

# 日本モノポリー協会ルール

2006年7月18日日本モノポリー協会

	市販ボード付属ルール	日本モノポリー協会による補足ルール
目的	このゲームの目的は、モノポリー（独占）という言葉の意味から、財産を独占して他のプレイヤーを破産に追い込むことです。その手段として、土地・建物・会社の売買やレンタルをうまく利用して、運と知力で戦います。	
(総則)		<p>日本モノポリー協会による補足ルール（以下「補足ルール」と言います。）は、モノポリーの大会等を行う上で、その運営等をスムーズに行うため、ルールの解釈や細部を明確にし、また、一部変更を加えております。</p> <p>原則として、市販のモノポリーボードに付属しているルールブックの記載内容（以下「元ルール」と言います。）と補足ルールを合わせて、大会等に用いるルール（「日本モノポリー協会ルール」と言います）としますが、元ルールと補足ルールとで異なる記述がある場合、大会等においては補足ルールに記述された内容を優先します。</p> <p>大会などにおいて、モノポリーのゲーム性を大きく損わない範囲で、この規定以外のルールを設けることができます。大会規定により設けられたルールは本書記載のルールより優先します。</p> <p>このルールはスタンダード版（アトランティックシティ版）のモノポリーを前提とした用語等を使用しています。他のバージョンを使用する場合は適宜読み替えるものとします。</p>
(審判)		<p>大会等においては1人ないし複数の審判を設けます。審判は、ゲームの進行および裁定に関する権限を持ち、本ルールに記載のない事項あるいは記載と異なる事項であっても、必要により審判がその場で決定することができます。</p> <p>審判は、プレイヤーの好ましくない行為（他のプレイヤーや審判に対する、威圧的、暴力的、侮辱的言動、過度な抗議、その他大会等の趣旨にふさわしくない言動やアンフェアな行為は、これに該当すると見なされることがあります。）に対し、その内容に応じて、注意や警告を与え、またはペナルティ（ゲーム失格、退場の宣告その他）を科すことができます。</p> <p>プレイヤーは、ゲーム上あるいは大会進行上の審判の決定および指示には従わなくてはなりません。</p> <p>ゲーム中にルール解釈や裁定について審判の判断を求めずプレイヤー同士が協議し、当事者全員の見解が一致した場合は、その裁定等を有効とします。（「故意に」ルールの趣旨に反する解釈等を行う場合を除く。）</p>
準備	<p>まずゲームボードを広げ、チャンスカード、共同基金カードをよくきって、裏向きにしてボードの決められた位置に置きます。このゲームは、銀行係1名とプレイヤーで構成されていますので、銀行係を決めます。他のプレイヤーは、自分の駒を1つ選びます。紙幣は\$ 1, 500ずつ次のようにプレイヤーに配られます。</p> <p>\$ 1・\$ 5・\$ 10・・・各5枚 \$ 20・・・6枚 \$ 50・\$ 100・\$ 500・・・各2枚</p> <p>残りの紙幣と家・ホテル・権利書などは、銀行係が持っておきます。</p> <p>銀行係は、競売人（下記を参照）を兼ねることになりますので、ゲームにプレイヤーとして参加してもかまいませんが、その時は銀行の資産と個人の資産を、はっきり区別しておください。</p> <p>競売人/多くの買い手に値段をつけさせ、最高の値段をつけた人に売る方法をとります。</p>	<p>銀行係（以下「バンカー」と言います）は、プレイヤーが兼ねる場合と専任の場合があります。専任のバンカーを置く場合は、原則として審判を兼ねます。専任バンカーがいない場合、必ずしもバンカーを1名に限定する必要はなく、プレイヤーが共同で銀行の業務を行うことができます。</p> <p>チャンスカードと共同基金カードは、専任バンカーがいる場合はバンカーが、いない場合はスタート順が最後の人がチャンスカードを、最後から2番目の人が共同基金カードをきることを標準とします。ただし、これ以外のきり方を禁止するものではありません。</p>
