclame pas le loyer à temps, il ne peut plus le percevoir pour ce passage.

Construction : maisons et hôtels

Vous ne pouvez construire que si vous possédez toutes les rues d'un quartier (monopole). Règles strictes :

- Construction uniforme : vous ne pouvez pas poser une 3e maison sur une rue tant que les autres rues du quartier n'en ont pas 2.
- Prix des maisons indiqué sur la carte (identique pour toutes les rues du quartier).
- Maximum 4 maisons par rue, puis remplacement par 1 hôtel (qui compte comme 5e niveau de construction).
- Les maisons et hôtels proviennent de la réserve : s'il n'en reste plus, on attend qu'un joueur en vende ou démolisse.

Vous pouvez vendre maisons et hôtels au banquier pour la moitié du prix d'achat, toujours en respectant l'uniformité (on démolit d'abord sur les rues les plus construites).

Hypothèque

En manque de liquidités, vous pouvez hypothéquer une propriété non construite : le banquier vous verse la moitié de sa valeur faciale. La carte est retournée face cachée. Un terrain hypothéqué ne rapporte aucun loyer.

Pour lever l'hypothèque, vous remboursez la valeur hypothécaire + 10 % d'intérêt. Vous ne pouvez pas construire sur une rue hypothéquée.

Cartes Chance et Caisse de communauté

Sur ces cases, vous piochez une carte, exécutez l'instruction (encaisser, payer, avancer, reculer, aller en prison…) puis replacez la carte sous le paquet, sauf les cartes « Sortie de prison gratuite » que vous conservez jusqu'à usage ou vente.

Prison

Vous allez en prison si : vous tombez sur « Allez en prison », vous piochez la carte correspondante, ou vous faites 3 doubles d'affilée.

En prison, vous ne percevez pas de loyer pour vos propriétés, mais vous pouvez toujours vendre, hypothéquer et accepter des offres. Pour sortir :

- Payer 50 € au début de votre tour, puis lancer les dés et jouer normalement
- Utiliser une carte Sortie de prison gratuite
- Lancer un double en prison (3 tentatives maximum ; sinon payer 50 €)
- Utiliser une carte Sortie de prison gratuite ou payer 50 €, puis lancer les dés

« Visite simple » : si vous êtes envoyé en prison alors que vous êtes déjà sur « Visite simple », vous ne bougez pas : vous êtes simplement en prison.

Échanges et faillite

Les joueurs peuvent échanger propriétés, argent et cartes Sortie de prison à tout moment. On ne peut pas prêter d'argent en dehors d'un échange équitable (pas de prêt informel selon les règles officielles).

Faillite : si vous devez plus que vous ne possédez en liquide et en biens vendables/hypothéquables :

- Créancier joueur : vous lui remettez tout ce que vous avez ; il récupère vos propriétés (hypothèques comprises, il paie 10 % pour lever ou les garde hypothéquées)
- Créancier banque : vos propriétés retournent à la banque et sont remises en vente aux enchères

Le joueur éliminé quitte la partie. Le dernier survivant gagne.

Erreurs fréquentes

- Construire sans monopole complet sur le quartier
- Construire de façon inégale entre les rues d'un même quartier
- Oublier de doubler les loyers sur un monopole nu
- Percevoir le loyer d'une propriété hypothéquée
- Empiler les règles « Free Parking = cagnotte » (non officiel, en officiel, Parc gratuit ne fait rien)

FAQ Monopoly

Combien d'argent au départ ? 1 500 € par joueur (2×500, 4×100, 1×50, 1×20, 2×10, 1×5, 5×1).

Que se passe-t-il si le banque n'a plus de billets ? Le banquier peut fabriquer des billets sur papier ou suivre la règle maison : les paiements entre joueurs ne passent pas par la banque. En officiel, la banque ne peut pas être à sec, on utilise des billets de remplacement.

Peut-on construire des hôtels sans passer par 4 maisons ? Non : il faut exactement 4 maisons sur une rue avant de les remplacer par un hôtel.

Le Parc gratuit rapporte-t-il de l'argent ? Non, en règles officielles. La case « Parc gratuit » ne déclenche aucune action.

Peut-on refuser d'acheter une propriété libre ? Oui, mais elle est immédiatement mise aux enchères entre tous les joueurs.