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

经济因素

每轮游戏（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。

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200元。

到达有人拥有的地皮，地主可依规定收租，但不可事后追讨。

物业

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。

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。

套取现金

玩家可以半价把房子卖给银行，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。

一幢旅馆的价值等同5间房子，并可分开来卖，前提是银行可以找零提供剩下的房子。此时依然得保持平均原则，也就是说若银行没有任何房子，玩家只能选择把同色地的旅馆全部卖掉。

玩家可抵押地皮给银行以换取半价现金，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。赎地时要加付抵押值10%的利息，遇小数四舍五入

交易

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，或不马上赎回只付抵押价10%的交易税给银行。如不马上赎回，日后赎回时还是要加付抵押值10%的利息。

保释卡可作交易。

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付50元罚金以马上出狱。

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50元罚金即时出狱，并照刚掷出的点数移动。

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。