



MONOPOLY®

Property Trading Game from Parker Brothers

Today, it's the best-selling board game in the world, licensed or sold in 80 countries and produced in 26 languages-including Croatian.

But where did the *Monopoly*® game come from? How did this phenomenal pastime get its start?

Rich Uncle Pennybags™ tells the legend best...

"It was 1934, the height of the Depression, when Charles B. Darrow of Germantown, Pennsylvania, showed a game he called *Monopoly* to the executives at Parker Brothers. Can you believe it - they *rejected* the game due to 52 design errors! But Mr. Darrow wasn't daunted. Like many other Americans, he was unemployed at the time, and the game's exciting promise of fame and fortune inspired him to produce it on his own.

"With help from a friend who was a printer, Mr. Darrow sold 5,000 handmade sets of the game to a Philadelphia department store. People loved it! But as demand grew, he couldn't keep up with all the orders and came back to talk to Parker Brothers again. The rest, as they say, is history! Its first year-1935-the *Monopoly* game was the best selling game in America. And over its 60-year history, an estimated 500 million people have played!

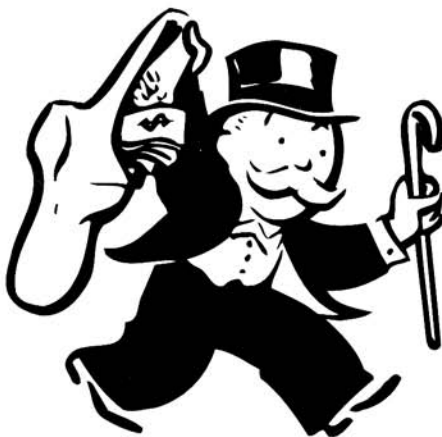
"Some more facts and figures people like to know...

- Over 200 million games have been sold worldwide.
- More than five *billion* little green houses have been 'built' since 1935.
- A set made by my friends at Alfred Dunhill, with gold houses and silver hotels, sold for \$25,000.
- The longest game in history lasted 70 straight days.
- The longest game in a bathtub lasted 99 hours!

"My *Monopoly* game is so much a part of today's popular culture that my lawyers have trademarked many of its graphic elements. The tokens, Railroad, Community Chest, Chance and Title Deed designs, as well as Boardwalk and all four gameboard corners are legally protected.

"Certain phrases from the game have entered everyday speech. Listen closely and you'll hear 'Do not pass GO... do not collect 200 dollars' and 'Get out of jail free' in TV and movie scripts. Who would have thought, back in 1935, that it - that *I* - would be so famous?

What a tribute... What a game!"

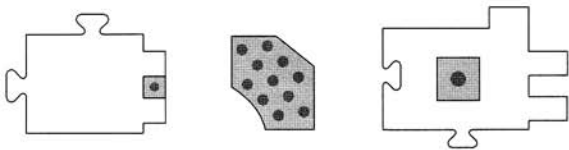


Wrebbit MC/™

ASSEMBLY INSTRUCTIONS FOR YOUR PUZZ-3D® ADVENTURE!

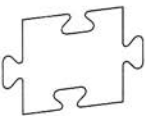
1 Remove and set aside waste pieces

Pieces with red dots are not to be used in your puzzle; just place them in a safe place, such as a plastic bag. Some very tiny (1/4 inch square) will need to be pushed out from the middle of puzzle pieces. Frequently, puzzle pieces are still attached to red-dot pieces and it's easy to miss them.
DO NOT THROW AWAY ANY RED-DOT PIECES UNTIL YOUR PUZZLE IS COMPLETED!

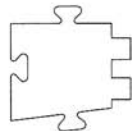


Various types of red-dot pieces

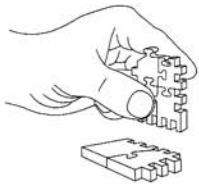
2 Examine the types of puzzles pieces



Jigsaw: These pieces have regular jigsaw cuts and are used in the middle of a wall or base. They are never used to create an edge or corner.

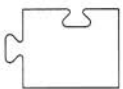


Square: These pieces have square cuts on one or more sides. They "dovetail" with pieces having the same type of edge to form an angle when they connect. These pieces create your puzzle's corners and are what make your Puzz-3D® three-dimensional! A corner can be formed by connecting a base to a wall or a wall to another wall. See illustration.



Wall

Base



Straight edge



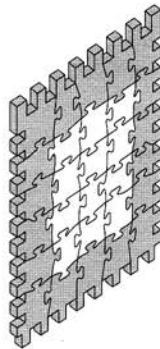
Curved edge

Edge: These pieces have one or two straight or curved edges. The outside edge of the base of your puzzle is made up of these, but they can also create an edge of another section, such as the top of a wall.

