

## KCO City



Uygulama Simgesi yukarıdaki görsel olacak. Oyunun başlangıcında, iflas vb önemli aşamalarında da belirecek.

Uygulamada kullanılan renk skalası bu simgedeki renklerden oluşacak.

### Oyun Giriş Arayüzü

- Kullanıcı adı ve şifre isteyen ekran karşılaşacak.
- Kullanıcı değilse (Google, Facebook vb.) hızlı kullanıcı oluşturulabilir arayüze yönlendirilecek bir tıklama seçeneği olacak.
- Eğer oyuncu daha önce zaten giriş yapmışsa odalar arayüzüne geçecek.
- Oyunun giriş arayüzü de belirtildiği gibi simgedeki renk üzerinden oluşan animasyon ile süslenecek
- Loading.. gibi bekleme durumlarında (İnternet Kesintisi vb.) yükleniyor simgesi yukarıdaki simgenin KCO yazısının etrafında dönen zar, ev, bina vb. şeklinde gösterilecek

### Odalar Arayüzü

- Oyuncuların aktif girebileceği odalar listlenecek. ve en az 2 kişinin girdiği odada oyun başlayabilecek.
- Oyuncu oda kur butonuyla oda kurabilecek. Odaya İsim verecek. Kurduğu oda odalar listesinde listelenecak.
- Oyun başlamadan önce odayı kuran oyuncuya başlamak istediğinizden emin misiniz diye ileti ile birlikte o an odada bulunan oyuncular listlenecek oyuncu onay verirse odada oyun başlayacak
- Oda listesinde oyuna başlayan ve başlamayan tüm odalar listlenecek.
- Oyuna başlayan odalar ve başlamayan odalar oyuncunun anlayacağı şekilde listede işaretlenecek
- Oyunun başladığı odaya daha sonrasında giriş yapılamayacak.
- Odadan çıkış yapmak için bir sistem oluşturulacak. ve Ana ekranda sürekli bir simge şeklinde görünecek.

- Oyuncuya çıkış için emin olup olmadığı ve çıkarsa tüm varlığı boşá düşecegi bildirilecek.
- Oyuncu çıkışlığında mülklerin üzerinde ev varsa kaldırılmayacak ve o konum tahtadaki alış fiyatından alınabilecek. Yani alan oyuncu çok karlı olacak
- Odadan tüm oyuncular çıkışlığında içinde oyuncu kalmayan oda listeden çıkartılacak.
- Oyuncu daha önce kurulan herhangi bir odaya girmek istediğiinde odayı tıklaması yeterli olacak.
- Tıklanan odada oyun başlamışsa oyuncuya bu odada oyunun daha önce başladığını ifade edecek uyarı gönderilip başka oda seçmesi istenecek.
- Odalar arayüzünde çevrimiçi oyuncu sayısı listelenenecek (oyun kaç kişisin ekranında açıksa)
- Odaya diğer oyuncular girdiklerinde odadaki oyunculara giren oyuncunun kullanıcı adı ile birlikte odaya giriş yaptığı bildirimi gönderilecek.

#### **Oyun Yazılımı Genel Kuralları**

- Oyun sırası ekrana bakan oyuncudaysa tema saydam yeşil bir hal almalı. Değilse saydam kırmızı.
- Odadaki oyuncu sayısına göre oyunculara başlangıç parası verilmeli 2 kişi için 45 M , 3 kişi için 38 M , 4 Kişi için 32 M , 5 kişi için 27 M , 6 kişi ve üzeri için 22 M
- Kazanılan yada Kaybedilen para, para gönderme, satma, alma, ipotek , ipotek kaldırma , kira alma , vergi ödeme vb. bilgilendirmeleri tüm oyuncular görebilmeli
- Hesap , Oyuncuya Sat , Oyuncudan Al , İpotek , İpotek Kaldır , Para Gönder , Durum , Tahta , Yazışma (Mesajlaşma), Şans Kartları gibi her zaman gerekecek butonlar ekranda sabit kalmalı.
- Bu sabit butonlar tıklandığında pencere gibi açılmalı ve üzerinde x işaretiley kapatılabilirmeli (Oyunun akışını kaçırılmamak için)
- Oyuncuların zar atma sırası odaya girişlerine göre olmalı
- Oyuncu zar atıp geldiği mülkün sahibiyse bu durum bildirilmeli
- Oyuncu zar attığında hangi hücreye geldiği tüm oyuncularca bilinmeli
- Oyun genelde metin ağırlıklı olacağı için metinlerin oyuncuların karşısına çıkış şekilleri sabit ve görsel olarak efektif olmalı
- Oyuncu sıra en azından kendisine tekrar gelene kadar oynanan oyunun iletilerini görmeli (en az 1 tur)
- Oyuncu ekranda sıranın kimde olduğunu sürekli görebilmeli
- Oyun telefon dik kullanılacak şekilde tasaranmalıdır
- Oyuncular varlık konumlarına geldiğinde varlık detayları ve al yada açık arttır butonunu görmeleri gereklidir