基本的な駒の進め方	<p>各プレイヤーは、まず金属製の駒1コを選び、ゲームボードの「GO」のマスに置きます。それから2個のサイコロを順に振り、最も大きな目を出したプレイヤーから左回りにゲームを始めます。最初のプレイヤーは2個のサイコロを振って、出た目の合計の数だけ矢印の方向に自分の駒を進め、止まったマスの指示に従います。</p> <p>又、サイコロを振ってゾロ目（2つとも同じ目）が出た場合は、2個の目の合計数だけ駒を進めその指示に従い、さらにもう一度サイコロを振る権利があります。ただし、ゾロ目が続けて3回出た時は、すぐに「刑務所」に入らなければなりません。</p> <p>同じマスに何人も駒が止まってもかまいません。</p>	<p>全員がサイコロ2個を振って目が大きい順（同じ目の人同士はもう1度振って決める）に先のスタートとし、1番スタートの人が好きな席を選んでそこから右回りにスタート順に着席します。</p> <p>駒は1番スタートの人から順に好きな駒を選択できます。セットに入っている以外の駒（プレイヤーが持ち込む駒）の使用は、原則として、駒としての適格について他のプレイヤーから異議がない場合に可とします。</p> <p>サイコロはボードの上で振ります。サイコロが1個でもボードの外にこぼれて止まった場合は無効とし、振りなおします。</p> <p>家・ホテル（以下「家等」と言います。）の建設、抵当入れ・抵当戻し、権利書・「刑務所から釈放」のカード（以下「釈放カード」といいます。）の売買・交換に関する交渉は、任意のプレイヤーの手番が終了してから次のプレイヤーが手番を開始するまでの間（以下、「手番と手番の間」と言います。）に行うことができます。（詳細は後述します。）次の手番の人は、誰もこれらの行為を起こさないことを確認してサイコロを振ってください。</p> <p>進める駒やマス目を間違えてしまった場合は、確実に遡れる場合は遡って修正します。遡ることが困難な場合は審判の裁定等によります。</p>

# 日本モノポリー協会ルール

2006年7月18日日本モノポリー協会

	市販ボード付属ルール	日本モノポリー協会による補足ルール
各マスの説明	<p>・GO(ゴー) まず全プレイヤーは、ここからスタートします。ボードを一周し「GO」のマスに止まったり、通過するごとに銀行から\$200のサラリーを受け取ることが出来ます。</p>	
	<p>・「王地」(地名の印刷されているマス) 土地は2ヶ所あります。ここに駒が止まり、まだ所有者がいない場合は、ボードに印刷されている価格で銀行からその土地を購入できます。購入したプレイヤーは、所有権を示す権利書を受け取り表を向けて自分の前に置きます。もし、そのプレイヤーがその土地を売いたくないと宣言した場合は、銀行によって競売にかけられ、もっとも高い金額を提示したプレイヤーに販売されます。ボードに印刷されている価格で購入を拒否したプレイヤーも競売に参加できます。入札価格(売りに出される時の最初の価格)はいくからスタートしてもかまいません。 又、駒の止まったマスにすでに所有者がいた場合は、その土地のレンタル料を所有者に支払わなければなりません。(同色の土地を同じプレイヤーが独占して所有している場合は、止まった土地の2倍のレンタル料を支払わなければなりません。) ただし、その土地が抵当(抵当の項目を参照)に入っている場合は、レンタル料は徴収できません。 もし所有者がレンタル料の請求を忘れても、次の次のプレイヤーがサイコロを振る前までに請求すれば、レンタル料は受け取れます。振ってしまうともうレンタル料の請求はできません。</p>	<p>競売は、バンカーが進行します。競売価格は\$10以上\$10単位で行います。最高値を付けたプレイヤーはその価格で購入します。誤って、支払うことのできない金額で落札してしまった場合は、落札を無効としそのプレイヤーを除いて再度競売をやり直します。 競売中に交渉を行うことはできませんが、購入のために権利書を抵当に入れたり、家等の売却を行うことは可能です。 同時に同額のコールがあった場合は、次の手番のプレイヤーから右周りに近いプレイヤーのコールを優先します。 故意にレンタル料を請求しないことはできません。他のプレイヤーの請求忘れに気が付いた場合は速やかに指摘します。また、「次の次」のプレイヤーがサイコロを振った後でも、確実に遡れる場合は請求し、支払いを行います。 (海外などでは他人の請求忘れを指摘することはマナー違反とされていることもあるので注意が必要です。)</p>