Decorative: The remainder of your pieces are decorative and are usually added at the end to complete your puzzle. An example would be the top of a tower.

3 Assemble the sections

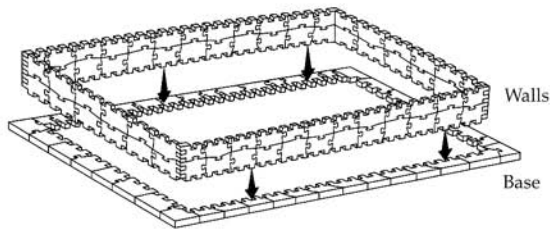
Sort pieces according to color and design, then assemble them to form flat sections. When connecting pieces, be sure the artwork on the two pieces match perfectly. In most cases, a finished section will have its perimeter entirely made up of square cut pieces, as shown here. Some sections, however, may have one or more sides that are straight or curved.



A completed section with square cut pieces in gray

4 Think vertical!

Remember, your puzzle is not just a picture, but a dimensional model! The inside will be hollow. The vertical walls attach to the horizontal base wherever each side consists of square cut edges. The base will be flat and the walls will go UP!



A sample of a base and walls

5 Helpful hints

Handling the puzzle pieces may cause static electricity which could make them cling to your clothing. Keep your puzzle away from infants and house pets. Animals love to chew the foam pieces and this may cause choking. Please note however that they are non-toxic. In order to preserve your puzzle, keep away from intense heat such as radiators and the sun. This may cause warping and color fading.

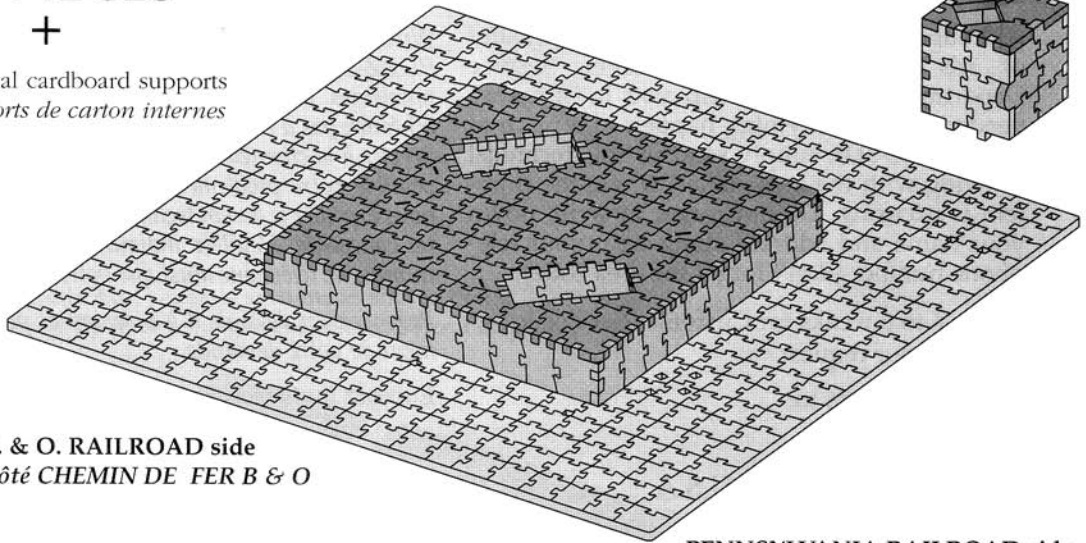
Puzzle 3D[®]

MONOPOLY[®]