#### **Açık Arttırma**

- Oyuncu ; ulaşım, başlangıç, mülk, şirket tiplerine geldiğinde parası yetersizse (Önce mülklerini ipotek yapma seçeneği sunulmalı) yada almak istemiyorsa açık arttırmaya başlatır
- Bu açık arttırmaya mülk değeri/3 fiyatından başlar
- Oyuncular istedikleri kadar teklif verebilir.
- Açık 60 sn süre ve arttırmaya boyunca oyuncuların ekranlarında geri sayılm görünür
- Açık arttırmaya boyunca oyuncular zar atamaz
- Açık arttırmaya teklif veren oyuncuların teklifi geçilmek zorundadır

- Teklif veren oyuncunun parası yetersiz kalırsa Yetersiz para uyarısı gösterilir.
- Açık artırmayı kazanan oyuncudan verdiği teklif kadar parasından düşer. Tüm mal varlığına tahtadaki alış fiyatı kadar eklenir.

### **Oyuncuya Sat**

- Oyuncu ekranda sabit duran sat butonunu tıkladığında önüne satabileceği (ipotekli olmayan) varlık listesi listelenir.
- Oyuncu bu listeden seçimini yapar ve oyuncuya varlığı ne kadara satmak istediği sorulur.
- Oyuncu tutarı girer ve odadaki diğer oyuncular listelenir.
- Oyuncu satmak istediği oyuncuyu seçer.
- Seçilen oyuncuya ..... adlı oyuncu ..... varlığını .... fiyata size satmak istiyor. Onaylıyor musunuz sorusu sorulur. Bu soru çıktığında kimse zar atamamalı ve satış gerçekleşiyor bildirimi herkesin ekranında olmalı. Satın alan oyuncu onay verirse satan oyuncuya sattığı değer kadar eklenir ve sattığı varlık listesinden düşürülür (Tahta değerinde. ev varsa ev değeri eklenir). Satın alan oyuncuya varlık eklenir. (ev varsa evle birlikte) satın alma fiyatı düşürülür.
- Bu işlem neticesinde alanın yada satanın hissedarı varsa hissedarlar da etkilenir. (satın alma veya satma miktarının hisse bayı kadar)
- İşlem onaylanmazsa veya onaylanıp tamamlanırsa oyun normal seyrine devam eder.

### **Oyuncudan Al**

- Oyuncu ekranda sabit duran al butonunu tıkladığında önüne varlık almak istediği oyuncuların listesi listelenmeli
- Oyuncu listeden seçimini yapar ve seçtiği oyuncunun satılabilen varlıklarını (ipotekli olmayan) listelenir
- Oyuncu varlığı seçer ve oyuncuya ne kadara almak istediği sorulur.
- Oyuncu almak istediği tur-tarı girer ve
- Seçilen oyuncuya ..... adlı oyuncu ..... varlığını .... fiyata sizden almak istiyor. Onaylıyor musunuz sorusu sorulur. Bu soru çıktığında kimse zar atamamalı ve alış gerçekleşiyor bildirimi herkesin ekranında olmalı. Satan oyuncu onay verirse alan oyuncudan aldığı değer kadar düşürülür ve aldığı varlık listesine eklenir (Tahta değerinde. ev varsa ev değeri düşürülür). Satan oyuncudan varlık düşürülür. (ev varsa evle birlikte) satın alma fiyatı eklenir.
- Bu işlem neticesinde alanın yada satanın hissedarı varsa hissedarlar da etkilenir. (satın alma veya satma miktarının hisse bayı kadar)
- İşlem onaylanmazsa veya onaylanıp tamamlanırsa oyun normal seyrine devam eder.

