**Projektindító dokumentum: hálózatos Gazdálkodj Okosan**

A projekt célja a közismert társasjáték, a Gazdálkodj okosan számítógépes változatának elkészítése. A játék Java nyelven fog íródni, 3 rétegű MVC (Model-View-Controller) architektúrával. A játékosok hálózaton kapcsolódhatnak majd egymáshoz, ahol az egyik játékos gépe tölti majd be a szerver gép szerepét.

**Játékszabályok:**

A játékot 3-6 játékos játszhatja. A játék célja, hogy a játékosok helyes pénzgazdálkodással mielőbb lakást vásárolhassanak, és berendezhessék. A nyertes az a játékos, aki elsőként kifizeti a lakás és a berendezés teljes árát, valamint ezen felül 400 Ft értékű könyvvásárlási utalvánnyal és legalább 2000 Ft értékű takarékbetétkönyvvel is rendelkezik.

A játékosok 20000 Ft kezdő összeggel kezdenek (2db 5000 Ft-os, 8 db 1000 Ft-os, 3db 500 Ft-os, 5db 100Ft-os) A játékosok kockadobással haladhatnak előre a játékmezőn. A táblán találhatóak különböző speciális mezők, például csak meghatározott mezőkön lehet vásárolni.

Takarékbetét-könyvet válthatnak a játékosok a játék megkezdése után azonnal a játék kezdése után, és játék közben is, melyekért a megfelelő mezőre lépve az adott játékos kamatot kap. 5000 és 10000 Ft értékű betétkönyv vásárlása lehetséges.

Játék közben lehetőség nyílik a megfelelő mezőn CSÉB illetve lakásbiztosítás kötésére (150, illetve 200 Ft). Lakásvásárlásra akkor van lehetőség, ha egy játékos a 14-es mezőre lép, és rendelkezik 30000 Ft-tal, vagy a 26-os mezőn állva 40000 Ft-tal, vagy nem lép egyik mezőre sem, de van 70000 Ft-ja. Előbbi két esetben a játékosnak minden egyes alkalommal legalább 2000 Ft-ot kell fizetnie a „Start” mezőn való áthaladáskor, amíg a fennmaradó összeget ki nem fizeti.

A játékosok egy kör megtétele után a „Start” mezőn áthaladva 4000 Ft-ot, a Start mezőre lépve pedig 6000 Ft-ot kapnak.

A játékhoz tartoznak szerencsekártyák, amelyekből a játékos húz, ha a „Szerencse kártya” mezőre lép. Minden kártya egy utasítást tartalmazz például: „Lépj a 16-os mezőre!”, „Egy dobásból kimaradsz.”.

A játékosok kölcsönözhetik is a berendezési tárgyakat, a kölcsönzési díjat csak egyszer kell befizetni, és ugyanúgy beleszámítanak a végeredménybe, mintha a játékos megvette volna a tárgyat.

A játékosok vásárolhatnak könyvutalványt (200 Ft), amelyből két darab szükséges a végső győzelemhez.

Az a játékos, aki helytelen pénzbeosztással fizetésképtelenné válik kölcsönt vehet fel a pénztárból, kamatként két dobásból kimarad, és egy kör befejezése után a kölcsönt vissza kell fizetnie. Ha ezt a játékos nem tudja megtenni, akkor kiesik a játékból.

A játékosok nem adhatják el egymásnak a berendezési tárgyaikat, ha szerencsekártyával olyan tárgyat nyernek, amivel rendelkeznek már, akkor megkapják az értékét.