755 PIECES

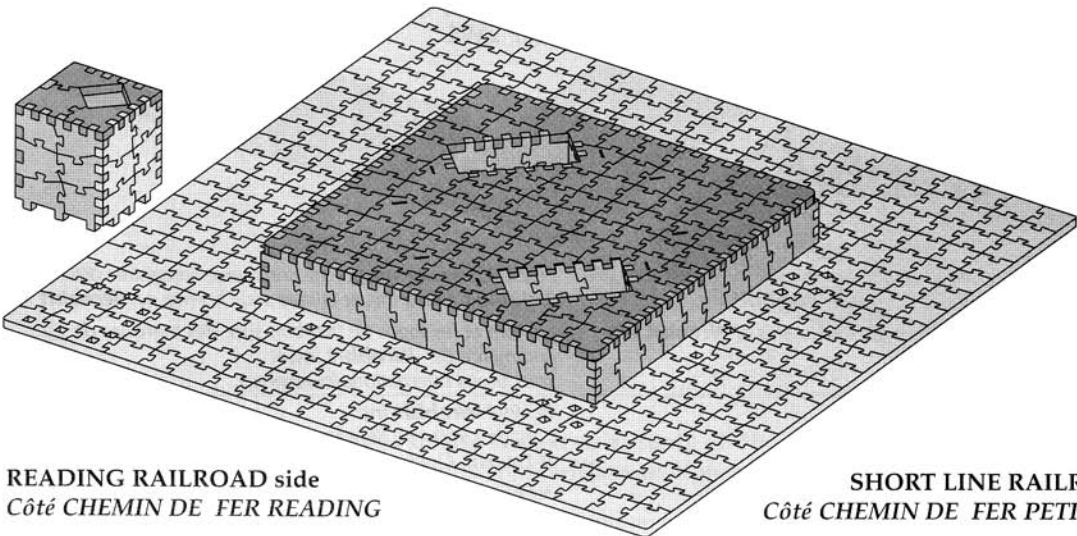
+

4 Internal cardboard supports
Supports de carton internes



B. & O. RAILROAD side
Côté CHEMIN DE FER B & O

PENNSYLVANIA RAILROAD side
Côté CHEMIN DE FER PENNSYLVANIE



READING RAILROAD side
Côté CHEMIN DE FER READING

SHORT LINE RAILROAD side