### **Para Gonder**

- Oyuncu ekranda sabit duran bu butonu tıkladığında oyuncuya göndereceği oyuncuların listesi listelenir
- Oyuncu listeden seçim yapar ve göndereceği para miktarı girilmesi istenir. (Para negatif olamaz..)
- Oyuncu miktarı girer ve kimin kime ne kadar gönderdiği ile beraber banka kesintisi bildirilir

- Banka kesintisi gönderilen miktarın %8 idir.
- Yani girilen miktar kadar gönderilene eklenirken bu miktar \* 1,08 gönderenden düşürülür.

## **Hesap**

- Bu sabit butonu tıklayan oyuncunun karşısına hesap hareketlerini görmeyi seçeceği tüm oyuncu listesi çıkartılır (kendi dahil)
- Oyuncu listeden seçimini yapar ve seçmiş olduğu oyuncunun son 25 hareketini ve buna bağlı olarak para toplamını görüntüler.
- Hesap hareketlerinde Alma, Satma, Oyncudan alma , ipotek , ipotek kaldırma , para gönderme , açık arttırma , kira ödeme , şans kartı , hapishane , hisse payından dolayı kar veya zarar gibi parayı etkileyen tüm faktörler görülmeli.
- Oyuncu çarpayı tıklayarak normal oyun ekranına geri dönebilmeli

## **İpotek ve İpotek Kaldır**

- Oyuncunun yetersiz bakiye durumunda veya istediğiinde ekrandaki ipotek butonuna tıkladığında daha önce ipotek edilmemiş varlıklar listelenir
- İpotek edilmiş varlıktan kira toplanamaz . ulaşımısa oyuncunun örneğin toplam 3 ulaşım konumu varsa bu 2 varmış gibi diğerlerinden kira alınır. Şirketse oyuncunun 2 şirketi varsa diğerinden 1 şirketi varmış gibi kira alınır.
- Bu varlıkların yanında ipotek değeri yani tahtadaki alış değeri yazar
- Oyuncu ipotek edeceği varlığını seçer ve oyuncunun parasına alış değeri eklenir. Bu durumda toplam varlığı sabit kalması için ipotekli varlığının değeri de bu kadar düşürülür.
- Oyuncu ipotek kaldır butonunu tıkladığında daha önce ipotek ettiği varlıklar listelenir.
- Bu listede varlığın yanında ipotek kaldırma değeri yani alış değeri \* 1,08 yazar.
- Bu durumda oyuncu %8 ipotek kaldırma bedeli öder.
- İpoteği kaldırılan varlığın toplam varlıkta değeri tahtadaki alış fiyatına geri döndürülür ve oyuncudan alış değeri \* 1,08 düşülür
- Bu olaylar diğer oyunculara da bildirilecek şekilde oyun akışında gösterilir.

## **Durum**

- Oyuncu ekrandaki sabit durum butonuna tıkladığında oyuncuların listesini görür.
- Bu oyuncu listesinin yanında oyuncuların toplam varlıkları yazar(varlık+para+ev)
- Bu liste en çok varlıklıdan en az varlıklıya göre sıralanır bu durumda oyunun gidişatıda görülmüş olur.
- Listeden oyuncunun üzerine tıklandığında ise oyuncunun detaylı varlığı listelenir.
- İlk olarak sırasıyla oyuncunun hangi oyuncunun yüzde kaç hissesine ve bu hissenin toplamda kaç para ettiğini yanına yazarak alt alta listelenmeli.Bunların altına da tahtadaki ismin aynısı olacak şekilde alt alta tüm varlıklar yanında değeri yazmalı ev varsa ev olduğu ifade edilib değerine eklenmeli. bu varlıkların altına nakit para değeri eklenmeli ve en sona da tüm varlık toplamı eklenmeli.
- Bu listede oyuncu varlığın üzerine tıklandığında varlık detayını görebilmeli. (Varlık detayı tahta kısmında belirtilecek)
- Oyuncu yine çarpıya basarak bu ekrandan çıkışılabilir

