Comincia il giocatore più giovane, i successivi lo seguono in senso orario.

Ogni giocatore, al proprio turno, lancia il dado classico e avanza di tante caselle quanto è il numero ottenuto dal lancio. Se la casella in cui capita è già occupata, si sposta avanti di una casella. Chi ottiene 6 ha diritto a un secondo lancio dei dadi.

Le caselle hanno due bordi ciascuna, uno interno e uno esterno. Essi sono neri quando sono a contatto con un terreno edificabile, altrimenti sono grigi. Ogni casella (tranne quella di partenza) dà al giocatore un'opportunità:

* Caselle *Acquisto*. Permette di acquistare uno dei terreni confinanti con la casella in questione (a prezzo pieno) o di rilevare, a metà prezzo, tale proprietà se il giocatore che la possiede non vi ha ancora costruito nulla. Non è necessario il consenso del proprietario. Il prezzo dell'acquisto è riportato sull'atto di proprietà, che viene consegnato al giocatore al momento della compravendita.
* Caselle *Permesso di costruzione*. Chi vi capita può decidere di aggiungere uno o più edifici a *uno qualsiasi* dei suoi terreni. Bisogna prima dichiarare gli edifici che si vogliono costruire e poi tirare il dado speciale per ottenere il permesso:
* *Faccia verde*: permesso accordato
* *Faccia rossa*: permesso negato
* *H*: permesso accordato, costruzione *gratuita*
* *2*: permesso accordato, prezzo di costruzione doppio

Il prezzo di costruzione dell'edificio è riportato sull'atto di proprietà e va consegnato alla banca. Bisogna obbligatoriamente seguire questo ordine nella costruzione degli edifici: prima l'edificio principale, poi le dépendance e infine le attrezzature di svago (a differenza degli altri queste ultime non hanno bisogno del lancio del dado, ma si potranno costruire direttamente).

* Caselle *Un ingresso gratis* e *Stadio aggiuntivo gratuito*, quest'ultimo permetterà al giocarore di costruire gratuitamente un edificio.
* Chi passa davanti alla Banca riceve 2.000 unità monetarie dalla cassa.
* Chi passa davanti al Municipio ha diritto ad acquistare un ingresso per ogni hotel su cui vi ha costruito qualcosa: non si possono dunque acquistare ingressi per hotel di cui si ha solo il terreno. Gli ingressi vanno posti sui bordi neri delle caselle, a contatto con il terreno in proprio possesso. Non possono esistere due ingressi sulla stessa casella.

Quando il giocatore capita in una casella in cui è presente un ingresso altrui, deve pernottare nel corrispondente albergo. Lanciando il dado numerico, si stabilisce il numero di notti, mentre il numero di edifici stabilisce la categoria degli hotel (il numero di stelle). Sull'atto di proprietà dell'albergo è riportata una tabella con i costi di pernottamento: il giocatore che finisce nelle strutture altrui deve corrispondere tale cifra al relativo proprietario.

Se un giocatore si trova in ristrettezze economiche e rischia il debito, può vendere all'asta uno dei suoi hotel (non è permessa la vendita parziale degli stessi). Non si fissa una base d'asta: gli altri giocatori rilanciano le offerte finché uno di essi non prevale. Incassato il denaro, il giocatore deve risanare i propri debiti: se alla fine, anche dopo aver venduto tutte le sue proprietà, dovesse comunque essere in rosso, fallisce e perde la partita. Viene proclamato vincitore l'ultimo giocatore rimasto in gara.

Una delle tattiche più usate è quella di acquistare subito un grande hotel (President, Waikiki, L'Etoile), in modo da guadagnare denaro per poi costruirne altri. Un buon investimento è di solito anche il Boomerang, per i bassi costi di costruzione e i profitti medio-alti.

Altra tattica è quella della "catena": cioè si comprano hotel vicini in modo da avere una lunga fila di ingressi nella nostra proprietà. Per evitare tali strategie dell'avversario è spesso necessario acquistare hotel meno remunerativi in termini di costi/ricavi (come il Royal). Quando un giocatore viene eliminato dal gioco ogni giocatore paga 1000 crediti per ogni edificio da egli posseduto come tassa statale.

Fonte Wikipedia