Côté CHEMIN DE FER PETIT RÉSEAU

Step by step assembly
Assemblage par étapes

6

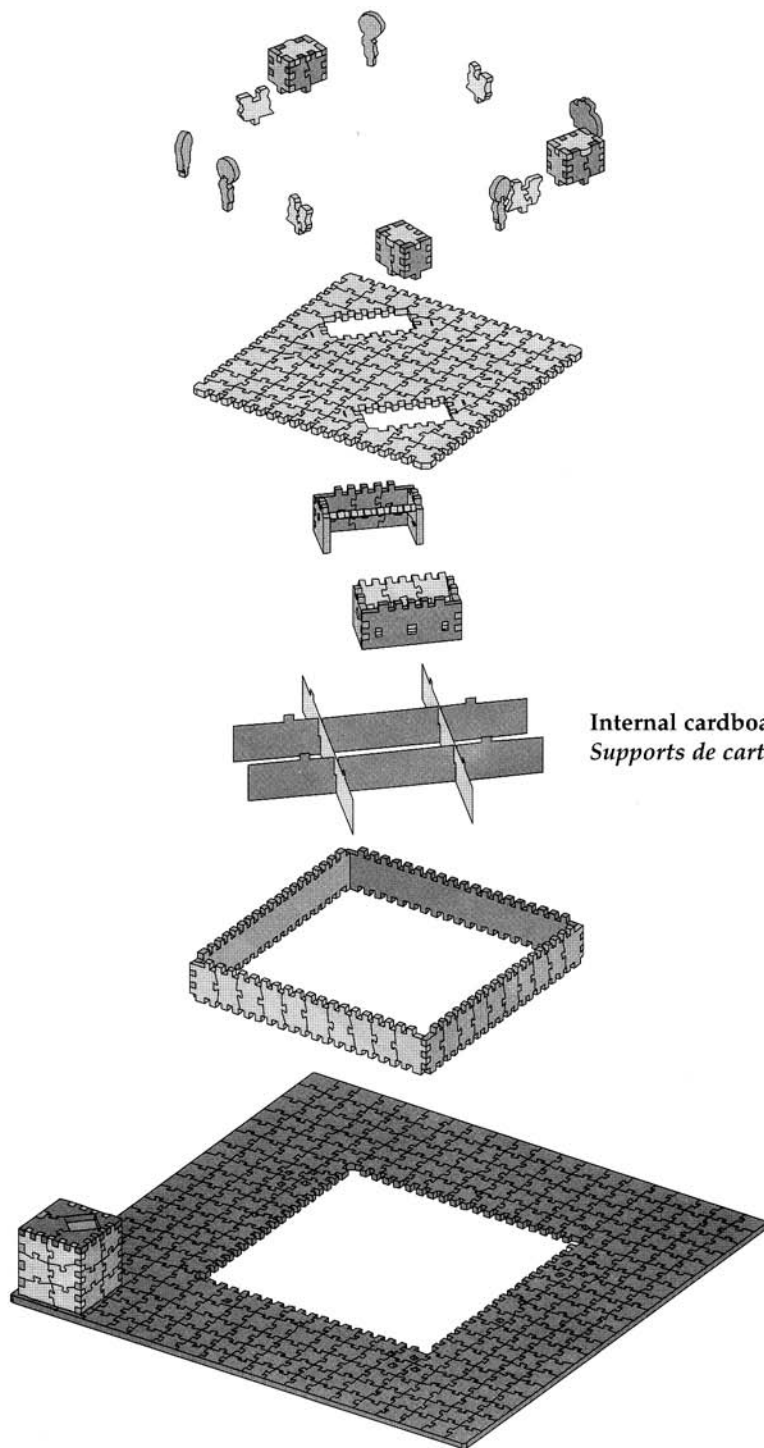
5

4

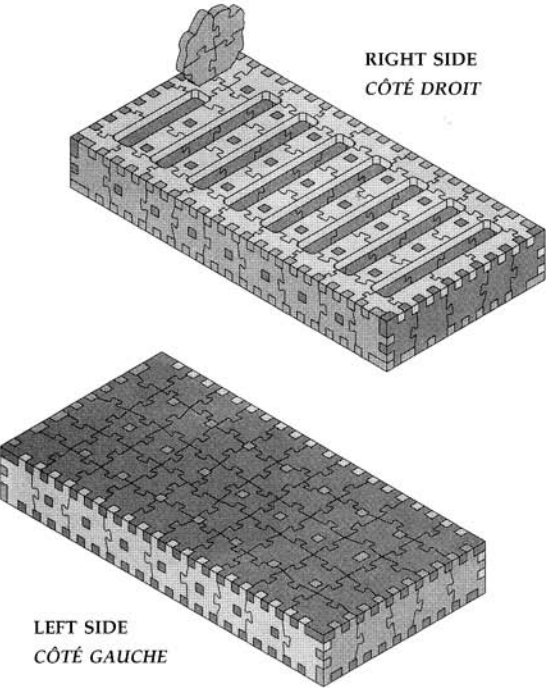
3

2

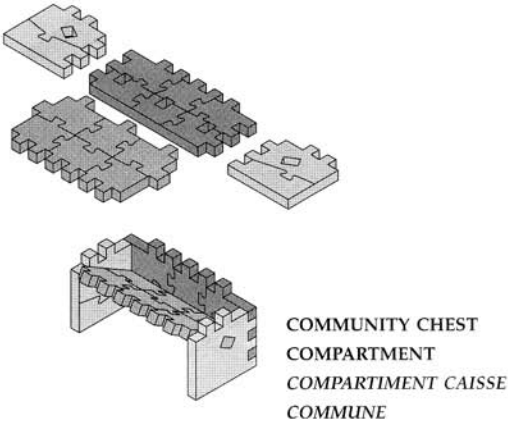
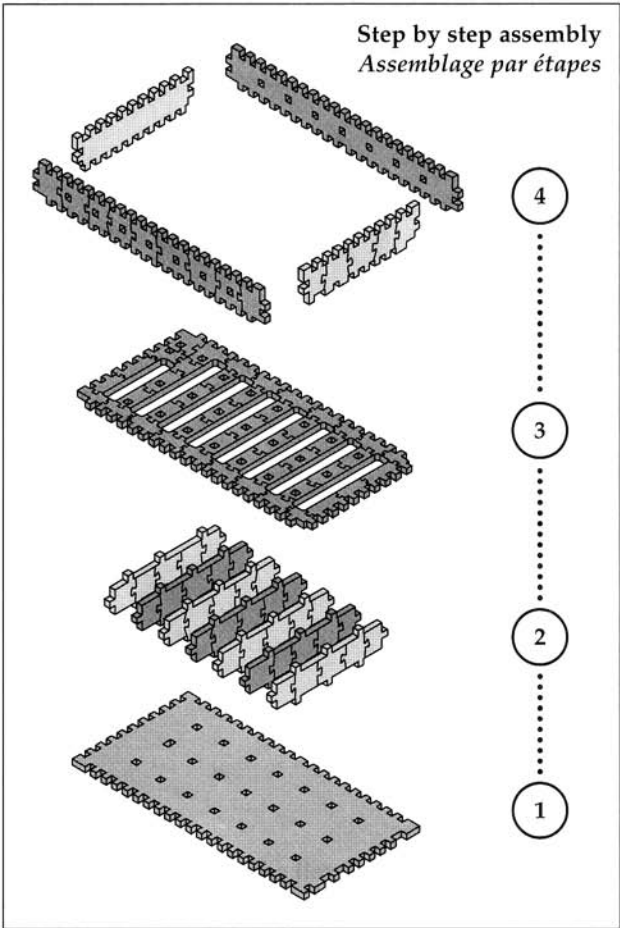
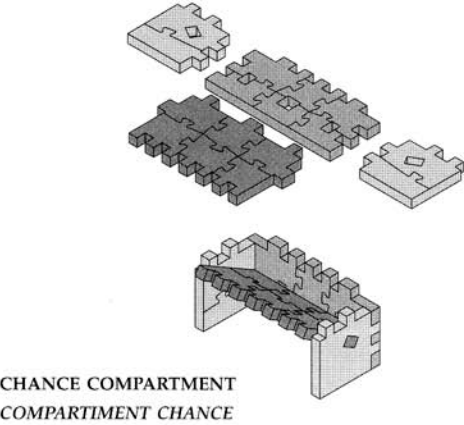
1



