Objetivo: ser o único jogador com dinheiro no jogo. O restante deve perder com <= 0

Terminos alternativos: depois de x jogadas, conta-se o patrimonio, maior vence

Easy mode:

-3 casas para construir hotel ao inves de 4

-2 títulos de posse da mesma cor para começar a construir ao invés de todos da mesma cor

-Proibição x liberação de hipotecas

-Sair da detenção após primeira jogada sem jogar, após pagar fiança ao invés de 3 rodadas

-jogo contra o relógio

Fluxo

- Escolha número de jogadores/cores (limitar)

- Credita-se 2.558.000 na conta de cada jogador (fixo)

- Montagem de cartas de propriedades e companhias (shuffle)

- Montagem de cartas sorte ou revés (2 específicas) (shuffle)

- Start do tabuleiro (ordem fixa)

- Jogar dados para decidir quem começa

- Monta-se ordem de jogadores que se manterá até o final

Loop

- Joga-se 2 dados para decidir o número de casas que irá andar (soma dos numeros)

- Caso de 2 números iguais no dado, o jogador joga novamente

- Caso tire 2 números iguais 3 vezes seguidas, vai direto para cadeia

- Anda-se no tabuleiro a soma dos número que tirou nos dados

- Avalia-se a casa do tabuleiro correspondente e cumpre seu efeito seu efeito

- Opção compra livre se disponível (obrigar outro jogador a te vender uma propriedade sem construções)

- Fazer ofertas a outros jogadores (AI aceita ou não, sugestão: aceita sempre pelo dobro do valor base SE não existe mais a possibilidade de juntar propriedades da mesma cor para construir) Obs: só se pode negociar propriedades sem casas

- Construir em a partir das regras de construção (2 titulos ou todos os titulos de mesma cor?) Pagar ao banco valor correspondente. OBS: pode-se construir apenas se a atual posição do tabuleiro cumprir as regras e você estiver nela nesta jogada. A segunda casa só pode ser construida se 2 ou todas as outras de mesma cor já tiverem 1 casa pelomenos

- Hotel: mantém ou não as casas?

- Hipoteca: desabilita titulo de posse: recebe do banco metade do valor pago pela propriedade. Para recuperar o titulo de posse: pague o valor indicado na carta (valor base e não valor da hipoteca) + 20% de taxa de juros

- Venda de casas/hoteis para o banco: recebe 50% do valor pago

- Oferta de venda de propriedade: (sugestão: AI compra se oferta for <= 80% do valor base E SE abrir possibilidade de construção para o bot)

Tipos de casas do tabuleiro:

Propriedades:

- Ao cair numa propriedade sem dono, o jogador tem a opção de compra-la pelo preço indicado

- Caso compre, recebe o título de posse correspondente

- Ao cair numa propriedade com dono, pague o jogador o que manda a carta (0 a 4 casas ou 1 hotel) Limitado

Companhias:

- Ao cair numa companhia sem dono, o jogador tem a opção de compra-la pelo preço indicado

- Ao cair numa companhia com dono, pague o valor tirado nos dados x (vezes) o valor da companhia indicado na carta ao jogador

- Não se pode construir em uma companhia

Receita Federal:

- Pague 200.000

Restituição de imposto de renda

- Receba 200.000

Casa Início

- Receba 200.000

Sorte ou revés

- Retire a carta sorte ou revés do baralho

- Pague ou receba

- 2 exceções: passe livre da cadeia (dar opção quando cair na cadeia) e compra obrigatória (colocar nas opções de jogada se jogador possuí-la)

Detenção (visita) e Feriado

- Casa do tabuleiro sem efeito

Vá para detenção

- Manda jogador para a cadeia (posição fixa no tabuleiro)

- Condição de detento: 3 rodadas até poder pagar fiança de 50.000 (não inclusa rodada que foi preso, paga-se fiança na terceira e joga normalmente nesta mesma rodada)

- Ou: tira-se números iguais em ambos os dados, saindo imediatamente e andando a quantidade correspondente

- Ou: usa-se a carta habeas-corpus (sorte ou revés), jogando normalmente na próxima rodada