



共瑞城•大富翁 – 游戏规则

2021年07月14日更新

本文档的所有内容均为2019年版权

目录

共瑞城•大富翁 – 游戏规则	1
关于共瑞城•大富翁	3
参与共瑞城•大富翁游戏的要求	4
登录游戏	4
退出游戏	4
创建共瑞城•大富翁账户	4
游戏设置	5
切换语言	6
声音设置	7
账户详情	7
共瑞城•大富翁货币：信用积分和金币	8
信用积分发行	10
城市和格子	10
行走和骰子	11
奖励筹码	12
地产级别	13
股份	13
投资地产	13
股价上涨规则	15
购买力公式	16
锁和锤子	16
在地产股份加锁	17
购买锁定地产股份	17
支付租金	18
地产租金价格规则	18
股价、租金和地产级别的关系	18
收取租金	22
租金公式	22

税	23
地标	26
地标CP计算公式	27
地标XP计算公式	27
将金币兑换为比特币	27
交易日志	28
奖励格子	29
奖励池升级	29
游戏角色	33
活跃角色	34
游戏角色经验等级	34
行走中获得的XP	35
从投资地产中获得的XP	35
XP升级公式	35
市民级别和市民积分	35
从支付租金中获得的CP	36
从投资地产中获得的CP	36
市民升级公式	36
库存	36
公开交易市场	39
地标轮盘	39
迷你游戏—奖励箱子	40
商业间谍卡	41
绝地反击卡	42
气球空投奖励	43
每日任务	44
S.M.A.R.T.规则	45
联系我们	45

[关于共瑞城•大富翁](#)

共瑞城•大富翁是世界上第一款大型多人在线棋盘游戏，玩家可以在虚拟的城市中建立自己的房地产帝国，赚取比特币。玩家们在共瑞城•大富翁的动态经济体系中穿梭，通过投资地产收取租金。

共瑞城•大富翁的目标是通过投资地产和收取租金来赚取金币。玩家可以将获得的金币回投到游戏中以获得更多的回报，或者将金币兑换成比特币。

共瑞城•大富翁模拟了一个玩家们不断拥有股份的城市。在这个不夜城里，玩家可以全天候随时在线进行游戏探索并进行地产交易。作为一个玩家，您可以按照自己的节奏参与到游戏中，享受自主决策和玩家驱动经济给您带来的愉悦和成功。

您可以通过网页浏览器在任何设备上玩共瑞城•大富翁，例如个人电脑、笔记本电脑、平板电脑或手机等。本指南将会为您解释共瑞城•大富翁的游戏规则。

参与共瑞城•大富翁游戏的要求

1. 使用安全的网页浏览器登录共瑞城•大富翁网页 <https://megopoly.com/>
2. 当前支持共瑞城•大富翁的浏览器包括桌面及移动设备上的谷歌、谷歌相关浏览器及Safari浏览器。备注：建议使用个人电脑视窗作业系统上的谷歌浏览器以获得最佳性能。
3. 您必须是共瑞城市民才能参与共瑞城•大富翁游戏。更多详情请查看：<https://www.globalrewardscity.com/>
4. 支持多种语言：中文和英文。
5. 您必须年满18岁。
6. 共瑞城•大富翁是一款免费游戏。参与共瑞城•大富翁游戏的主要目的是娱乐。任何经济利益或损失都是次要的，玩家需承担可能或已经产生的收益或损失的财务风险责任。
7. 游戏营运商将拥有随时更改共瑞城•大富翁游戏规则的权利。本文档也将相应更新，以反映游戏规则的变化。

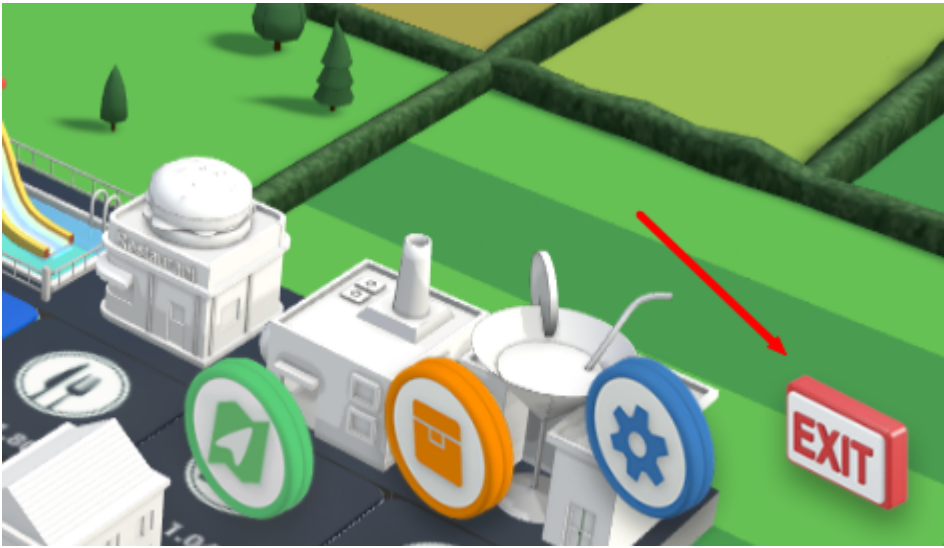
登录游戏

共瑞城•大富翁是共瑞城（GRC）生态系统的一部分。任何共瑞城市民都可以参与游戏。玩家可以
从共瑞城•大富翁主页登录 - <https://megopoly.com/>

1. 在主页上，点击“开始游戏”按钮登录游戏。
2. 在登录页面上，输入共瑞城的用户名和密码登录共瑞城•大富翁。
3. 登录成功后，游戏将加载到网页浏览器中。

退出游戏

要退出游戏，玩家需要点击屏幕右下角的“EXIT”按钮。玩家也可以通过关闭网页浏览器来退出游戏。



创建共瑞城•大富翁账户

玩家第一次登录共瑞城•大富翁时，需要进行操作的步骤如下：

1. 接受条款和条件 - 玩家阅读条款和条件并同意接受。
 - ❖ 玩家可以选择阅读中文或英文条款和条件。玩家可在左上角操作更改语言。所选语言将被保存为玩家默认显示语言。
 - ❖ 玩家需要同意理解并接受游戏规则（本指南），具体条款和条件将在登录游戏屏幕中出现。
2. 选择显示名称 - 玩家输入一个在共瑞城•大富翁中对自己和其他玩家可见的名称。
 - ❖ 显示名称最多可包含34个字母或数字，但不能包含特殊字符。
3. 选择初始游戏角色 - 玩家可以从3个初始游戏角色中选择一个。
 - ❖ 该角色的独特副本将提供给玩家使用。
4. 教程 - 玩家可以查看一系列的教程来学习如何玩游戏。
 - ❖ 玩家需要阅读游戏教程后才可以开始玩游戏。