Use Puzz-3D® bank to store play money
and Title Deed cards
*Utilisez la banque Puzz-3D^{MD} pour ranger
l'argent et les cartes de Titre de Propriété*

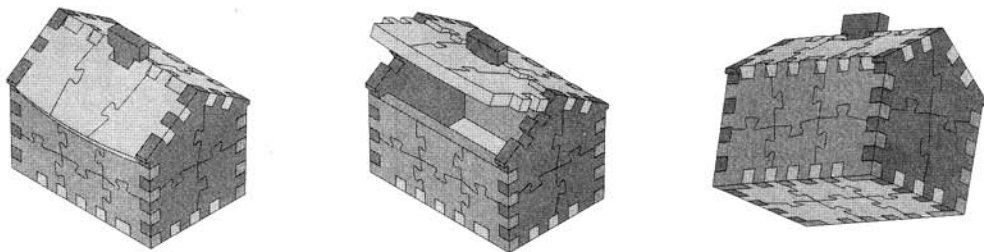


Assembly of hidden pieces
Assemblage des pièces cachées

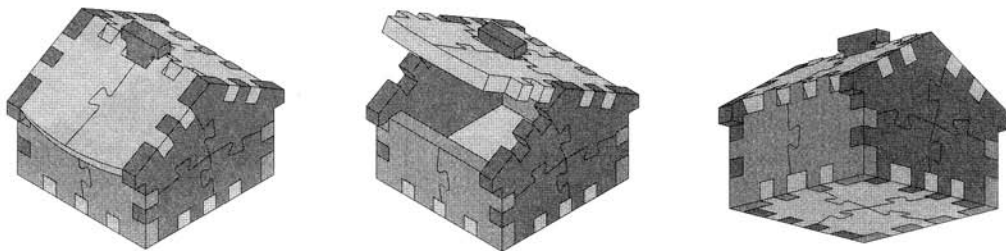


Use PUZZ-3D® hotel and house storage boxes to store hotels and houses
Utiliser l'hôtel et la maison PUZZ-3D^{MD} pour ranger les hôtels et les maisons