## Tahta

- Oyuncu bu butonu tıkladığında parmağıylada hareket ettirebileceği, büyültüp küçültebileceği güncel tahtayı görmeli.
- Ev olan mülklerin üzerinde ev simgesi olmalı, otel olanlarda otel. Oyuncuların kaç adet ulaşım yada şirket varlığına sahip olduğu mülkün üzerinde not alınmalı.
- Mülklerin yada diğer varlıkların sayı ve renkleri tahtada ifade edilmeli
- Varlıkların Kimlere ait olduğu tahtada ifade edilmeli
- Tahta yuvarlak şekilde dizayn edilmeli
- Çıkan oyuncunun izleri tahtadan silinmeli (evler hariç)
- Tahtada konumun üzerine tıklandığında başlangıçsa başlangıç detayları görülmeli.
  - Mülkse, alış değeri, ipotek değeri , ev dikme değeri , boş kira değeri ,grup tamamlanıcaki kira değeri ev sayısına göre kira değeri listelenip görülmeli.
  - Ulaşım varlığısa alış değeri, ipotek değeri , 1 için 2 için 3 için 4 için kira değeri listelenmeli
    - Şirket Varlığısa 1 için kira şartları 2 için kira şartları görülmeli.
    - Hapishaneyse hapishane şartları görülmeli
    - Borsaysa borsa detayları görülmeli
    - Şans kartıysa şans kartı çekileceği ve sonucuna göre işlem olacağı belirtilmeli.
    - Tüm varlıkların sahibi kim olduğu ve ipotekli olup olmadığı listeye eklenmeli

## Yazışma

- Oyun ekranında oyuncuların ileti yazabilecegi bir kutucuk sürekli bulunmalı ve oyuncular iletisini bu kutucuğa yazıp enter a (telefon klavyesinde) bastığında gönddermeli. Ayrıca gönder butonu da olmalı.
- Yazılan bu iletiler oyunun metninden farklı bir renkte olmalı ki oyuncuların yazdığı belli olsun
- Her oyuncu için farklı bir metin rengi atanabilmesi mümkünse daha iyi olur.

## Oyun Tahtası

- Mülklerde grup ayrimı için hem renk hemde sayı olacak. (iki işaretli satırlarda iki işaret de kalacak )

1 -  Başlangıç Alış 12 M

2 -   Bağcılar Alış 800 K , Kira 20 K Tip:Mülk

3 - ⚪ 8 Sultangazi Alış 1 M , Kira 25 K Tip:Mülk

4 - 🛠 Ayak Bastı Vergisi Tip:Vergi

5 - ⚓ 8 Deniz Yolları İşletmeciliği Alış 4 M Kira (Detaylı) Tip:Ulaşım

6 - 🟢 7 Beylikdüzü Alış 1,2 M , Kira 30 K Tip:Mülk

7 - 🎁 Şans Kartı (Detaylı)

8 - 🟢 7 Avcılar Alış 1,3 M , Kira 32,5 K Tip:Mülk

9 - 🟢 7 Sefaköy Alış 1,4 M , Kira 35 K Tip:Mülk

10 - 🎲 Kıbrıs (CASINO!!) Tip:Casino

11 - 🌞 6 Çamlıca Alış 1,5 M , Kira 37,5 K Tip:Mülk

12 - 🔋 Elektrik Şirketi 6,5 M , Kira (Detaylı) K Tip:Şirket

13 - 🌞 6 Üsküdar Alış 1,6 M , Kira 40K Tip:Mülk

14 - 🎁 Şans Kartı (Detaylı)

15 - 🌞 6 Ümraniye Alış 1,7 M , Kira 42,5 K Tip:Mülk

16 - ⚓ 8 Hava Yolları İşletmeciliği Alış 4 M Kira (Detaylı) Tip:Ulaşım

17 - 🌐 5 Arnavutköy Alış 1,8 M , Kira 45 K Tip:Mülk

18 - 💼 Borsa (Detaylı)

19 - 🌐 5 Boğazköy Alış 1,9 M , Kira 47,5 K Tip:Mülk

20 - 🌐 5 Bahçeşehir 2 M , Kira 48 K Tip:Mülk

21 - 🎁 Şans Kartı (Detaylı)

22 - 🎲 Batum (CASINO!!) Tip:Casino

23 -  **4** Dört Levent 2,25 M , Kira 50 K Tip:Mülk

24 -  **4** Şişli 2,5 M , Kira 55 K Tip:Mülk

25 -  **4** Şişli 2,75 M , Kira 60 K Tip:Mülk

26 -   Kara Yolları İşletmeciliği Alış 4 M Kira (Detaylı) Tip:Ulaşım

27 -  **3** Çatak 3 M , Kira 65 K Tip:Mülk

28 -  Şans Kartı (Detaylı)