完成以上步骤后，新玩家将会收到10,000信用积分作为欢迎奖励。信用积分是共瑞城•大富翁内的一种货币，在游戏中用于支付租金和购买地产股份。

新玩家进入共瑞城•大富翁时将会被分配到新手城市的欢迎格子中。玩家在该城市通过新手教程了解该游戏玩法。新城市的信用积分及金币将会保留到下个城市-王者之城。



游戏设置

玩家可以点击主屏幕右下角的“设置”按钮，查看游戏设置。





游戏设置菜单允许玩家切换语言、打开/关闭声音、阅读条款和条件、教程、隐私政策、游戏规则及账户详情等。此外，玩家还可以点击“在线客服”与客服联系。

切换语言

玩家可以在设置菜单中点击语言选择切换语言。该按钮显示的旗帜代表当前语言。游戏提供中文和英文语言供玩家选择。



玩家选择的语言将会默认为显示语言，语言可以随时切换。

声音设置

玩家可以在设置菜单中，点击喇叭图标选择打开或关闭游戏声音。

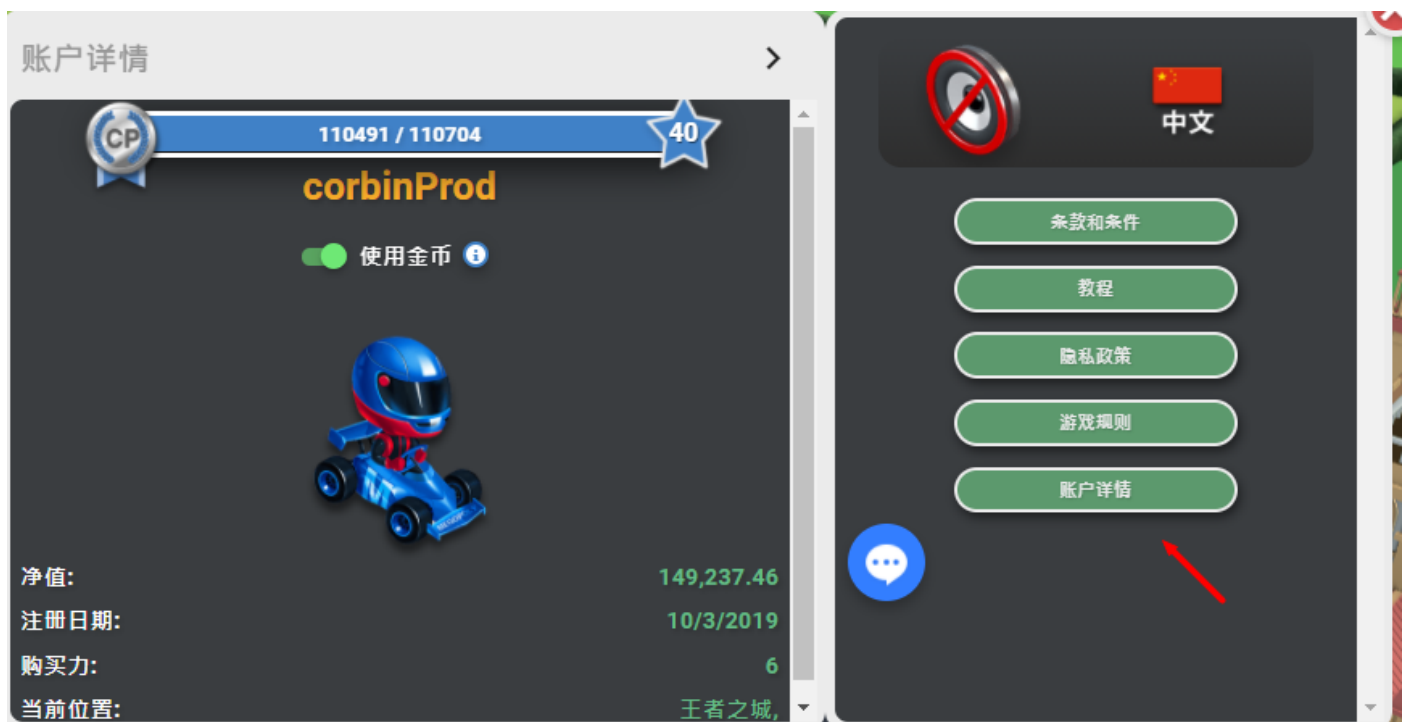


账户详情

玩家可点击设置菜单中的“账户详情”，查看账户信息。

在账户详情弹出窗口中，玩家可以查看以下账户信息：

- 市民级别和升级进度条
- 显示名称
- 活跃游戏角色
- 注册日期
- 购买力
- 当前所在的城市
- 净值



共瑞城•大富翁货币：信用积分和金币

在共瑞城•大富翁里有信用积分和金币，两者价值是相等的。



两者都可以在游戏里作为支付工具，例如：支付租金和购买股份。这两者统称为“大富翁货币”。玩家可以随时在屏幕顶部查看信用积分和金币的余额。

注意：显示在主页面的信用积分和金币余额将会向上保留两位小数。



共瑞城•大富翁货币和比特币之间有相对应的兑换价格，比特币来自比特币储备钱包，是游戏中的所有信用积分和金币的价值支撑。

初始价格：1 比特币 = 10,000,000,000 共瑞城•大富翁货币

大富翁货币升值规则

大富翁货币对比特币持续升值，价格每小时刷新一次。

汇率公式：

$1 \text{ 大富翁货币} = \text{储备钱包中比特币总存量} \div \text{流通中的大富翁货币总数量}$

升值推动力：

- 任务奖励推动：共瑞城市民每获得一笔任务奖励，系统会额外拿出10%放入大富翁游戏比特币存储钱包，加大储备钱包中比特币总存量以推动大富翁货币升值。
- 大富翁推动：共瑞城市民购买大富翁游戏资产时，系统会额外发行价值消费金额（需扣除支付手续费）1%的信用积分给市民本人。另外系统会额外拿出该消费金额百分之24等值的比特币放入大富翁比特币储备钱包，以推动大富翁货币升值。举例，假设市民购买大富翁游戏资产，扣除手续费后消费金额是\$100，系统会额外发行价值\$1的信用积分给市民本人；另外系统会额外拿出\$24等值的比特币放入大富翁比特币储备钱包，以推动大富翁货币升值。

- 销毁税收推动：系统会自动销毁税收上来的大富翁货币，流通中的大富翁货币总数量会相应减少，以推动大富翁货币升值。

请参考以下图示：



信用积分发行

信用积分会以欢迎奖励、空投奖励和其他有针对性的奖励形式分配给玩家。

玩家可以通过出售地产和从其他玩家收取租金获得金币。玩家花费的信用积分都会通过金融系统转换为金币，然后分配给其他获得收入的玩家。与信用积分一样，金币可以用于支付租金和购买地产股份，也可以通过世娱俱乐部兑换成比特币。

城市和格子

共瑞城•大富翁由一系列“城市”组成。每个城市都是共瑞城•大富翁游戏独特组成的部分，拥有自己的游戏棋盘。玩家使用游戏角色沿着棋盘行走——这些游戏角色是玩家收集用来代表自己的棋子。游戏角色在不同的格子停留会产生不同的效果。