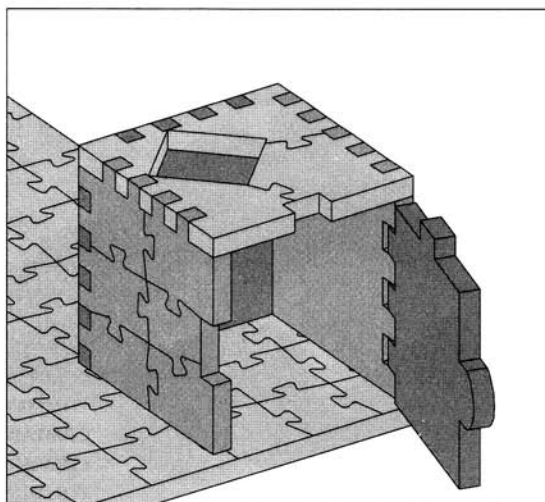
Hotel
Hôtel



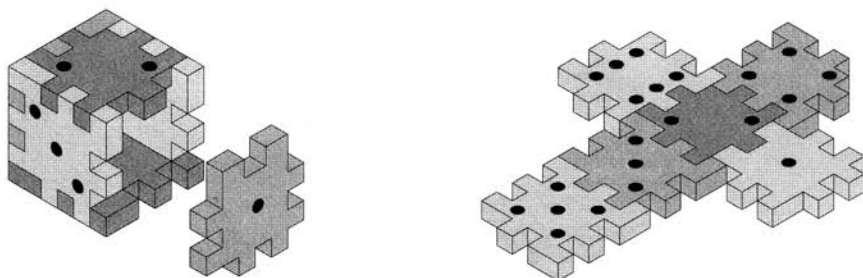
House
Maison



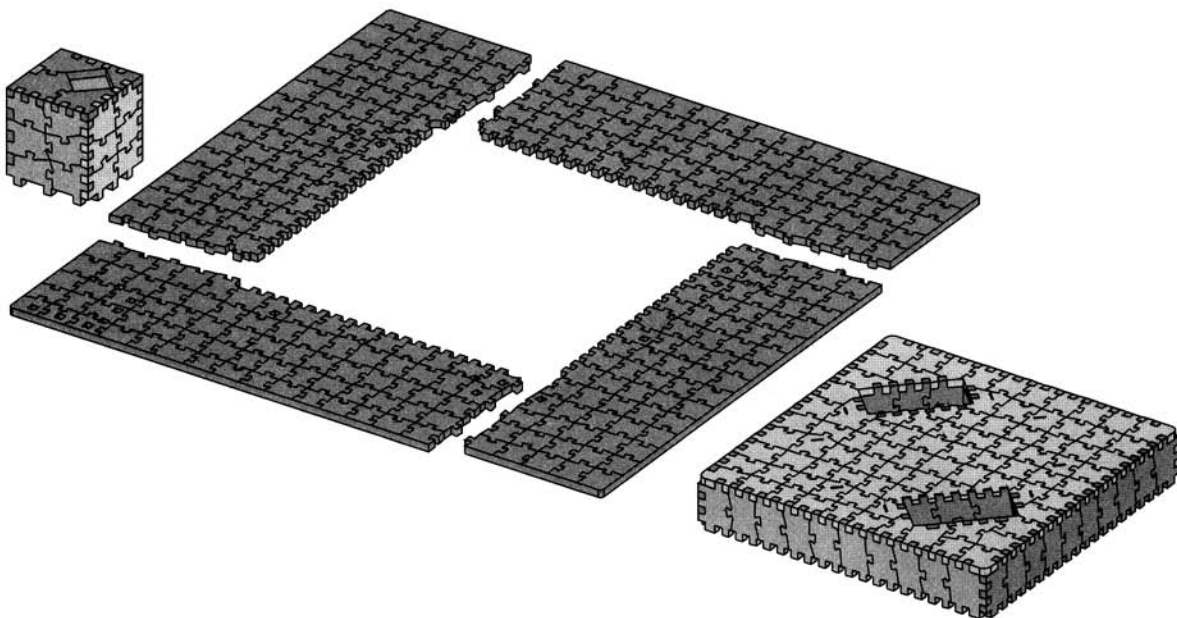
Open PUZZ-3D® jail cell gate to free token
Ouvrez la porte de la prison PUZZ-3D^{MD} pour libérer votre pion



Die assembly: make sure the opposite sides add up to 7
Assemblage des dés : les côtés opposés d'un dé ont une somme de 7



To store game board in box, separate sections as shown below
Séparez la planche de jeu pour le rangement dans la boîte d'origine



If you need to move your puzzle, you should slide it on a sturdy cardboard.
Si vous désirez déplacer votre puzzle, nous vous conseillons de le glisser sur un carton rigide.

The Architect of PUZZ-3D®

First produced in 1991, this ingenious foam puzzle was the brainchild of Paul E. Gallant, the founder of Wrebbit Inc., a Canadian toy and game manufacturer. Today, Mr. Gallant and his talented staff offer a variety of PUZZ-3D® designs that will excite every puzzle builder!

Le créateur du PUZZ-3D^{MD}

C'est à Montréal, Québec (Canada), en 1991, que fut inventé PUZZ-3D^{MD} par Paul E. Gallant, président-fondateur de Wrebbit inc. Depuis, c'est toute l'équipe de Wrebbit qui s'applique à vous satisfaire en vous proposant une variété grandissante de modèles qui sauront plaire aux petits comme aux grands.

Although Wrebbit Inc. guarantees the quality of its products, our Customer Service Department is here to help you in any way needed. Should anything happen to a piece of your PUZZ-3D®, simply send us this technical drawing with the area circled where the problem is occurring. Do not forget to write down your name and address along with your telephone number (don't forget the area code).

Allow 4 to 6 weeks for Customer Service to process your request.

Send all requests to:

CANADA

Wrebbit Inc.
Customer Service
P.O. Box 504
Station Youville
Montréal, Qc
H2P 2W1

U.S.A.

Wrebbit Inc.
Customer Service
P.O. Box 1714
Champlain, NY
12919-1714

Wrebbit garantit la qualité de votre nouveau puzzle PUZZ-3D^{MD}. Par contre, si vous rencontrez certains problèmes au niveau de l'assemblage ou autres, n'hésitez pas à communiquer avec le département du Service à la clientèle en expliquant le plus clairement possible votre problème. Il est fortement suggéré de nous expédier le dessin technique en encerclant la partie concernée. Veuillez indiquer vos noms, adresse, numéro de téléphone ainsi que votre code régional.

Prévoyez un délai de 4 à 6 semaines pour le traitement de votre demande.