	<p>・公共会社と鉄道 公共会社は電力会社と水道会社の2ヶ所があり、鉄道は4ヶ所あります。このマスに止まった時も、土地の場合とまったく同じですが、権利書の内容が多少異なります。</p>	<p>サイコロの目の数だけ進んで公共会社に止まった場合はその際のサイコロの目でレンタル料を計算し、チャンスカードで公共会社に来た場合はレンタル料を決めるためにもう1度サイコロを振ります。</p>
	<p>・チャンスと共同基金(Community Chest) チャンスのマスに止まったプレイヤーは、チャンスのカードの山の一番上のカードをめくり、その指示に従います。そのあとそのカードは裏にして元の山の一番下に戻しておきます。 それぞれのカードの中に「刑務所から釈放」というカードがありますが、このカードは使う時まで持っておくことが出来ます。(使い方は「刑務所」の項目にあります。)使ったら元の山の一番下に戻します。もしこのカードを引いても、いらなと思ったら、いつでも他のプレイヤーに好きな価格で売ることが出来ます。</p>	<p>引いたカードは直ちにバンカーおよび他のプレイヤー全員に見えるように提示(ボード上に一旦置くなど)します。  釈放カードを売買できるタイミングについては後述します。</p>
	<p>・所得税と物品税 物品税のマスは、ボードに印刷されている\$75を銀行に支払います。 所得税のマスに止まった場合は、\$200を銀行へ支払うか又は、そのプレイヤーの全財産の評価額の10%を支払うかを選択します。全財産の評価額とは、手持ちの現金、権利書の価格、所有するすべての建物の価格を合計したものです。 プレイヤーは、自分の全財産の評価額を計算する前に、どちらを選択するかを決めなければなりません。</p>	<p>所得税は「全財産の評価額の10%」は採用せず、一律\$200の支払いとします。</p>
	<p>・無料駐車場 このマスは、ただ止まるだけで何もありません。 止まっている時もレンタル料の徴収や所有物の売買は、通常どおり行えます。</p>	
	<p>・刑務所 本来のコースを通過してここに止まった場合は、「見学中」ということで何の罰もありませんし、次に順番が回ってきたら普通にサイコロを振ってゲームができます。 しかし、次の様な場合プレイヤーは「刑務所」に入らなければなりません。 (1)「刑務所へ入れ」のマスに止まった時。 (2)「刑務所へ行く」のカードを引いた時。 (3)連続して3度ゾロ目を出した時。 刑務所へ送られる時は、どの位置からでも直接刑務所へ入り、\$200のサラリーは受け取ることができません。 「刑務所」から出るには・・・ (1)順番が回ってきたらサイコロを振る前に\$50を支払えば、無条件に出ることが出来ます。 (2)順番が3回まわってくる間にゾロ目を出した時。もし、ゾロ目を出すことに成功した時は、ただちにそのサイコロの目の数だけ進みます。(ただし、通常のゾロ目を出した時の、もう一度振れる権利はありません。)3回共、ゾロ目が出なかった時は、\$50を支払って出なければなりません。 (3)「刑務所から釈放」のカードを持っていれば、次の順番になった時このカードを提示すれば、サイコロの振り出た目の数にしたがって進めて、出ることが出来ます。カードは裏返してカードの山の一番下に戻しておきます。 (4)他のプレイヤーから「刑務所から釈放」のカードを買って(3)と同様に行います。 刑務所に入っている時もレンタル料の徴収や所有物の売買は、いつでも行えます。</p>	<p>ゾロ目中に刑務所に入った場合は、ゾロ目による次のサイコロは振らず、刑務所に入った時点で手番を終えます。  あらかじめ\$50支払いもしくは釈放カードを使用してサイコロを振り、ゾロ目が出た場合は、通常と同様、もう1回サイコロを振ります。  3回目にゾロ目が出なかったときは、その手番で、\$50支払いもしくは釈放カードを使用しサイコロの目だけ駒を進めます。またこの際に釈放カードを所有していなければ、出所する前に他者から釈放カードを入手する交渉を行うことができます。</p>