共瑞城•大富翁的前3个城市是“中国城”，“比特城”和“财富城”。随着玩家的人数增长，游戏中将会出现更多的城市。

每个城市有90到100个格子，3个欢迎格子，3个地标格子，3个奖励格子，3个建设中格子，其余的为地产格子，每个格子都有自己的功能。

地产格子 - 当玩家登陆到地产格子时，他们可以通过购买股份成为这些地产的股东。股东可以向其他登陆到自己地产格子上的玩家收取租金。每块地产都包含一个建筑物，有许多不同类型，可以通过建筑物和格子上的图标来识别。

地标格子 - 当玩家登陆到地标格子时，可以累积市民积分并为其游戏角色累计经验值，同时需要向地标股东支付租金。当玩家经过地标格子时，需要支付过路费。每个地标都是独特的L形建筑。

欢迎格子 - 玩家将从这些格子进入城市。当玩家第9次停留或经过该城市的欢迎格子时，就可以获得一把金钥匙。有金钥匙的玩家可以选择停留在当前城市或离开当前的城市并随机转移到下一个新城市。但是当玩家将城市交通工具与金钥匙合并一起使用时，城市交通工具将会把玩家转移到玩家自己选择的的城市。玩家登陆欢迎格子不需支付租金。这些格子由“欢迎”标志标识。

奖励格子 - 当玩家登陆到奖励格子时，他们会获得随机的奖励筹码、奖励角色等，不需要支付租金。奖励格子显示为不同的L形游乐园或娱乐中心。

建设中格子 - 当玩家登陆建设中格子时，不会产生任何效果，而且玩家不需要支付租金。在未来的更新版本中，这些格子将被替换为具有额外特点的新格子。建设中格子显示为正在建设中的建筑物。

游戏格子 - 当玩家抵达游戏格子时，可以参与游戏。参与游戏的玩家需使用信用积分或金币支付游戏门票，登陆游戏格子不需支付租金。

行走和骰子



玩家使用各种预先定义点数的骰子或随机骰子在城市棋盘上行走。



随机骰子

随机骰子的数量将不超过总骰子数量的一半。

这些骰子需从“骰子托盘”中选择，点击屏幕左下角的“GO”按钮就可以打开骰子托盘，再次点击“GO”按钮将关闭骰子托盘。

当玩家选择了一个骰子时，玩家的游戏角色将自动根据所选的骰子的点数向前移动。

最初被锁定的骰子是无法被选中的，玩家需要通过提高身份等级解锁这些骰子，从而增加行走选项。

一旦玩家使用了某个骰子，他将不能再次选择该骰子，直到所有未锁定的骰子都使用一遍之后才可以再次使用。玩家未锁定的骰子全都使用过后，

会刷新，之后所有未锁定的骰子可以被再次使用。



奖励筹码

骰子托盘中的上方，将显示玩家的“奖励筹码”汇总。奖励筹码是消耗品，允许玩家修改他们的骰子点数。首先，玩家需要先选择奖励筹码，接下来选择骰子，这样就可以使用奖励筹码了。

如果奖励筹码上显示了一个数字，该数字和所选骰子相加，即是前进的格数。

如果奖励筹码上显示了一个符号，则会以其他方式修改所选的骰子：

- 1.双倍移动 - 使目标骰子上的数字加倍。
- 2.反向移动 - 目标骰子将使得玩家向后移动而不是向前移动。
- 3.三倍经验值 - 在此移动中玩家角色获得的经验值将变成三倍。
- 4.过路费折扣 - 在经过地标格子时可享有折扣。
- 5.双倍市民积分 - 在支付地产租金时将获得双倍的市民积分。
- 6.刷新骰子托盘 – 可刷新骰子托盘里的骰子。
- 7.免费租金 - 登陆地产或地标格子无需支付租金。
- 8.地产股份折扣- 购买地产股份将享有9折折扣。

每个奖励筹码使用的次数是有限的，每次使用都会减少，直到消耗完为止。奖励筹码等级从铂金（可使用5次）到铜（可使用1次）：

- 1.铂金 – 可使用5次
- 2.金 – 可使用4次
- 3.银 - 可使用3次
- 4.青铜 - 可使用2次
- 5.铜 - 可使用1次

使用预先定义点数的骰子和奖励筹码使得每次移动都基于策略而非机会，提前计划行走的目的地是共瑞城•大富翁的一个重要部分，决定了玩家将支付多少租金、购买哪些地产股份以及以多高的频率登陆地标和奖励格子而获得优势，而随机骰子能让游戏在运气和策略中取得平衡。

地产级别

共瑞城•大富翁里有很多类型的地产，每一种都有自己的风格。每种地产类型都有4个级别和4种建筑风格。地产的建筑风格会伴随着地产级别的升级而进化。

地产级别升级规则

- 地产的总租金支付次数低于50,000次，地产级别 --- 1级
- 地产的总租金支付次数大于等于50,000次，低于200,000次，地产级别 --- 2级
- 地产的总租金支付次数大于等于200,000次，低于1,000,000次，地产级别 --- 3级
- 地产的总租金支付次数大于等于1000,000次，地产级别 --- 4级

股份

共瑞城•大富翁有两种类型的股份：地产股份和地标股份。拥有股份的玩家可以向登陆该格子的其他玩家收取租金。每个股东获得的租金与其在该地产中持有的股份数量相对应。持有地标股份的玩家还可以获得其他玩家经过地标时缴付的过路费。

投资地产

玩家可以通过购买当前所有者的股份来投资地产。当玩家登陆到一个地产格子时，地产上方会弹出一个窗口，玩家可以选择投资。此窗口显示有关该地产的信息，包括购买该地产每股的股价。

不同的地产，股价也不同。具体取决于地产级别。





如果玩家选择投资，他支付的金额等于股份单价*购买的股份数量。

可以使用信用积分或金币购买股份。支付的金额（减去税款）将以金币的形式转移到卖方手里，股份拥有权则被转移给买方。所有股份购买都是自动发生的，股东不能选择不出售他们的股份。

购买地产付款公式

缴税额（以金币计算）= 股价 × 地产税率

卖方获得金额（以金币计算）= 股价 - 缴税额

股价取决于地产级别。

股价上涨规则

- 地产级别1级 --- 初始股价（[参考与地产级别相关的股价和地产租金率](#)）
- 地产级别2级 --- 初始股价的2倍

- 地产级别3级 --- 初始股价的3倍
- 地产级别4级 --- 初始股价的4倍

玩家本人未持有股份的地产建筑物将会以白色呈现。当玩家持有某个地产的股份后，该地产的建筑就会呈现出颜色。玩家们通过投资更多的地产可以看到这座城市的多彩生机。随着地产价格的上涨，建筑物也会发展，变得越来越高，并显示出建筑上的进步。

玩家投资时可以根据他们的“购买力”购买多个股份。玩家的购买力是他在单次登陆某地产时所能购买的最大股份的数量。玩家每次登陆地产格子，只能购买一次该地产的股份（一次可以购买一股或多股），除非他已经离开该格子，然后在后来的移动中又返回同一个格子上。