29 -  **3** Uzun Sokak 3,5 M , Kira 70 K Tip:Mülk

30 -  İçme Suyu Şirketi 6,5 M , Kira (Detaylı) K Tip:Şirket

31 -  **3** Uzungöl 4,5 M , Kira 112,5 K Tip:Mülk

32 -  Hapishane (Detay)

33 -  **2** Sirkeci 5 M , Kira 125 K Tip:Mülk

34 -  **2** Ortaköy 5,5 M , Kira 145 K Tip:Mülk

35 -  Borsa (Detaylı)

36 -  **2** Beşiktaş 6 M , Kira 150 K Tip:Mülk

37 -   Hızlı Tren İşletmeciliği Alış 4 M Kira (Detaylı) Tip:Ulaşım

38 -  Şans Kartı (Detaylı)

39 -  **1** Taksim 6,5 M , Kira 162,5 K Tip:Mülk

40 -  Lüks Yaşam Vergisi Tip:Vergi

41 -  **1** KCO City 7 M , Kira 175 K Tip:Mülk

## Grup Mülkler

- 8 Nolu ve Beyaz Grup (Bağcılar ve Sultangazi)
- 7 Nolu ve Yeşil Grup (Beylikdüzü, Avcılar, Sefaköy)
- 6 Nolu ve Sarı Grup (Çamlıca, Üsküdar, Ümraniye)
- 5 Nolu ve Mavi Grup (Arnavutköy, Boğazköy, Bahçeşehir)
- 4 Nolu ve Turuncu Grup (Dört Levent, Şişli, Mecidiyeköy)
- 3 Nolu ve Mor Grup (Çataklı, Uzun Sokak, Uzungöl)
- 2 Nolu ve Kahverengi Grup (Sırkeci, Ortaköy, Beşiktaş)
- 1 Nolu ve Kırmızı Grup (Taksim, KCO City)

- Grup mülkü tamamlayan oyuncu bu mülklerin üzerine geldiğinde parası yetiyorsa ev dikebilir.
- Oyuncu herhangi bir grup mülkü tamamladığında tamamladığı mülk grubunda kira direk 2 ile çarpılarak tahsil edilir.
- Oyuncu bu mülklerden birini satsa veya ipotek etse bile diğer grup mülkleri üzerine dikilen ev, otel yıkılmaz sabit kalır. Kira yine ev yoksa kira yine 2 katı alınır.
- Grup mülk tamamlandığında oyun ekranında oyuncunun mülk grubunu tamamladığını ve 2 katı kira ödeyeceğinin bildirimi gösterilir.
- Sıra mülk grubu tamamlayan oyuncudan değişmeden oyuncu isterse ev dikebilir.
- Oyuncu sadece üzerinde bulunduğu mülke ev dikebilir
- Oyuncunu parası yeterliyse ev ekle butonu aktif olur ve 5 eve kadar ekleme yapabilir. 5. ev otomatik otel olur
- Her ev ekleme bedeli mülk değerinin %20 sidir.
- 1. ev eklendiğinde kira değeri mülk değerinin %15 i olur
- 2. ev eklendiğinde kira değeri mülk değerinin %25 i olur
- 3. ev eklendiğinde kira değeri mülk değerinin %45 i olur
- 4. ev eklendiğinde kira değeri mülk değerinin %55 i olur
- 5. ev yani otel eklendiğinde kira değeri mülk değerinin %85 i olur.
- Oyuncu tamamladığı mülk grubunda ister evli ister evsiz istersede ipotekli şekilde mülk satışı gerçekleştirebilir

### **Başlangıç Konumu**

- Oyuncu başlangıç konumuna geldiğinde veya konumu geçtiğinde 600 K ödeme alır.
- Oyuncu başlangıç konumuna geldiğinde tekrar zar atma hakkı kazanır ve oyun ekranında bu bildirim tüm oyunculara yapılır.
- Oyuncular başlangıç konumunu 1-6 sefer geçtiklerinde her sefer için 600 K ödeme 7-12 için 1,2 M , 13-.. için 2,4 M ödeme alır.
- Başlangıç konumuna gelen oyuncuya 12 M karşılığında satın alma seçeneği sunulur. Oyuncu isterse almaz isterse açık artırmaya çıkarır. Başlangıç konumu bir kere satılabilir. Satın alan oyuncu başlangıçtan geçenlerin kazandığı paranın %25 i kadar kazanır. Bu kazanç diğer oyuncuların başlangıç kazancını etkilemez

### **Tip : Vergi**

- Vergi tipi konumlara gelen her oyuncuda 610 K para alınır.
- Ekranda gösterilen uyarı gelinen hücrede belirtilen vergi tipine göre olmalı.

