**Проект “Компьютерная игра Монополия”**

*Идея проекта:* создать удобную и понятную для пользователя игру “Монополия” с ярким интерфейсом.

*Смысл игры:* выиграть, заполучив как можно больше собственностей.

*Правила:*

- Игроки по очереди ходят (количество ходов вычисляется рандомно). В зависимости от того, на какой позиции оказался игрок, можно купить собственность или выставить ее на аукцион, заплатить ренту, оплатить налог, взять карточку “Шанс” или “Казна”, попасть “В тюрьму”.

- Во время хода игрока другие могут взаимодействовать со своими собственностями. Игрок может заложить или продать собственность.

- Если игрок владеет собственностью, то он получает с нее ренту, когда другие игроки становятся на позиции этой собственности. Сумма ренты может меняться в зависимости от того, есть ли собственности того же цвета у данного игрока.

- Чтобы выкупить собственность, нужно заплатить цену залога + 10% от данной суммы.

- Если игрок встает на позицию “Шанс” или “Казна”, он платит или получает определенную сумму, указанную на карточке (текст представлен в основном окне игры).

- Когда игрок проходит поле, он получает 2 миллиона. Происходит это автоматически (то есть игрок не должен что-то делать, чтобы получить ранее оговоренную сумму).

- Если игрок попадает на поле “В тюрьму”, то он оказывается в позиции арестованного на новом поле “Тюрьма”. Чтобы выйти, нужно заплатить 500 тысяч. Игрок остается на позиции “В тюрьму” до тех пор, пока не заплатит. При этом поле “Тюрьма” не влияет на попадание игрока в позицию “В тюрьму”.