所有玩家的初始购买力默认为1。额外购买力由玩家拥有的所有游戏角色经验等级的总和决定。经验等级总和每增加10个级别，玩家的购买力就增加1，最大购买力为50。

购买力公式

A = 玩家拥有的所有游戏角色的等级总和

玩家的购买力（以股份为单位）= $1 + (A/10)$ [向下取整]

注意：相同的游戏角色将会互相累加经验值以计算对应的游戏角色经验等级（[参考XP升级公式](#)）

锁和锤子

锁和锤子可以通过以下方式获得：

1. 在世娱俱乐部购买
2. 在奖励格子中获得锁和锤子作为奖励

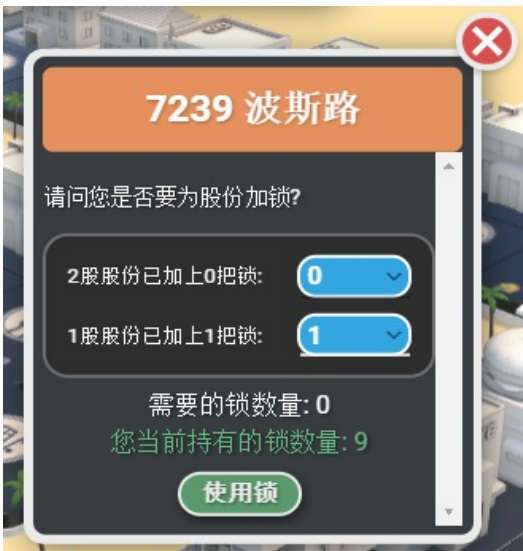
锁和锤子将显示在库存里的【道具】选项中。



在地产股份加锁

玩家需要在投资地产弹窗中点击“加锁”按钮以将锁添加到所持有的地产股份。

点击投资地产弹窗的“加锁”选项时，玩家所拥有的地产股份将按照加锁的数量分类。



玩家可以根据以下规则，选择要为当前所持有的地产股份加锁：

- 玩家可以添加的锁不能多于他们所持有的地产股份。如果玩家选择添加的锁少于所持有的地产股份数量，系统将随机添加锁到所持有的地产股份（每股一把锁）。
- 玩家每次登陆地产格子时，最多只能为每个拥有的股份添加一把锁。玩家需要再次回到相同的地产格子，才可以再次添加另一把锁。

- 玩家在一次登陆地产格子中只有一次添加锁的机会。一旦玩家在当前登陆中为自己的地产股份添加了一些锁，玩家只能在下次登陆该地产格子时才能添加更多锁。
- 在游戏里，一股可以添加无限把锁。

当玩家添加锁到地产股份时，锁就被消耗掉了(例如：锁已从玩家的库存中移除并无法再次使用)。地产股份在上锁之后，会有一个1小时的保护期，在此期间其他玩家将无法购买该地产股份。

购买锁定地产股份

玩家必须使用与该地产股份所添加的锁同等数量的锤子，才可以购买已锁定的地产股份。

当其他玩家解锁并购买该股份后，锁将会被销毁（例如：股份已不被锁定）。

当玩家使用锤子解锁地产股份后，锤子会被消耗掉（例如：该锤子已从玩家的库存中移除并无法再次使用）。

每个地产都有一个股份队列，该队列控制股份的出售顺序。每个地产在队列中共有1,000股。队列中的地产股份分为普通地产股份（没有锁）或锁定地产股份（加锁）。系统将优先出售普通地产股份。如果队列中的所有地产股份都已被锁定，系统将优先出售被锁数量最少的地产股份。

当玩家选择购买地产股份时，系统将根据选择购买的份额出售队列顶部的地产股份。当一个玩家选择投资地产时，排在队列最顶端的股份将被卖出。之后，该股份就被移到股份队列的最底端，而原来排在顶端之后的股份就自动升到最顶端。

支付过路费

当玩家经过王者之城的地标格子时，需要支付该地标格子租金20%的过路费。当玩家经过其他城市的地标格子时，需要支付该地标格子租金等额的过路费。

支付租金

当玩家登陆到某个地产或地标格子时，需要支付租金。租金可以使用信用积分或金币支付，并且始终先从玩家的信用积分余额中扣除。

地产的租金取决于地产级别。当地产级别上升时，租金也会上涨。地产租金按该地产现时股价的百分比计算。

地产租金价格规则

- 地产级别1级 --- 初始租金率 ([参考与地产级别相关的股价和地产租金率](#))

- 地产级别2级 --- 初始租金率的1.5倍
- 地产级别3级 --- 初始租金率的2.0倍
- 地产级别4级 --- 初始租金率的2.5倍

股价、租金和地产级别的关系

王者之城

【1级地产】

地产类型	初始股价	初始租金率	租金
住宅	50	0.6%	0.3
学校	60	0.6%	0.36
医院	70	0.6%	0.42
仓库	100	0.8%	0.8
办公楼	120	0.8%	0.96
工厂	130	0.8%	1.04
超市	150	1.0%	1.5
零售店	170	1.0%	1.7
餐厅	180	1.0%	1.8
咖啡店	200	1.2%	2.4
酒店	220	1.2%	2.64
酒吧	240	1.2%	2.88
健身中心	250	1.2%	3
美容院	270	1.2%	3.24

【2级地产】

地产类型	股价	租金率	租金
住宅	100	0.9%	0.9

学校	120	0.9%	1.08
医院	140	0.9%	1.26
仓库	200	1.2%	2.4
办公楼	240	1.2%	2.88
工厂	260	1.2%	3.12
超市	300	1.5%	4.5
零售店	340	1.5%	5.1
餐厅	360	1.5%	5.4
咖啡店	400	1.8%	7.2
酒店	440	1.8%	7.92
酒吧	480	1.8%	8.64
健身中心	500	1.8%	9
美容院	540	1.8%	9.72

【3级地产】

地产类型	股价	租金率	租金
住宅	150	1.2%	1.8
学校	180	1.2%	2.16
医院	210	1.2%	2.52
仓库	300	1.6%	4.8
办公楼	360	1.6%	5.76
工厂	390	1.6%	6.24
超市	450	2.0%	9
零售店	510	2.0%	10.2
餐厅	540	2.0%	10.8
咖啡店	600	2.4%	14.4
酒店	660	2.4%	15.84

酒吧	720	2.4%	17.28
健身中心	750	2.4%	18
美容院	810	2.4%	19.44

【4级地产】

地产类型	股价	租金率	租金
住宅	200	1.5%	3
学校	240	1.5%	3.6
医院	280	1.5%	4.2
仓库	400	2.0%	8
办公楼	480	2.0%	9.6
工厂	520	2.0%	10.4
超市	600	2.5%	15
零售店	680	2.5%	17
餐厅	720	2.5%	18
咖啡店	800	3.0%	24
酒店	880	3.0%	26.4
酒吧	960	3.0%	28.8
健身中心	1000	3.0%	30
美容院	1080	3.0%	32.4

