玩法设计：

大富翁最基础的玩法为：买地皮，加盖建筑，收取过路费，不断进行资产的积累与金钱的流通，最终留下最后一位没有破产的玩家，获得胜利。在此之上，拓展的玩法有：

1.地皮建设属性。地皮建设属性分为房地产用地，工业用地和商业用地三种；当玩家进入未经开发的地皮时，可以选择土地的属性；如果选择房地产属性，须按地价收购地皮，可以进行盖楼并向过路者收取“住宿费”（即大富翁原有玩法）；如果选择工业或商业属性，则不必支付地价，改为支付“投资费”（为地价的四分之一）；商业用地可以投资建设商场，工业用地可以投资建设工厂或车站（不同建筑的作用之后说明）；当地皮所有者决定改变属性，或者因为破产而失去土地时，土地属性可以改变，但已支付的费用不会返还。

2.建筑作用。公寓建筑作用和大富翁原有玩法一致。商场建筑作用为：每当其他玩家经过时，须向“地皮投资者”支付一定的“购物费”（比经过公寓的低）；并且前后两格若有房地产用地，则“住宿费”会上涨50%。工厂建筑作用为：经过无需缴费，每回合带给“地皮投资者“一定的收益；并且前后两格若有房地产用地，则“住宿费”会下降三分之一。车站建筑作用：通过缴纳“车费”，可以跳过其他格，直接到达下一个“车站”；投资者无须缴纳“车费”。

3.股票。开设股票，分为三种类型：房地产、工业、商业。每当对应属性地皮增加，相应股票会上涨，如果减少，股票下跌。同时，每回合会进行随机抽牌，确定当回合股票上涨/下跌的幅度。注意，股票不是流通货币，无法用于支付各种费用；你只能通过拍卖换取货币。

4.随机事件。当进入某些地方时会触发随机事件。随机事件包括：额外收益；股票涨/跌；你的行动受限制（类似于原玩法进入监狱）；房屋升级机会等等。

5.银行杠杆。可以通过银行杠杆，从而在股票市场中攫取更大的利益。你可以向银行申请杠杆借贷，借得比你现金多数倍的资产投资到股市中；但当股市下跌时，你可能面临强制银行平仓风险，即当你杠杆投资的股票总值低于你从银行借得的钱时，银行会强制收回所有资产，你血本无归；但股票上涨的所有收益都归你所有。

6.拍卖。每回合玩家可以对自己手中拥有的资产（包括房地产用地和股票，但不包括商业和工业用地）进行拍卖，其他玩家轮流叫价，价高者得。

由这些拓展的玩法，衍生出三种获胜条件：

1.与大富翁原有玩法一致。通过收买地皮，加盖建筑，向其他玩家索求高额“住宿费”，并通过拍卖不断获取他们的财产，最终令他们破产，而你成为最后的赢家。（原因：保留原有玩法的获胜条件）

2.当你“投资建设”的工业/商业用地达到场上所有地皮的30%，并且你尚未破产时，你身份转变为“实业投资者”，直接获得胜利。（原因：你掌控着场上的基础设施建设，主导着工业和商业的发展，房地产可能会衰落但工业和商业永远不会，所以你是赢家）

3.当你所持有的股票达到一定量，并且你尚未破产时，你的身份转变为“金融投资者”，直接获得胜利。（原因：你掌控着股票市场，是其他玩家的大股东，你已经有能力左右他们的决策，所以你是赢家）

（ps：因为投资工业和商业用地，还有进入股市不会立即给你带来巨大收益，而你可能在别人的房地产的“围攻”下快速破产，所以你需要权衡投资这些的风险；我认为在这个层面上，三种获胜条件是比较公平的）