# 日本モノポリー協会ルール

2006年7月18日日本モノポリー協会

	市販ボード付属ルール	日本モノポリー協会による補足ルール
家の建て方	<p>同色の土地を独占したら、いつでも（自分の番でなくても）いつでも銀行に建設費を支払って家を建てるができます。</p> <p>家がたくさん建てば、家賃収入がえられるので、まず家を建てることに専念しましょう。ただし、家を建てるにはルールがあります。</p> <p>家を建てるレンタル料が高くなります。</p> <p>・家の建て方のルール</p> <p>1つの土地に4軒まで家を建てるができますが、同色の土地に平均して建てていかなければなりません。まず1つだけ建てる時はどの土地に建ててもかまいませんが、2つ目からは、家の建てていない所に建てなければなりません。</p> <p>この原則は家を売るときや抵当に入れていく場合にも適用されます。</p> <p>1軒ずつ建てていくこともできますが、上記のルールに従い1つに3軒でも4軒でも建てることもできます。</p>	<p>家等の建設は、手番と手番の間に行います。ソロ目や支払い処理中などで手番が終了していない間は家等を建設することができません。</p> <p>プレイヤーが家等の建設を宣言した場合、その宣言に伴う建設が完了するまで（追隨して他者が宣言を行う場合はその建設を含む。競売となる場合は一連の競売が終了するまで。）、完了していない交渉は停止します。（ゲーム進行の都合上、交渉を続けても構いませんが、その交渉の効力は建設が完了するまで停止します。）</p> <p>銀行にある数以内の家等の建設を宣言して（複数のプレイヤーが宣言している場合は建設希望合計数が銀行にある家等の数以内の場合）、他に追隨して宣言するプレイヤーがいないことが確認された時点で（銀行にある家等の数を超える数の追隨があり得ない場合は即座に）建設が成立します。</p> <p>家の建設宣言中にホテルの建設宣言があった場合、ホテルの建設を先に行います。</p>
ホテルの建て方	<p>プレイヤーが同色の土地すべてに4つずつ家を建てている場合、銀行に建設費を支払ってホテルを建てるができます。その際4つの家は銀行にかえします。1つの土地には1つのホテルしか建てられません。</p>	<p>建設の宣言は、原則として取り消しあるいは希望数を減らすことができません。ただし、他者の追隨の宣言があり、建設希望数が銀行にある家等の数を超える場合は、宣言の取消しまたは希望数を減らすことができます。</p> <p>建設希望数の追加には特に制限はありません。</p> <p>なお、誤って不可能な建設の宣言を行ってしまった場合は宣言が無効となります。</p>
家・ホテルの不足	<p>家の数は3軒・ホテルの数は1軒しかないので銀行に家やホテルが全くない時、家やホテルを建てようと思っているプレイヤーは、他のプレイヤーが立てた物を銀行に戻すまで待たなければなりません。</p> <p>もし2人以上のプレイヤーが銀行が持っている数以上の建物を欲しがった場合は、競売となり、より高い建設費を提示したプレイヤーが建物を建てるができます。</p>	<p>家等の競売は、1軒ずつ行い、1軒の競売が終了することに各プレイヤーによる建設の宣言（建設希望数の確認）をします。（引き続き競売になることが明らかな場合は手続を省略して次の競売に入ることも可。）</p> <p>建設の宣言をしなかったプレイヤーも競売に参加できます。</p> <p>競売は、建てようとする土地の家等の定価以上、\$10単位で行いますが、建てようとする土地をあらかじめ指定する必要はなく、落札後に建設可能な土地（同色のすべての土地の権利書が抵当に入っていない状態である必要があります。）