其他城市

【1级地产】

地产类型	初始股价	初始租金率	租金
住宅	500	0.6%	3

学校	600	0.6%	3.6
医院	700	0.6%	4.2
仓库	1000	0.8%	8
办公楼	1200	0.8%	9.6
工厂	1300	0.8%	10.4
超市	1500	1.0%	15
零售店	1700	1.0%	17
餐厅	1800	1.0%	18
咖啡店	2000	1.2%	24
酒店	2200	1.2%	26.4
酒吧	2400	1.2%	28.8
健身中心	2500	1.2%	30
美容院	2700	1.2%	32.4

【2级地产】

地产类型	股价	租金率	租金
住宅	1000	0.9%	9
学校	1200	0.9%	10.8
医院	1400	0.9%	12.6
仓库	2000	1.2%	24
办公楼	2400	1.2%	28.8
工厂	2600	1.2%	31.2
超市	3000	1.5%	45
零售店	3400	1.5%	51
餐厅	3600	1.5%	54
咖啡店	4000	1.8%	72
酒店	4400	1.8%	79.2

酒吧	4800	1.8%	86.4
健身中心	5000	1.8%	90
美容院	5400	1.8%	97.2

【3级地产】

地产类型	股价	租金率	租金
住宅	1500	1.2%	18
学校	1800	1.2%	21.6
医院	2100	1.2%	25.2
仓库	3000	1.6%	48
办公楼	3600	1.6%	57.6
工厂	3900	1.6%	62.4
超市	4500	2.0%	90
零售店	5100	2.0%	102
餐厅	5400	2.0%	108
咖啡店	6000	2.4%	144
酒店	6600	2.4%	158.4
酒吧	7200	2.4%	172.8
健身中心	7500	2.4%	180
美容院	8100	2.4%	194.4

【4级地产】

地产类型	股价	租金率	租金
------	----	-----	----

住宅	2000	1.5%	30
学校	2400	1.5%	36
医院	2800	1.5%	42
仓库	4000	2.0%	80
办公楼	4800	2.0%	96
工厂	5200	2.0%	104
超市	6000	2.5%	150
零售店	6800	2.5%	170
餐厅	7200	2.5%	180
咖啡店	8000	3.0%	240
酒店	8800	3.0%	264
酒吧	9600	3.0%	288
健身中心	10000	3.0%	300
美容院	10800	3.0%	324

地标租金价格公式

地标的租金价格等于同一城区当前最高的地产租金价格，但不高于100信用积分。
在同一个城市内的所有地标租金均相同。



地产和地标的租金价格显示在棋盘的格子上。当玩家登陆或点击地产时，租金价格也会显示在地产弹出窗口中。每当地产或地标的租金价格上涨，显示的价格也会随之更新。

每位新玩家在游戏前的前三次行走不需要支付租金。

租金将会以金币的形式分配给地产和地标的股东。

收取租金

股东每次所获得的租金将根据所拥有的地产股份或地标股份并扣除税额后分配。拥有的股份越多，获得的租金比例就越大。

租金公式

T = 地产或地标的股份总数

Q = 股东拥有的股份数量

缴税额 = 租金价格 $\times$ 地产的税率

股东所获得的租金（以金币计算）= $\left(\left(\text{租金} - \text{缴税额} \right) / T \right) \times Q$

例如：一名玩家拥有1,000股份地产中的其中7股，租金为20金币，税率为2%。该玩家从每个停留在该地产格子的玩家身上所获得的租金= $\left(\left(20 - (20 \times 0.02) \right) / 1000 \right) \times 7 = 0.14$ 个金币。

注意：地标租金无需缴税。

租金由系统按小时间隔收集并发放给玩家。在之前的付款发放后，股东在地产或地标所累积的租金将在下一个小时发放。通过查看交易日志，股东可以看到他收到的每笔租金。

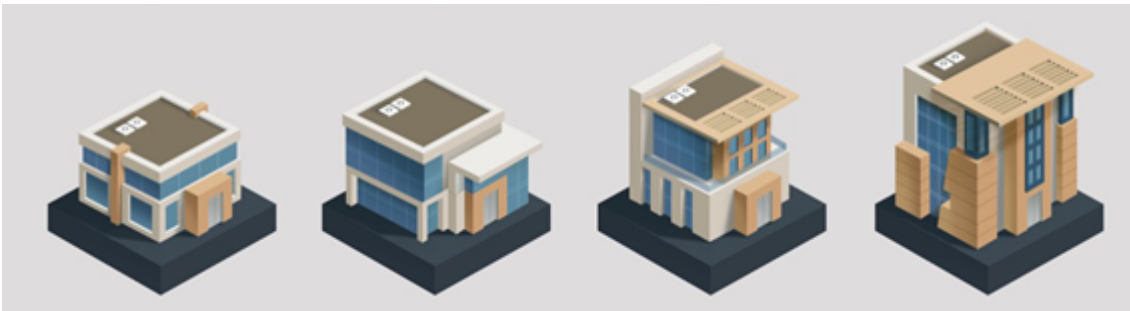
税

税务局从每笔地产租金和投资支付中扣除税款。

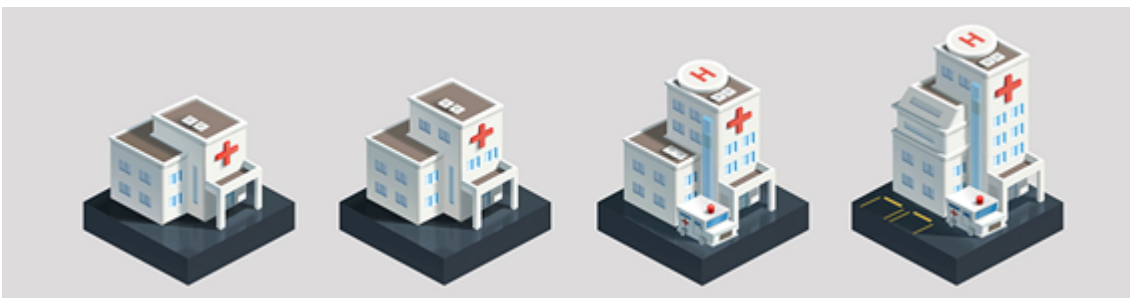
税率因地产类型而异。共瑞城•大富翁有许多类型的地产，不同的地产都会有不同的税率。



