# LISTA DE CASOS DE USO

* Iniciar juego.
* Escoger ficha.
* Subastar.
* Mover ficha.
* Ir a la cárcel.
* Comprar propiedad.
* Comprar casa.
* Comprar hotel.
* Repartir dinero.
* Lanzar dados.
* Mover ficha.
* Hipotecar.
* Negociar.
* Completar vuelta al tablero.
* Quedar en casilla especial (arca comunal, casualidad).
* Cobrar.
* Licitar hipoteca.
* Pagar alquiler.
* Poner precio base (banco).
* Salir de la cárcel.
* Perder turno.
* Pagar impuesto.
* Pagar multa.
* Comprar casas (banco).
* Comprar hoteles (banco).
* Finalizar juego.