Envoyez toute réclamation à :

CANADA

Wrebbit inc.
Service à la clientèle
C.P. 504 succ. d'Youville
Montréal, Qc
H2P 2W1



Wrebbit^{INC/™}

PUZZ-3D is a registered trademark owned by 2798140 Canada Inc., used under license by **Wrebbit Inc.**

The Wrebbit name and logos are trademarks of **Wrebbit Inc.**
All rights reserved world-wide.

© 1998 **Wrebbit Inc.**

Canada: 400 Stinson Street
St-Laurent, Quebec, H4N 2E9

Internet address: <http://www.wrebbit.com>
E-mail: service@wrebbit.com

Manufactured and printed in Canada

PUZZ-3D est une marque de commerce enregistrée détenue par 2798140 Canada Inc. et utilisée sous licence par **Wrebbit inc.**

Le nom et les logos de Wrebbit sont des marques de commerce de «**Wrebbit inc.**».
Tous droits internationaux réservés.

© 1998 **Wrebbit inc.**

Canada : 400, rue Stinson
St-Laurent, Québec, H4N 2E9

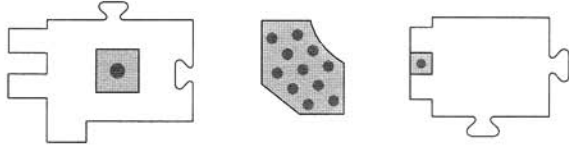
Adresse Internet : <http://www.wrebbit.com>
E-mail : service@wrebbit.com

Fabriqué et imprimé au Canada

INSTRUCTIONS D'ASSEMBLAGE POUR VOTRE AVENTURE PUZZ-3D^{MD} !

1 Enlevez les pièces marquées de points rouges

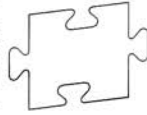
Les pièces marquées de POINTS ROUGES ne font pas partie de votre puzzle PUZZ-3D^{MD}. Séparez-les des autres pièces et mettez-les de côté dans un sac de plastique. Certaines de ces pièces sont vraiment petites ($0,75 \text{ cm}^2 - 1/4 \text{ po}^2$) et devront être retirées de la pièce de puzzle. Il arrive fréquemment que certaines pièces de puzzle restent attachées à des pièces marquées de points rouges. Par conséquent, il est possible que vous les mettiez de côté par mégarde. NE JETEZ AUCUNE PIÈCE MARQUÉE DE POINTS ROUGES AVANT D'AVOIR TERMINÉ VOTRE PUZZLE PUZZ-3D^{MD}.



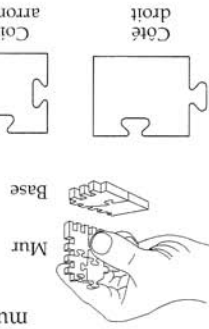
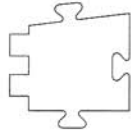
Différents types de points rouges

2 Examinez le genre de pièces

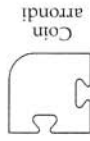
Pièces en clé de puzzle : Ces pièces sont découpées comme la plupart des pièces de puzzle traditionnel et se retrouvent dans le milieu des murs ou de la base de votre puzzle PUZZ-3D^{MD}. Elles ne servent jamais à former un contour ou une arête.



Pièces à tenons et mortaises : Ces pièces sont découpées en clé carrée sur au moins un de leurs côtés. Elles s'assemblent à d'autres pièces du même type de manière à former une arête. Ces pièces servent principalement à créer la troisième dimension de votre puzzle. Une arête peut être formée par l'assemblage de la base à un mur ou d'un mur à un autre mur. (Voir l'illustration).

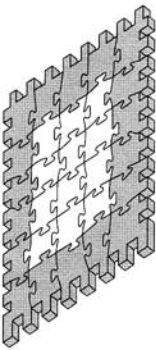


Pièces de contour : Ces pièces comportent des côtés droits et/ou extérieur de la base de votre puzzle sera formé de ces pièces. Elles peuvent toutefois constituer le contour d'une autre section de votre puzzle, tel le haut d'un mur.



3 Assemblez les sections

Pièces décoratives : Les autres types de pièces sont habituellement ajoutés à la fin de l'assemblage afin d'enjoliver votre puzzle. Le haut d'un tour serait un bon exemple.