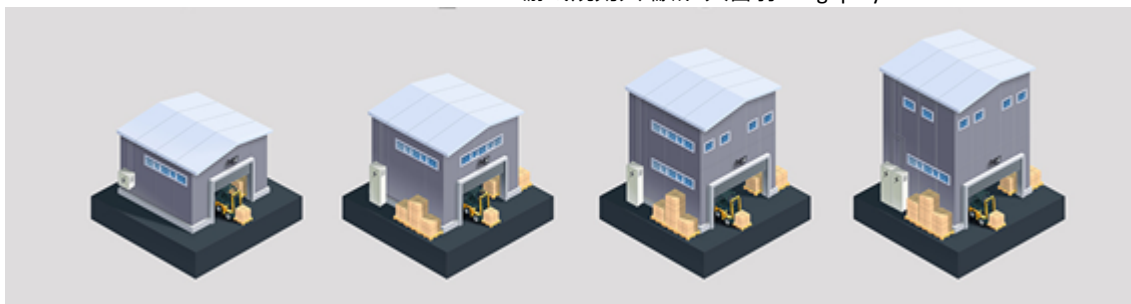
地产类型：住宅 税率：0.0%



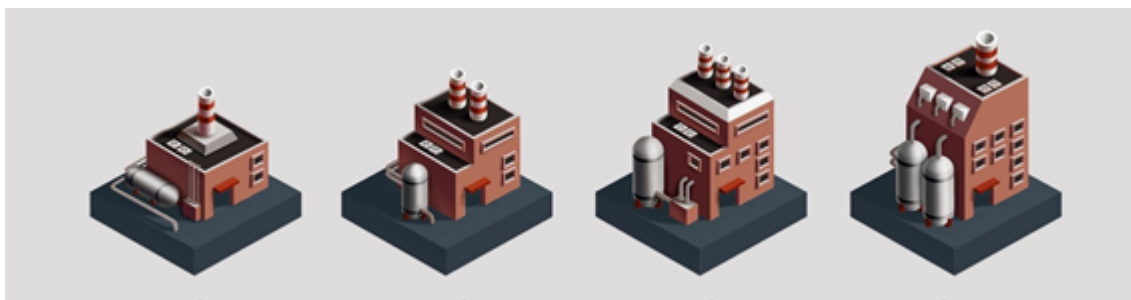
地产类型：学校 税率：0.0%



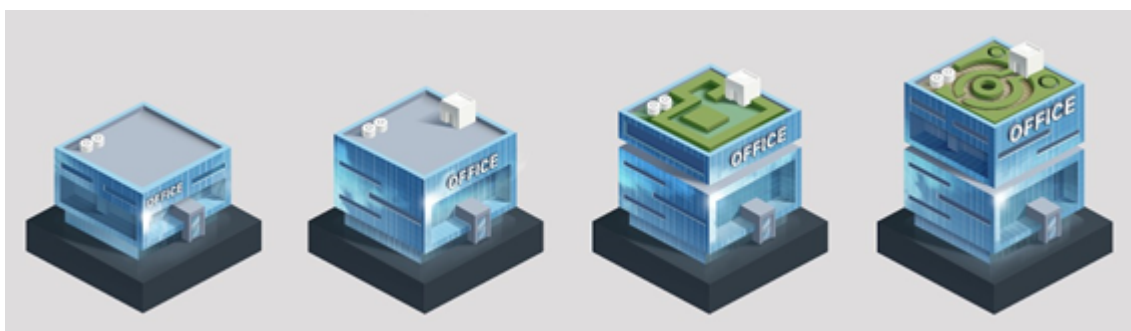
地产类型：医院 税率：0.0%



地产类型：仓库 税率：1.0%



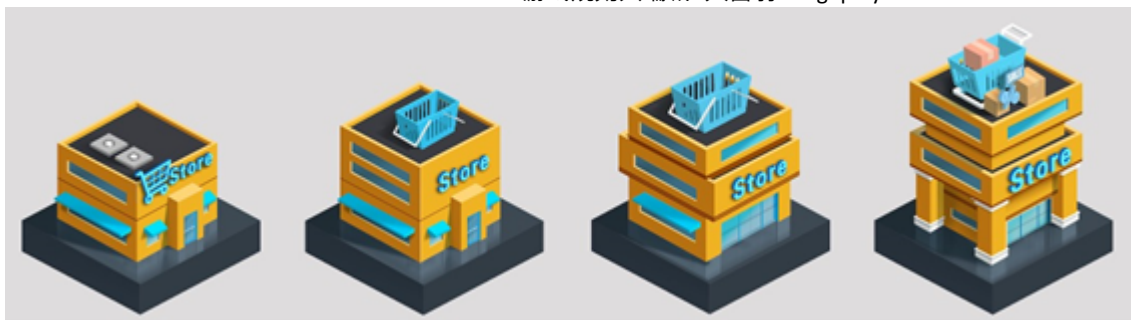
地产类型：工厂 税率：1.0%



地产类型：办公楼 税率：1.0%



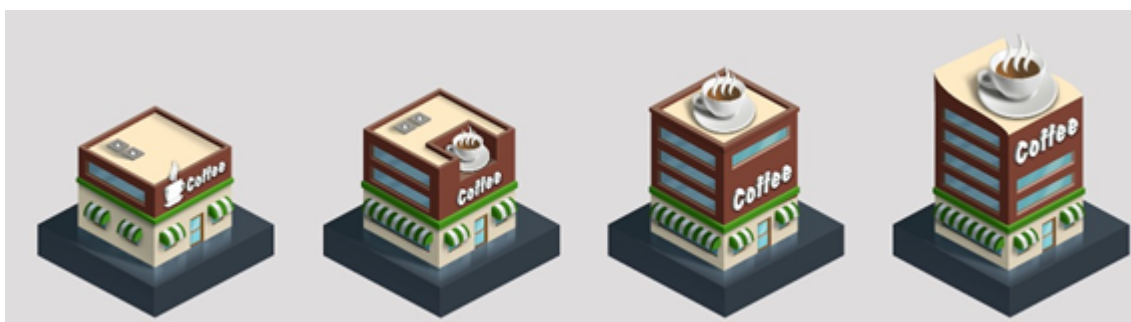
地产类型：超市 税率：2.0%



地产类型：零售店 税率：2.0%



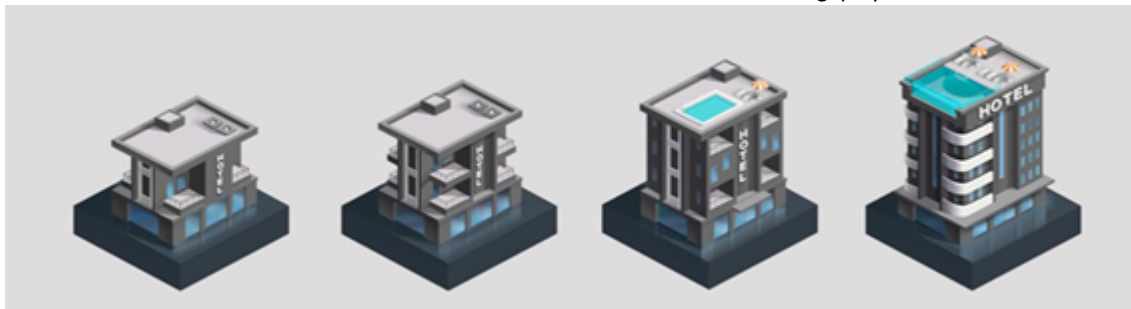
地产类型：餐厅 税率：2.0%



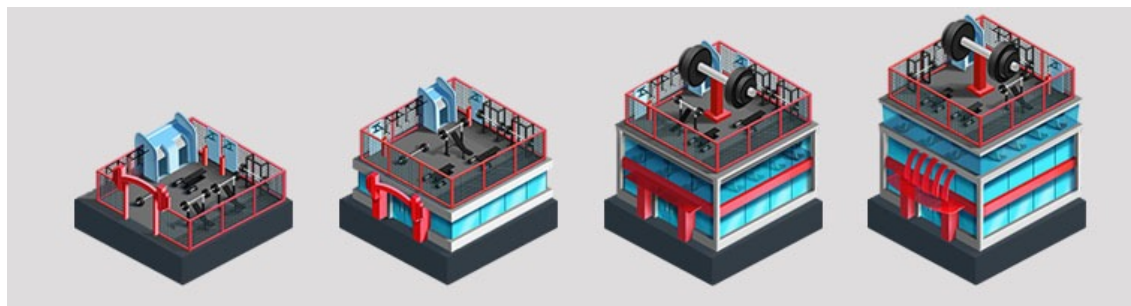
地产类型：咖啡店 税率：4.0%



地产类型：酒吧 税率：4.0%



地产类型：酒店 税率：4.0%



地产类型：健身中心 税率：4.0%



地产类型：美容院 税率：4.0%



地标

地标是特殊的格子，在世娱俱乐部（www.powerkingdoms.net）购买股份的玩家将永久拥有。每个地标都是游戏中独一无二的建筑。每个城市都有3个不同的地标，以金色瓷砖为标志。

