游戏开始

每位玩家有1500元作为资产

或根据游戏难度设定起始资金。

或玩家自定义

地图

地图总共为40格，包括起始点，监狱，入狱，停车场，3个机会，3个公共福利，个人所得税，巨额税金，22个地产分为8个色块（其中两个色块只有两个地产，剩下的六个色块有3个地产），4个车站，2个公共事业。

每五轮游戏改变22个地产，4个车站，2个公共事业的相对顺序。含有两个地产的色块50%的概率改变位置，剩下六个色块随机分配位置。4个车站随机分配位置，2个公共事业随机分配位置。

经济因素 X

每五轮游戏（所有玩家进行一遍操作算一轮）系统随机生成经济影响因子。周期可以由玩家或者游戏难易程度决定。

经济影响因子大小由游戏难度觉得（简单 ±5%，普通 ±10% 困难 ±15%）

经济影响因子将对影响所有游戏具体金额，具体计算方法参考各个部分规则。

掷骰

每次掷出2颗骰子，连续三次点数相同直接入狱。

掷骰点数因符合概率分布

每次到达或经过Go可以取基本金额200元。到手金额为 200 \* （1 + 经济影响因子）。

到达有人拥有的地皮，地主可依规定收租，但不可事后追讨。

不动产

玩家到达无人拥有的地皮，玩家可选择要不要购买。

若不购买将对地皮进行无底价拍卖

银行的钱是无限，但建筑物有限（32间房子及12间旅馆）。

玩家之间可以进行金钱、物业和保释卡之间的交易。参见交易条目。

八个色块地产价值计算方法

地产价值取决于上一轮价值 V已经本轮的经济影响因子 X。

将八个色块地产随机排列，第一个色块的涨幅为 X + 4%， 第二个为 X + 3%，以此类推，最后一位为 X – 3%。比如，若经济影响因子为10，则第一个色块的涨幅为14%。租金涨幅与房产价值涨幅相同。

四个车站以及两个公共事业价值的计算方法

与地产计算方法相同，六个财产随机排列，第一个色块涨幅为 X + 3%，第二个为X + 2%，以此类推，最后一个为X – 2%。经过财产的惩罚金额涨幅与财产涨幅相同。

房子与旅馆

如拥有全部同色未抵押地皮，则可以在任何玩家掷骰前与掷骰后选择盖房子。

房子必须盖在同组中目前房子最少的地上，也就是说房子得平均地盖。

不可以盖在已抵押的地皮上。

当全部的地都盖满了4间房子，玩家可以选择盖旅馆。旅馆建成后4间房子要缴回银行。

一块地最多只能盖一幢旅馆。

可一次盖多间房子，甚至直升旅馆，但仍满足平均原则（旅馆视做5间房子）。

当有多位玩家同时想盖房子，银行却没有足够的房子时，银行需逐一拍卖房子，价高者得。

建设房子和旅馆的费用与上一轮费用 V 以及经济影响因子 X有关，具体费用为 V \* （1 + X%）

套取现金

玩家可以按房子价值的50%卖给银行，卖的时候依然得保持同色地房子数量的平均，也就是说得卖房子最多的地。房子的价值为当前房子的建设费用。

一幢旅馆的价值等同5间房子，并可分开来卖。

玩家可抵押地皮给银行以换取当前价值50%的现金，用来抵押的地皮上不能有建筑物。抵押后的地皮不能收租，但玩家仍拥有地契。

玩家可在任何玩家掷骰前赎回地皮，因掷出相同点数而得额外的回合除外。赎地时要加付抵押手续费价格为：抵押价 \* 10%，遇小数四舍五入。

交易

交易时需缴纳交易物品/卡片/金钱 10% 的交易税。

在任何时间，玩家可与对手交易没有建筑物的地皮，先商谈的交易先处理。

玩家间不得借贷。

在交易已抵押地皮后，新拥有者可选择马上赎回地皮，或不马上赎回只付交易税给银行。如不马上赎回，日后赎回时还是要加付抵押手续费。

保释卡可作交易。保释卡价值为当前保释金金额。

入狱

入狱时仍可以收租、盖房子或是交易，只是不能移动。

入狱时，玩家可在掷骰前选择用监狱通行证或是保释金以马上出狱。

在入狱时，唯有掷出相同的点数才能移动（出狱），此时并不会有额外的回合。

在牢中的待到第三回合仍未掷出相同点数时，玩家则需付保释金即时出狱，并照刚掷出的点数移动。

保释金的计算

保释金的金额为上一轮的金额 V \* （1 + X %）。并且保释金的金额随着入狱次数 N 的增加而增加。具体的金额为当前保释金金额 V \* （1 + N%）。

破产

如在卖出或抵押所有资产后仍无足够的现金以支付债务，则玩家宣告破产。所有资产直接转让给债主，其已抵押地皮转让给债主时，债主要马上付抵押值10%的交易税。

若债主是银行，银行马上无底价拍卖所有地皮。

若债主是多位玩家（如得一次付50元给其他玩家），由银行偿还债务并马上无底价拍卖所有地皮。

胜利条件

最后一位没有破产的玩家得胜。

限时结束时，总资产最高者得胜。