

MoSCoW model	"Must have"-krav:
Requirement ID	Summary
RS1.01	Spillet kan kun spilles af 2 til 4 personer
RS1.02	Spillet skal køre uden bemærkelsesværdige forsinkelser (maks 1/3 af et sekund).
RS1.03	Alt tekst i spillet skal let kunne oversættes til andre sprog.
RS1.04	Programmet er banken (frem for en spiller).
RS1.05	Hvis der er 2 spillere får hver spiller 20\$ i starten af spillet. For 3 spillere får hver 18\$, og 4 spillere får hver 16\$.
RS1.06	Alle spillere starter på "start"-feltet.
RS1.07	Den yngste spiller starter. Derefter den næsteyngste, næst-næsteyngste osv. Når alle spillere har haft en tur, er det den yngste spillers tur igen, hvorefter rækkefølgen før gentages.
RS1.08	Ud fra hvilken værdi spilleren slår, rykker spilleren det antal felter på spillepladen.
RS1.09	Spillerne kan kun rykke frem mod de næste felter, aldrig tilbage mod de tidligere felter.
RS1.10	Feltværdien starter ikke forfra for hver tur.
RS1.11	Hver gang en spiller passerer eller lander på "start"-feltet, får denne spiller +2\$ til deres penge balance.
RS1.12	Hvis en spiller lander på et ledigt felt som ikke ejes af nogen skal denne spiller købe det. Spilleren "betaler beløbet til banken", hvilket i praksis bare betyder at de mister pengene.
RS1.13	Lander en spiller på felt, som er ejet af en anden spiller, skal spilleren som lige er landet på feltet betale husleje til spilleren som ejer feltet. Huslejeværdien afhænger af feltet og det står på det enkelte felt.
RS1.14	Lander en spiller på et felt som de selv ejer, sker der ikke noget og der er den næstes tur nu.
RS1.15	Lander en spiller på enten "på besøg"-feltet eller "gratis parkering"-felter, sker der ikke noget og der er den næstes tur nu.
RS1.16	Effekten af hvilket felt en spiller lander på eller af det chancekort de har trukket, bliver skrevet ud gennem programmet så spillerne kan se hvilken effekt det har.
RS1.17	En spiller kan ikke opnå en negativ pengebeholdning.
RS1.18	Slut condition: en spillers går fallit (har ikke råd til at betale husleje, købe en ejendom eller betale afgiften fra et chancekort). Herefter er vinderen den af de andre spillere med den højeste balance (spilleren som gik fallit har tabt uanset deres pengeværdi).
"Should have"-krav:	
RS2.01	Lander en spiller på et "chance"-felt, får de et tilfældigt chance-kort som de skal følge.
RS2.02	Skal en spiller i fængsel, går de direkte i fængslet. Dvs at de ikke passerer start eller får 2\$ som normalt. Ved spillerens næste tur skal de betale 1\$ før de slår med terningerne og rykker deres brik som normalt.
RS2.03	En spiller kan godt modtage husleje i mens de er i fængsel.
"Could have"-krav:	
RS3.01	Felterne som kan ejes er inddelt i farvede par af 2.
RS3.02	Lander en spiller1 på et felt, hvor en anden spiller2 ejer begge af feltets farve, skal spiller1 betale spiller2 dobbelt så meget som der står på det felt de landte på.
"Would be nice to have"-krav:	
RS4.01	"Du løslades uden omkostninger" chance kort.
RS4.02	Hvis spillet er slut og de 2 spillere med højeste pengeværdi har lige mange penge, optælles hvor meget deres ejendomme er værd. Denne værdi lægges til deres pengeværdi. Hvis spillet alligevel er uafgjort efter dette, er der ikke nogen tiebreaker.













RS4.03	Hvis en spiller ikke har penge nok til at betale en afgift, kan de betale den gælden med en eller flere af deres ejendomme (værdien af ejendommen(e) skal være lig med det de skylder).
RS4.04	Hvis en spiller ikke kan betale en anden spiller med penge, kan de betale med deres ejendomme (værdien af ejendommen(e) skal være lig med det de skylder).
RS4.05	Hvis en spiller ikke kan betale en gæld til banken kan de opgave en eller flere af deres ejendomme, så de nu er til salg igen (værdien af ejendommen(e) skal være lig med det de skylder)
RS4.06	Hvis en spiller ikke kan betale hvad de skylder til enten bank eller anden spiller med hverken penge eller ejendomme, slutter spillet og vinderen findes som tidligere nævnt.













