**Monopoly Game in C#**

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Déroulement du jeu :

* Au début de la partie, tous les **joueurs** se situent sur la **case** départ. Chacun leur tour, ils devront lancer 2 dès (numérotés de 1 à 6) et avancer du nombre de case correspondant à la somme des deux dés.

**PARTICULARITE :** Si le joueur obtient un nombre identique sur les deux dès (un double), il doit lancer les dès a nouveau. Si il obtient 3 doubles de suite, il va alors directement en **prison\***

* Le joueur avance dans le sens d’une aiguille d’une montre sur le **plateau** et atterrit sur une case.

**PARTICULARITE** : La case correspond à une **propriété** ou est une case spéciale et possède un statut. Les propriétés possèdent un prix, un nom, une couleur et peuvent être achetées par un joueur. Si elle est achetée, elle possède le statut « indisponible ». Sinon elle possède le statut « disponible ». Si un joueur arrive sur une case avec un statut « disponible », il peut choisir de l’acheter ou non. Si oui, elle lui appartiendra et ira dans sa liste de propriétés. Si la case possède le statut « indisponible », le joueur est alors sur la propriété d’un autre joueur, et doit le payer selon la somme inscrit sur la **carte** de la propriété.

Il existe des cases spéciales :

* Les cases **chances\***
* Les cases **caisse de communauté\***
* La case **visit only\***
* La case **« allez en prison \***
* La case **départ\***
* La case du **parc gratuit\***
* Les cases **taxes\***

Le joueur a ensuite terminé son tour. C’est au joueur suivant de jouer en suivant la même procédure.

* Les cases chances et caisse de communauté, donnent lieu au tirage respectivement d’une **carte chance\*** ou d’une carte **caisse de communauté\***. Ces cartes possèdent des avantages ou inconvénients et le joueur est obligé de les respecter.
* La case « visit only » est une case neutre, où il n’y a pas de propriété, le joueur y passe seulement en tant que simple visiteur de la prison.
* La case « allez en prison », est une case piège. Si le joueur s’arrête dessus, il doit alors directement se rendre en prison qui est au niveau de la case « visit only », mais n’est dans ce cas plus un simple visiteur mais bien un prisonnier.

**PARTICULARITE** : Pour sortir de prison il y a 3 façons :

* Si le joueur parvient à réaliser un double avec ses dés quand c’est son tour de jouer. S’il réussit, il relance les dés pour ensuite avancer.
* Si le joueur possède une carte « vous êtes libérés de prison » qui provient des cases chances ou caisse de communauté
* Si le joueur à attendu 3 tours
* La case parc gratuit, qui est une case neutre où il ne se passe rien, qui ne possède pas de propriété et où le joueur peut se reposer sans craintes de payer quoi que ce soit.
* La case départ. A chaque passage d’un joueur par la case départ (le plateau forme un carré continu), ce dernier reçoit un bonus d’argent.
* Les cases taxes. Si un joueur s’arrête sur cette case il sera alors dans l’obligation de payer la somme d’argent inscrite dessus.
* A chaque tour, tous les joueurs peuvent être informés des propriétés disponibles, de quels joueurs sont présents ou non en prison, et de leurs gains personnels et liste de propriété.

**DESIGN PATTERN :**

* Singleton Pattern
* Factory Pattern
* Observer Pattern
* State Pattern
* Iterator Pattern