#### **Tip : Casino**

- Casino tipi konuma gelen oyuncu kumar oynamayı seçer yada pas diyip oyunu devam ettirir
- Oyuncuya yatıracağı paranın 2 katını kazanma yada yatırıldığı parayı kaybetme uyarısı gösterilir.
- Eğer kumar oynamayı seçerse yatırmak istediği para miktarı oyuncuya sorulur. Oyuncu yatırmak istediği para miktarını hesabından kontrol ederek belirler ve 3 seçenekli oyun oyuncuyu karşılar.
- 1. Yüksek zar. Oyuncu 7 ve üzeri zar atarsa kazanır. 7 nin altında atarsa kaybeder
- 2. Çift Zar . Oyuncunun zar toplamı çift sayı ise kazanır tek sayı ise kaybeder
- 3. Tek Zar. Oyuncu zar toplamı tek sayı ise kazanır. Çift sayı ise kaybeder.
- Bu işlemler neticesinde bildirimler gösterilir ve oyun sırası devam eder

#### **Tip : Ulaşım**

- Oyuncu ulaşım tipinde konuma geldiğinde o konumu satın alma veya açık artırma seçeneklerini kullanır
- Satın alma bedeli oyun tahtasında yazmaktadır.
- Ulaşım araçlarından 1 adete sahip olan oyuncu 100 K kira alır
- Ulaşım araçlarından 2 adete sahip olan oyuncu 350 K kira alır
- Ulaşım araçlarından 3 adete sahip olan oyuncu 750 K kira alır
- Ulaşım araçlarından 4 adete sahip olan oyuncu 1,5 M kira alır

#### **Tip : Şirket**

- Oyuncu şirket tipinde konuma geldiğinde o konumu satın alma veya açık artırma seçeneklerini kullanır
- Satın alma bedeli oyun tahtasında yazmaktadır.
- Konuma gelen mülk sahibi değilse zar atar ve attığı zara göre kira öder.
- Kira alan oyuncu şirketlerden birine sahip ise atılan zar \* 100 K para alır
- Kira alan oyuncu şirketlerden ikisine sahip ise atılan zar \* 150 K para alır
- Bu işlemlerden sonra oyun normal seyrine döner.

#### **Tip : Borsa**

- Oyuncu zar atıp borsa tipi konuma geldiğinde oyuncuya borsa işlemi yapmak isteyip istemediği sorulmalıdır
- Oyuncu borsa işlemi yapmak isterse oyun normal seyrine dönmelii
- Oyuncuların tüm varlığını (para, mülk değerleri toplamı , evler vb.) mal varlığı olarak adlandıralım.
- Oyuncu borsa işlemi yapmak isterse odadaki oyunculardan hissesini almak istediği oyuncuyu seçmeli. Seçeceği listede oyuncuların yanında tüm mal varlığı değer toplamı yazmalı.
- Oyuncu listeden seçim yapmalı.

- Seçtiği oyuncunun yüzde kaç hissesini alacağını seçmeli
- %10 : Oyuncunun tüm mal varlığı \* 0,10
- %20 : Oyuncunun tüm mal varlığı \* 0,20
- %40 : Oyuncunun tüm mal varlığı \* 0,40
- %60 : Oyuncunun tüm mal varlığı \* 0,60
- Oyuncunun seçiminin ardından seçilen oyuncudan Oyuncunun tüm mal varlığı \* seçilen yüzde kadar düşürülür ve seçilen oyuncuya Oyuncunun tüm mal varlığı \* seçilen yüzde \*1,25 eklenir.
- Seçilen oyuncu borsa işlemine girmeyi başardığı için ödül almış olur.
- Seçen oyuncu seçilen oyuncunun tüm hareketlerinden (kar -zarar) seçtiği yüzde kadar etkilenir.
- Seçilen oyuncu bu süreçten sonra kar-zararda hissedan kaynaklı herhangi bir kar yada zarar sağlamaz
- Oyuncu tekrar borsaya geldiğinde aynı oyuncuyu seçeरse seçilen oyuncunun kazancı aynı hesaplanır. Hisse değerleri önceki aldığı hisse ile toplanır.
- Borsa seçim işleminden sonra sıra diğer oyuncuya geçer