停留在地标格子的玩家需要支付租金给地标股东。地标的租金价格是根据上文“租金”部分中的公式计算决定的。

地标租金不需缴税。

当玩家登陆地标格子时， he可以获得市民积分（“CP”），而他的活跃游戏角色可获得经验值（“XP”）。

地标CP计算公式

获得的CP= 50 CP

注意：当玩家登陆地标格子时，可以从地标格子和当前移动所经过的格子获得市民积分（“CP”），当玩家登陆地标格子最终可能获得高于50的市民积分（“CP”）

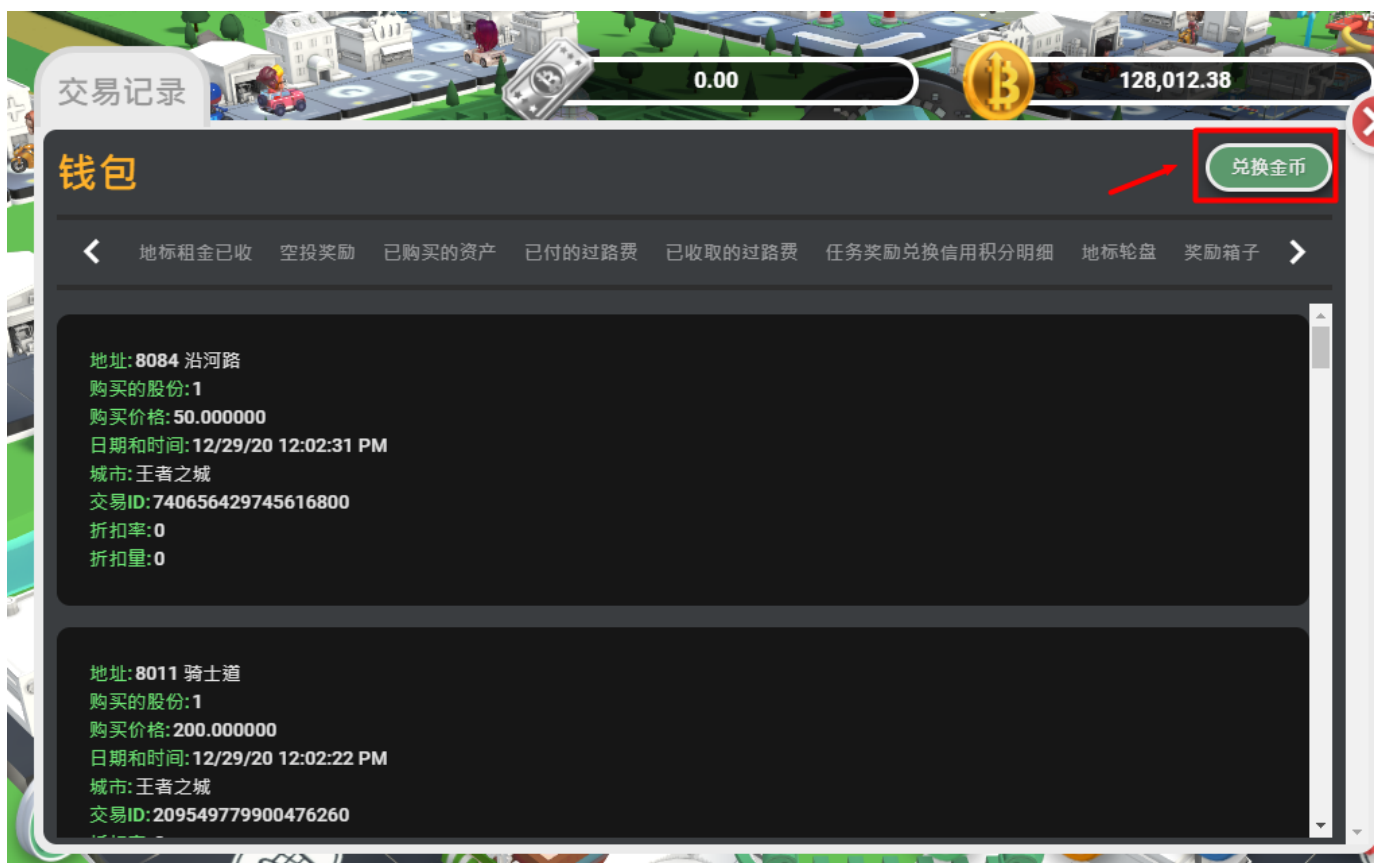
地标XP计算公式

获得的XP= 100 XP

注意：当玩家登陆地标格子时，可以从地标格子和当前移动所经过的格子获得经验值（“XP”），所以玩家登陆地标格子最终可能获得高于100的经验值（“XP”）

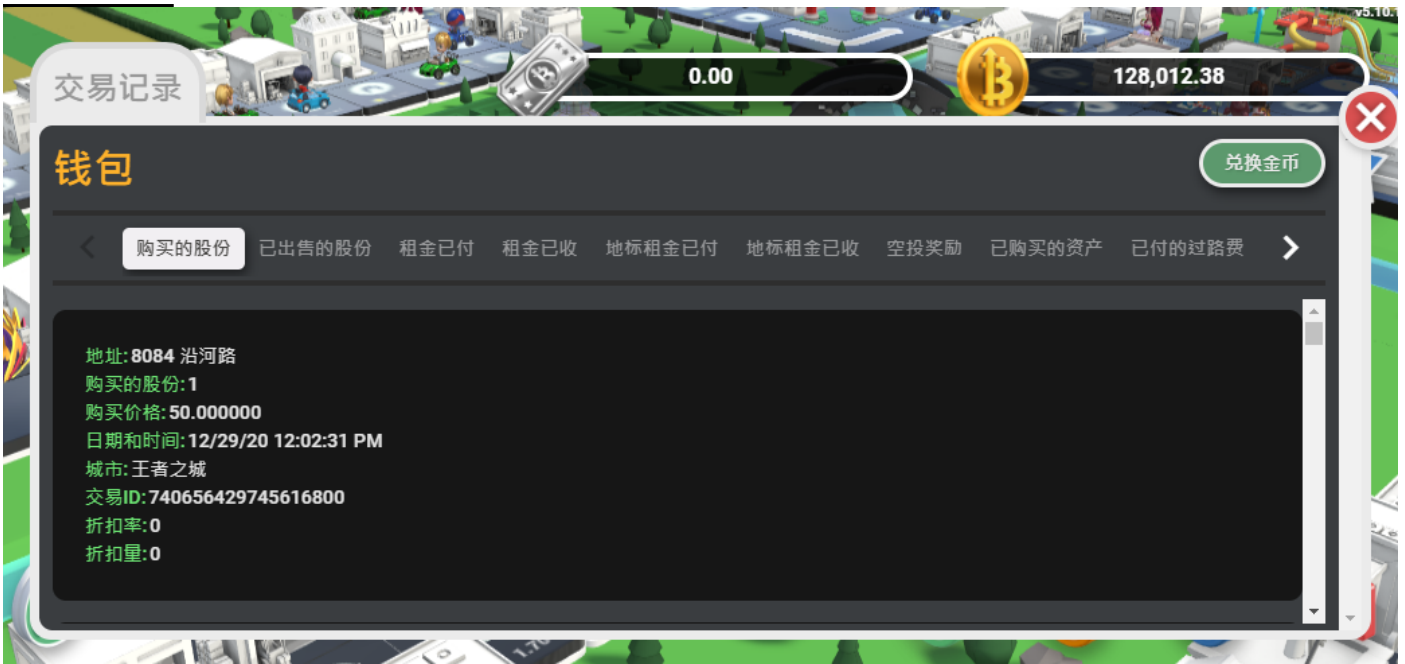
将金币兑换为比特币

当玩家从其他玩家那里收取租金或获得投资股份回报时，会以金币形式收到这些款项。玩家可以通过钱包窗口将他在共瑞城•大富翁赚取的金币兑换为比特币。单击屏幕顶部的“金币”图标可以打开玩家的钱包窗口。点击“兑换金币”按钮即可转跳到世娱俱乐部的提取页面。



玩家可以通过输入想要提取的金币数量来启动兑换，根据当前价格，可兑换比特币的最低金币数量为100。提取成功的比特币将发送到您的共瑞城居民中心的可用余额内。

交易日志



玩家可以查看他所有的金融交易日志。此交易日志可通过其“电子钱包”窗口中的选项查看，该窗口可以通过单击屏幕顶部的“金币”图标打开。

各种类别的交易都在“交易日志”中被分组归类到各自的选项中：包括已购买的资产、购买的股份、已出售的股份、租金已付、租金已收、已付的过路费、已收取的过路费、任务奖励兑换积分明细等等。这些记录按日期和时间排序，最近的交易会显示在列表顶部。

经过游戏的金融系统处理后，新的交易记录将被添加到玩家的交易日志中的各自类别里。

奖励格子

奖励格子给予登陆的玩家奖励筹码、奖励角色等。奖励格子作为游乐园或娱乐中心出现在游戏棋盘上。

每个城市有3个不同的奖励格子，以蓝色瓷砖为标志。

当玩家登陆奖励格子时，会收到从奖励池中随机选择的奖励资产，并添加到玩家的库存中。

玩家可以从奖励格子接收到不同奖励。当给出奖励时，列表中的每个项目都具有相同的机率被随机选择。

随着玩家的市民级别增加，会有更多的奖励被添加到奖励池中，同时高级别奖励会替换掉低级别的奖励。所有具有相同市民级别的玩家在其奖励池列表中都具有相同的奖励。

奖励池升级

等级 更新的奖励

- 1 +1 奖励筹码 - 铜级、商业间谍卡、绝地反击卡
- 2 +2 奖励筹码 - 铜级
- 3 +3 奖励筹码 - 铜级、+1 锁、+1 锤子、1级奖励角色
- 4 +4 奖励筹码 - 铜级
- 5 +5 奖励筹码 - 铜级