のいずれかを選ぶことができます。なお、実際に建てたい土地の建設定価以下で落札してしまった場合は、落札を保留してさらに競売を継続し、定価以上の金額で落札する必要があります。</p> <p>誤って、支払うことのできない金額で落札してしまった場合は無効とし、そのプレイヤー以外による建設の宣言からやりなおします。</p> <p>ホテルの建設は家の競売より優先となり、権利書の抵当入れ、抵当戻し、家等の売却は、家等の建設および競売より優先となります。</p> <p>競売中は交渉を行うことができません。</p>
土地の売却	<p>土地・鉄道・公共会社（電力・水道）は、個人的に適当な価格で他のプレイヤーに売ったり、所有地どうしの交換ができます。しかし、家やホテルはプレイヤー同士の売買は認められていませんので、家やホテルが建っている土地を売る事ができません。売るときは同色の土地の全ての建物を銀行に売却してからにします。</p> <p>たとえ売りたい土地に建物がなくても、同色の他の土地に建物がある場合は、売ることができません。</p>	<p>権利書の売買等の交渉は、手番と手番の間に行います。ソロ目や、手番を完全に終了していない状態での交渉はできません。</p> <p>ただし、手持ち現金で支払うことのできない負債を負ったプレイヤーは、家を売却したり権利書を抵当に入れる前に、それを回避するための交渉を行うことができます。（以下これを「負債交渉」といいます。）支払うべき現金の調達が完了した時点で負債交渉は終了しすみやかに支払いを行います。</p> <p>* 負債とは、「レンタル料の支払」「所得税・物品税の支払」「カードの指示による支払」「3回目までにソロ目が出なかった際の刑務所の釈放料の支払」のいずれかを指します。任意の取引や権利書の購入などによる支払いは負債ではありません。</p> <p>交渉は原則として1対1のみで行いません。他者と交渉中のプレイヤーに新たに交渉を持ちかけたい場合は、交渉したい旨の意思表示をすることができます。交渉中のプレイヤーは、交渉中の相手以外のプレイヤーと交渉を行う場合、一旦現在の交渉を打ち切ります。</p> <p>交渉による取引の内容に含めることができるのは、現金、権利書、釈放カード、のみで、かつその場でやりとりするものに限られます。未来の約束や、家を銀行に売却するというような「行為」などを取引の材料にすることはできません。ただし、家等の建っているカラーグループの権利書の売買は、家等を売却することを前提に交渉し、交渉成立の後に実際に家等を売却して権利書のやりとりをすることができます。</p> <p>未払いの債権・債務は、現金と同様に扱うことができます。</p> <p>交渉が成立したら、バンカーおよび他のプレイヤー全員にその内容を明らかにします。</p>
	<p>家・ホテルを売るときも、買った時と同様に平均的に売っていきます。（家の建て方のルール参照）</p> <p>家やホテルを銀行に売却する時は、建設費の半分の価格になります。</p>	<p>ホテルは、原則として1軒のホテルを4軒以下の家に戻す形での売却はできません。ただし、そのカラーグループにある家の数の範囲内で家を残す（例えば家4軒・家4軒・ホテル、と建っているカラーグループのホテル1軒を売却して家2軒・家3軒・家3軒・計8軒、のようにする）ことができます。</p> <p>なお、手持ち現金で支払えない負債を負ったときに限り、支払う現金を調達するのに必要な範囲内において、銀行にある家を加えてホテルを4軒以下の家にするができます。</p> <p>「各プレイヤーから\$50受け取る」のカードにより複数の人が家等を売却し、かつ、ホテルを4軒以下の家にする際に家が不足することとなる場合は、カードを引いたプレイヤーから右回りに近い順に処理します。</p>

# 日本モノポリー協会ルール

2006年7月18日日本モノポリー協会

	市販ボード付属ルール	日本モノポリー協会による補足ルール
