

Objectif du jeu : Accumuler de l'argent en achetant, louant et échangeant des propriétés.

Départ : Chaque joueur choisit un pion et place son pion sur la case "Départ". Chaque joueur reçoit également une somme d'argent (généralement 1500 unités de la monnaie du jeu).

Tour de jeu : Les joueurs lancent un dé pour déterminer le nombre de cases qu'ils vont avancer. Ils se déplacent dans le sens des aiguilles d'une montre autour du plateau.

Propriétés : Lorsqu'un joueur atterrit sur une propriété qui n'appartient à personne, il a la possibilité de l'acheter ou de finir son tour sans action.

S'il décide de ne pas l'acheter

(la propriété est mise aux enchères et les autres joueurs peuvent faire des offres).

Loyer : Si un joueur possède toutes les propriétés d'une couleur (un "monopole"), le loyer est augmenté. Si un joueur atterrit sur une propriété appartenant à un autre joueur, il doit lui payer le loyer indiqué sur la carte de propriété.

Construction de maisons et d'hôtels : Les joueurs peuvent améliorer leurs propriétés en construisant des maisons et, plus tard dans le jeu, des hôtels. Cela augmente le loyer que les adversaires doivent payer lorsqu'ils atterrissent sur ces propriétés.

Cartes Chance et Caisse de communauté : Certains cases du plateau sont des cases "Chance" et "Caisse de communauté". Lorsqu'un joueur atterrit sur l'une de ces cases, il pioche une carte qui peut lui apporter des avantages ou des inconvenients.

Prison : Les joueurs peuvent être envoyés en prison s'ils atterrissent sur la case "Allez en prison", tirent une carte "Allez en prison" ou lancent trois doubles consécutifs. Ils peuvent sortir de prison en payant une amende, en utilisant une carte "Libéré de prison" ou en attendant trois tours de plateau. (si double effectuer sortie de prison autorisé)

Fin de partie : Le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un joueur solvable. Les autres joueurs sont alors considérés comme faillis, et le dernier joueur en lice remporte la partie.