#### **Tip : Hapis**

- Oyuncu hapis konumuna geldiğinde oyuncuya pas yada zar seçenekleri sunulmalı
- Pas seçeरse iki tur hapiste kalacağını zar seçeرse 1 M karşılığında zar atıp toplam tek sayı gelirse aynı şekilde 2 tur hapiste kalacağını çift zar gelirse oyunun normal seyrinde devam edeceğini bildirmeli.
- Oyuncu hapiste kaldığı sürece kar yada zarar edemez.

#### **Tip: Şans Kartı**

	Büyük ödül kazandı! Bankadan 1,5 M alır."
	Vergi borcu çıktı! Bankaya 250 K ödeme yapar."
	Jet ile istediği bir mülke ışınlanabilir!
	Devlet yardımını alıyor! Bankadan 150 K alır.
	Kumarhane bonusu! Çift gelirse 500 K kazanır!
	Özel teklif! Bir sonraki mülkü %10 daha ucuza alabilir.
	Vergi kaçındı! Bankaya 400 K ödeme yapar.
	Belediye teşviki! En ucuz mülküne bedava bir ev ekler.
	Borsa düştü! 600 K kaybetti.
	Loto kazandı! Bankadan 700 K alır.
	Elektrik şirketinden büyük indirim! Bir sonraki kira bedeli %50 azalacak.
	İnşaat fırsatı! Mülklerinden birine ücretsiz otel ekleyebilir.
	Piyasa düştü! Bir sonraki mülkü %40 daha ucuza alabilir.
	Zar şansı! Tekrar zar atabilir.
	Helikopter turu! Rastgele bir konuma taşınır.

	Dedektif tuttuğu için rakiplerinden biri 300 K kaybeder!
	CEO oldu! Her oyuncudan 610 K alır.
	Envanter indirimi! Bir sonraki mülk satın almında 500 K indirim kazanır.
	Banka faizi kazandı! Mevcut parası %10 arttı.
	İflas tehlikesi! Bir mülkü ipotek etmek zorunda."
	Ücretsiz mülk! Boş olan bir yeri seçip sahiplenebilir."
	Trafik cezası! Bankaya 250 K ödeme yapar.,
	Hastane masrafları! 350 K kaybetti.
	Büyük indirim günü! Bir sonraki mülkü %25 daha ucuza alabilir.
	Eski evini yeniledi! Bir mülküne ücretsiz ev ekler.
	Ulaştırma Bakanlığı, en yakın istasyona ilerler.
	Yatırım fırsatı! Bir sonraki mülkü %20 daha ucuza alabilir.
	Banka hatası! Yanlışlıkla 750 K hesabına yattı.
	Devlet yardımı! İstediği bir mülke taşınır.
	Kira kontratı bitti! Bir mülküne kirası %50 arttı.
	Şehir gelişti! Tüm mülklerinin değeri %10 arttı.
Yangın çıktı! Bir mülkünden bir ev kaybetti.	
	Sanat galerisi açtı! 500 K kazandı.
	Lunaparka gitti! 2 tur boyunca kira ödemez.
	Mahkemeye çıktı! Bir tur boyunca oyun dışı.
	Askeri ihaleyi kazandı! Bankadan 750.000₺ alır.
	Dolar düştü! Bankaya 500 K ödeme yapar.
	Kredi kartı borcu var! 600 K kaybetti.
	Tamir masrafları! Her mülk için 150 K ödeme yapar.
	Bağış yaptı! 200 K kaybetti ama herkes onu sevdi!
	Tatile çıktı! 2 tur boyunca hareket edemez.,
	İnşaat teşviki! Bir sonraki mülkü %30 daha ucuza alabilir.,
	Elmas madeni buldu! 1.2 M kazandı.
	Enerji santrali açtı! \n Başlangıç Geçme Geliri 1,5 Katı Oldu.
	Merkez Bankası'ndan yatırım aldı! 1M hibe kazandı.
	E-spor turnuvasını kazandı! 900 K ödül aldı.
	Emlak yatırımı patladı! En pahalı mülküne değeri %20 arttı.
	Ekonomik kriz! Tüm mülklerinin değeri %15 azaldı.