抵当	<p>抵当とは、土地・会社・鉄道などをもとにして、銀行からお金を借りることです。</p> <p>建物のない土地は、いつでも抵当に入れてお金を借りることができます。抵当価格は、それぞれの権利書に印刷されています。土地が抵当に入ったら、権利書は裏がえしにして、自分の前に置きます。</p> <p>家やホテルの建っている土地を抵当に入れるには、その前に同色の土地に建っているすべての建物を銀行に売却します。土地が抵当に入るとその土地のレンタル料は受け取れませんが、同色で抵当に入っていない土地はレンタル料を徴収できます。</p> <p>抵当を抜くためには、プレイヤーは銀行に抵当価格に10%の利息を加えて支払います。同色の土地が全て抵当から抜けたら、権利書を表にし、改めて家を銀行から表示価格で買うことができます。</p> <p>抵当に入っている土地でも双方の合意のもとで売り渡すことができます。(価格は相談の上、決定した価格です。)新しい所有者は、売り渡した時点で抵当を抜く時は、銀行に抵当価格プラス利息10%払えばOKです。しかし、もしその時点で抵当を抜かない場合でも利息10%だけは銀行に支払わなくてはなりません。そしてその後には抵当を抜く時は、抵当価格とさらに利息10%を銀行に支払わなければなりません。つまり利息10%を2度払うこととなります。</p>	<p>同じカラーグループを独占、もしくは鉄道や公共会社を複数所有している場合は、他の権利書が抵当に入っている場合、抵当に入っていない権利書のレンタル料は所有する権利書の枚数等により決まります。(例:水道会社が抵当に入っている場合も電力会社のレンタル料はサイコロの目の10倍)</p> <p>手番と手番の間以外のタイミングで権利書を抵当に入れることのできるのは、権利書の購入(競売を含む)、負債の支払い、および負債交渉において必要な現金を捻出する場合に限られます。これ以外で、たとえば他者のゾロ目などに権利書を抵当に入れることはできません。抵当を抜くことができるのは、手番と手番の間のみです。</p> <p>元ルールの記述にかかわらず、抵当に入った権利書を他者から入手した際に、その場で抵当を抜かない場合は抵当価格の10%を支払うことを不要とします。(抵当を抜く際のみ、10%を加えて銀行に支払います。)</p>
破産	<p>所有の土地や家などを売却したり抵当に入れて現金を作っても他のプレイヤーや銀行への支払いができなくなった時は、破産となります。</p> <p>もし他のプレイヤーへのレンタル料が払えずに破産となった場合は、全ての建物は購入時の半額で銀行に返却し現金にしてから負債しているプレイヤーに渡しますが、権利書は抵当に入れずにそのまま渡します。</p> <p>すでに抵当に入っている土地を渡す時は、新しい所有者はすぐに10%の利息だけを銀行に支払います。新しい所有者は、すぐにその土地を抵当から抜いてもいいですし、そのままにしておいてもかまいません。その後には抵当からぬく時は、利息10%はもう一度銀行に支払わなければなりません。</p> <p>罰金や税金などを銀行へ支払う時に、資産を処分しても払えそうにない時も破産となり、すべての資産を銀行へ引き渡します。この場合銀行は、ただちに土地・会社を競売にかけます。(建物は除きます。)</p>	<p>他のプレイヤーとの交渉を行わずに手持ちの資産で負債を支払うことが不可能な状態(以下「仮破産」と言います。)で、債権者以外のプレイヤーから救済される交渉条件の提示を受けられなかった場合(または救済を求めるための現金以外の資産がない場合)、破産となります。救済提示があった場合、自ら破産を選択することはできません。</p> <p>仮破産の際に、1人のプレイヤーからの提示では破産を免れることができない場合は、複数のプレイヤー(債権者以外)と同時に並行で交渉を行うことができます。この場合、救済されることが確定した時点で、一般の負債交渉(1対1交渉)に移行します。</p> <p>銀行への支払いにより破産となる場合を「銀行破産」と言います。