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。

经济因子 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决定（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。

联盟与国家

亚洲：中国，日本，印度，俄罗斯

美欧：美国，加拿大，英国，德国

每个玩家初始随机分配一个国家以及对应联盟，每个联盟成员数量相差应小于1. 新加入玩家须归进成员最少的联盟。

联盟之间租金享受10%的优惠，若成员数量不相等，数量少的联盟享受12%的优惠。

机会应增加对于联盟的奖励以及惩罚。

每个国家对应的税收以及社会福利应不同，具体标准详见相关部分。

玩家

最多玩家人数为6人，若当前游戏人数小于6人时，可以在符合规定，并且所有已开始玩家同意的情况下加入游戏。

当无人不动产比例小于50%时，禁止加入新的玩家。

新加入玩家出事资金为初始资金加上目前所有玩家从“经过起点”得到的最高总奖金之和。例如初始资金为1500，目前所有玩家中从“经过起点”得到的最高总奖金为600，则新加入玩家的初始资金为2100。

游戏难度

简单

初始资金为2000元，经济因子变化范围小于5%，经过起点得到资金250元。房子以及旅店数量不计。

普通

初始资金为1500元，经济因子变化范围小于10%，经过起点得到资金200元。房子以及旅店数量有限（32栋房子，12间旅馆）。

困难

初始资金为1000元，经济因子变化范围小于15%，经过起点得到资金150元。房子以及旅店数量有限（26栋房子，8间旅馆）。

游戏难度随着游戏的进行而增加。每一个玩家破产，经济因子变化幅度增加2%。

机会以及社会福利

机会以及社会福利的奖励以及惩罚金额与基础金额V以及经济因子X有关。具体计算规则为 V \* (1 + X%)。

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 + X%）。

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%）

租金计算

租金的基础金额按照不动产价格浮动。每个玩家所付租金与其为此不动产缴纳租金次数有关，易主后重新计算次数。具体计算方法为，租金基础金额 V，缴纳租金次数 N，所付租金为 V \* （1 – （10 \* N）%）。即每次缴纳减少10%。

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

保释金的金额随着入狱次数而增加。基本保释金为50元。每次入狱保释金增加50%。遇小数四舍五入。

税收

税收主要由个人所得税以及巨额税收组成。

个人所得税

个人所得税按照玩家现金分为不同等级，每个等级缴纳比例不同。并且税收比例P与经济因子X相关。最终比例为 P(cur) = P(last) + (X/2)

巨额税收

巨额税收与玩家的总资产有关，按玩家总资产分为不同等级。并且税收比例每五轮上涨2%。

所有税收债主为银行。

每个国家税收标准不同。

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。