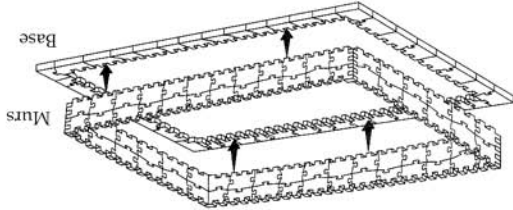


Triez les pièces selon leur forme et leurs contours et assemblez-les à plat de manière à former des sections. En assemblant les pièces, assurez-vous de la PARFAITE continuité de l'illustration. Le périmètre d'une section complète sera généralement formé de pièces à tenons et mortaises. (Voir l'illustration). Cependant, certaines sections peuvent comporter un ou plusieurs côtés droits ainsi que des coins arrondis.

Section complète avec pièces à tenons et mortaises en gris

4 Pensez « vertical »

Rappelez-vous, votre puzzle PUZZ-3D^{MD} est plus qu'une simple image, c'est un modèle à trois dimensions ! Par conséquent, l'intérieur de votre puzzle sera creux. Les murs verticaux s'attachent à la base horizontale partout où les rebords sont formés de tenons et de mortaises. Vous construisez la base de votre puzzle à plat pour ensuite en ERIGER les murs.



Exemple de murs et d'une base

5 Quelques conseils utiles

La manipulation des pièces de votre puzzle PUZZ-3D^{MD} peut créer de l'électricité statique et faire adhérer les pièces à vos vêtements. Gardez votre puzzle hors de la portée des jeunes enfants et des animaux domestiques. Ces derniers aiment bien mâcher les pièces en mousse, ce qui peut provoquer une suffocation. Notez toutefois que les pièces de puzzle sont faites de mousse non toxique. Evitez d'exposer votre puzzle près d'une source de chaleur intense telle un calorifère ou directement au soleil. Cela pourrait endommager votre puzzle et/ou causer la décoloration de l'illustration.



MONOPOLY®

Jeu de transactions immobilières
de Parker Brothers

Le *Monopoly*® est le jeu de société le plus populaire au monde, autorisé ou vendu dans quatre-vingts pays et traduit en vingt-six langues, dont le croate.

Mais d'où vient le *Monopoly* ? Comment ce passe-temps phénoménal a-t-il vu le jour? *Riche Oncle Sacasous*^{MC} nous en raconte la légende...

«En 1934, au coeur de la dépression, Charles B. Darrow, de Germantown en Pennsylvanie, proposait aux dirigeants de Parker Brothers un jeu qu'il appelait *Monopoly*. Pouvez-vous croire que le jeu a alors été refusé pour cause de non moins de cinquante-deux erreurs de conception?! M. Darrow ne s'est pas découragé pour autant. Comme bien d'autres Américains de son époque, il était sans emploi et c'est pourquoi l'anticipation du succès et de la fortune que ce jeu pouvait lui apporter l'a incité à le fabriquer lui-même.

À l'aide d'un ami imprimeur, M. Darrow a vendu 5 000 ensembles de son jeu à un magasin à rayons de Philadelphie. Les gens l'ont adoré! Cependant, lorsque la demande s'est accrue, et ne pouvant combler toutes les commandes, il est donc retourné voir les gens de Parker Brothers. Le reste, comme ils disent, c'est de l'histoire ancienne! Dès sa première année d'existence en 1935, le *Monopoly* était déjà le jeu le plus vendu en Amérique. Depuis sa mise en marché, il y a plus de soixante ans, on estime à 500 millions le nombre de personnes qui y ont joué!

«Voici quelques données additionnelles intéressantes...

- Plus de 200 millions de jeux ont été vendus à travers le monde.
- *Au-delà de cinq milliards* de petites maisons vertes ont été «construites» depuis 1935.
- Un jeu fabriqué par mes amis de chez Alfred Dunhill, avec des maisons en or et des hôtels en argent, s'est vendu 25 000 \$.
- La plus longue partie de l'histoire a duré 70 journées consécutives.
- La plus longue partie s'étant déroulée dans une baignoire a duré 99 heures!

«Mon jeu de *Monopoly* fait tellement partie de la culture populaire de nos jours que mes avocats ont enregistré plusieurs de ses éléments graphiques. Le motif des pions, des Chemins de Fer, des cartes de la Caisse Commune, des cartes de Chance et des Titres de Propriétés, de même que de la Promenade et des quatre coins de la planche de jeu bénéficient d'une protection légale.

«Certaines phrases tirées du jeu font partie intégrante du discours de tous les jours : écoutez attentivement et vous relèverez dans de nombreux extraits de films et d'émissions télévisées des expressions telles que : 'Ne passez pas à GO, ne réclamez pas 200 dollars' et 'Sortez de prison gratuitement'. Qui aurait cru en 1935 que le *Monopoly* - que moi-même - atteindrions un tel sommet de célébrité?

Quel hommage et quel jeu!»



Wrebbit^{MC/TM}