銀行破産の際の権利書の競売は、G0のマスから右回りに近い物件から順に抵当に入っていない状態で行います。釈放カードはカードの山のいちばん下に入れます。</p> <p>「各プレイヤーに\$50支払う」のカードで破産した場合は、誰にも支払わず銀行破産とします。</p> <p>刑務所から3回目にゾロ目が出ず、その出所料と出た目で行くべきマスのレンタル料の両方で仮破産となる場合、救済提示(分割救済を含む)は両方の負債を完済できるものでなければならず、救済提示がない場合は破産となります。この際、自分の資産で出所料の負債を支払える場合は、その処理をして(カード使用を優先)進んだマス目での破産となります。自分の資産で出所料の負債を支払えない場合は銀行破産となりますが、進むべきマス目の債権者は、出所料の負債を含めて引き取ることを選択し、進んだマス目での破産とすることができます。</p>
勝負の決め方	<p>破産したプレイヤーはゲームから抜けます。最後まで残ったプレイヤーの勝ちとなります。</p>	<p>他のプレイヤーを全員破産させた状態が勝利(特に「モノポリー勝ち」といいます)です。</p> <p>大会規定等により必要がある場合は、原則として次によりプレイヤー間の順位を決めます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム終了時点での資産が多い順に上位とする。</li> <li>・破産者は、より長く生き残った方を上位とする。</li> </ul> <p>上記で同位となる場合で、特に順位を決定する必要がある場合はサイコロ2個を振って目の大きい人を上位とします。</p>
その他	<p>プレイヤーどうしのお金の貸借はできません。</p> <p>プレイヤーどうしの交渉時や家・ホテルの売買時は、他のプレイヤーはゲームを一時ストップし、交渉が成立したのを確認してゲームは再開します。</p>	<p>現金やその他の資産の贈与(無償譲渡)、抵当に入っていない権利書の抵当価額以下での譲渡、釈放カードの\$50以上の譲渡、権利書などを売ったその場で異なる価格での買い戻し、などもできません。</p>
時間ゲーム	<p>あらかじめゲーム終了時間を合意の上で決めておき、その時点でもっともお金持ちのプレイヤーを勝ちとします。通常90分を1ゲームとしてゲームをします。</p> <p>資産の計算方法は、手持ちのお金を計算し、権利書は、土地価格そのまま計算します。家、ホテルも購入価格で計算します。抵当になっている土地は半額で計算します。</p>	<p>ゲーム時間は、大会規定により決めます。必ずしも90分とは限りません。</p> <p>資産が最も多いことによる「勝ち」は、大会規定等によっては「勝ち」として扱われないことがあります。</p> <p>終了の合図があったら、すべての交渉・競売・建設は中止(未成立のものは無効。仮破産中の場合は破産となる。)し、次の手番(ゾロ目中の場合はその手番)のサイコロを振ってその処理(負債交渉はできない)を終えてゲーム終了となります。</p>
(マナー)		<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームは楽しくプレーすることが基本です。これにもとる言動は厳に慎みましょう。</li> <li>・「ルールに忠実」であることは必要ですが、それ以上に「フェア」であることを心がけましょう。ルールの隙間をついたアンフェアな行為はNGです。</li> <li>・テンポのよいゲーム進行を心がけましょう。交渉条件の提示は具体的にかつ速やかに。サイコロを振るときなど、無駄に時間を浪費しないように。</li> <li>・ゲームや大会参加に慣れている方は、慣れていない方に対して「いろんな意味で」やさしくしましょう。</li> <li>・現金はポケットなどには入れず、手に持つか、テーブルに置きましょう。(「季下に冠を整さず」という言葉もあります。)</li> <li>・ゲーム中、たとえ資産がすべてなくなっても、破産しない限りは最後まで前向きにプレーしましょう。</li> </ul>