- Para kazanma yada kaybetme hususunda oyuncudan para eklenecek yada çıkartılacak. Hissedarda etkilenecek.
- Şans kartı etkilerini tüm oyuncular görmeli

-  Jet ile istediği bir mülke ışınlanabilir!
-  Helikopter turu! Rastgele bir konuma taşınır.
-  Devlet yardımı! İstediği bir mülke taşınır.
- Bu şans kartı gelen oyuncunun ünune konumu seçmesi için tahta çıkartılacak.
- Oyuncu tahtadan yerini seçtiğinde sanki zar atmış ve oraya gelmiş gibi oyun ilerleyecek.
-  Elektrik şirketinden büyük indirim! Bir sonraki kira bedeli %50 azalacak.
- Oyuncunun bu karttan sonra ödeyeceği ilk kira için geçerli.
- Bu kart gibi oyuncunun yanında kullanamayacağı şans kartları "Şans Kartları" butonu altında ana ekranada saklanacak. Saklanan şans kartı yoksa buton gösterilmeyecek.
-  İnşaat fırsatı! Mülklerinden birine ücretsiz otel ekleyebilir.
- Şans kartı gelen oyuncu sahip olduğu mülklerden herhangii birine mülk grubunu tamamlamadan otel ekleyebilecek. (Para düşmeden. Fakat otel değeri toplam varlığa eklenecek)
-  Dedektif tuttuğu için rakiplerinden biri 300 K kaybeder!
- Bu şans kartını seçen oyuncu 300 K kaybetmesi için bir oyuncu secer
-  İflas tehlikesi! Bir mülküni ipotek etmek zorunda."
- oyuncunun sahip olduğu mülk, ulaşım, şirketler listelenir ve oyuncu secer
-  Ücretsiz mülk! Boş olan bir yeri seçip sahiplenebilir."
- Kartı seçen oyuncuya boş olan konumlar listelenir ve oyuncu secer alır. para düşmez ama varlık toplamına eklenir
-  Eski evini yeniledi! Bir mülküne ücretsiz ev ekler.
- bu şans kartı gelen oyuncunun rastgele bir mülküne 1 ev eklenir.
-  Kira kontratı bitti! Bir mülküün kirası %50 arttı.
- Oyuncunun rastgele bir mülkünü kirası %50 artar
- Bu tür artışlar tahta üzerinde +%50 gibi işaretle işaretlenir.

**Yangın çıktı! Bir mülkünden bir ev kaybetti.**

- Şans kartını çeken oyuncunun varsa rastgele bir evi eksiltilir

**Lunaparka gitti! 2 tur boyunca kira ödemez.**

- Şans kartını çeken oyuncu 2 tur zar atıp ilerler ve geldiği konumlarda kira ödemez. Bu karttan sonra 3. turda oyun normal seyrine döner.

**Enerji santrali açtı! \n Başlangıç Geçme Geliri 1,5 Katı Oldu.**

- Bu şans kartı gelen oyuncu tüm oyun boyunca başlangıçtan geçme ücretleri \*2 olur. 600 K ise 1,2 M, 1,2 M ise 2,4 M, 2,4 M ise 4,8 M

## Oyuncu İçin Bitiş

- Oyuncunun nakit para değeri sonraki 12 hücrede ödeme ihtimali olan ödemelerin altına düştüğünde oyunu durdur kimse zar atamasın ve oyuncunun satarak yada ipotek ederek parayı toparlamasını sağla
- Oyuncu parayı toparladığında oyunu devam ettir.
- Oyunu durdurma ve parayı toparlama işlemini parası yetersiz olan oyuncuya sıra geldiğinde

sağla.

- Eğer oyuncunun tüm varlık toplamı önündeki 12 hücre için herhangi bir ödemeye yetemeyecek kadarsa oyuncunun oyunu kaybettiğini bildir ve oyuncuyu sadece izleyici olabilecek durumda tut. Tüm varlıklarını boşan düşsün (alınabilir yada arttırılabilir) evler sabit kalsın. alış bedeli üzerinde ev olsa bile tahtadaki fiyatından olacak şekilde ayarlanır.