- 6 +6 奖励筹码 - 铜级
- 7 反向移动奖励筹码 - 铜级
- 8 +3 锁
- 9 +3 锤子
- 10 奖励池保持不变
- 11 双倍移动奖励筹码 - 铜级
- 12 三倍经验值奖励筹码 - 铜级
- 13 免租奖励筹码 - 铜级
- 14 过路费折扣奖励筹码 - 铜级
- 15 地产股份折扣奖励筹码 - 铜级
- 16 双倍市民积分奖励筹码 - 铜级
- 17 刷新骰子托盘奖励筹码 - 铜级
- 18 +4 锁
- 19 +4 锤子

20 2级奖励角色

21 +1 奖励筹码 - 青铜级

22 +2 奖励筹码 - 青铜级

23 +3 奖励筹码 - 青铜级

24 +4 奖励筹码 - 青铜级

25 +5 奖励筹码 - 青铜级

26 +6 奖励筹码 - 青铜级

27 反向移动奖励筹码 - 青铜级

28 +5 锁

29 +5 锤子

30 3级奖励角色

31 双倍移动奖励筹码 - 青铜级

32 三倍经验值奖励筹码 - 青铜级

33 免租奖励筹码 - 青铜级

34 过路费折扣奖励筹码 - 青铜级

35 地产股份折扣奖励筹码 - 青铜级

36 双倍市民积分奖励筹码 - 青铜级

37 刷新骰子托盘奖励筹码 - 青铜级

38 +6 锁

39 +6 锤子

40 4级奖励角色

41 +1 奖励筹码 - 银级

42 +2 奖励筹码 - 银级

43 +3 奖励筹码 - 银级

44 +4 奖励筹码 - 银级

45 +5 奖励筹码 - 银级

46 +6 奖励筹码 - 银级

47 反向移动奖励筹码 - 银级

48 +7 锁

49 +7 锤子

50 5级奖励角色

51 双倍移动奖励筹码 - 银级

52 三倍经验值奖励筹码 - 银级

53 免租奖励筹码 - 银级

54 过路费折扣奖励筹码 - 银级

55 地产股份折扣奖励筹码 - 银级

56 双倍市民积分奖励筹码 - 银级

57 刷新骰子托盘奖励筹码 - 银级

58 +8 锁

59 +8 锤子

60 6级奖励角色

61 +1 奖励筹码 - 金级

62 +2 奖励筹码 - 金级

63 +3 奖励筹码 - 金级

64 +4 奖励筹码 - 金级

65 +5 奖励筹码 - 金级

- 66 +6 奖励筹码 - 金级
- 67 反向移动奖励筹码 - 金级
- 68 +9 锁
- 69 +9 锤子
- 70 7级奖励角色
- 71 双倍移动奖励筹码 - 金级
- 72 三倍经验值奖励筹码 - 金级
- 73 免租奖励筹码 - 金级
- 74 过路费折扣奖励筹码 - 金级
- 75 地产股份折扣奖励筹码 - 金级
- 76 双倍市民积分奖励筹码 - 金级
- 77 刷新骰子托盘奖励筹码 - 金级
- 78 +10 锁
- 79 +10 锤子
- 80 8级奖励角色
- 81 +1 奖励筹码 - 铂金级
- 82 +2 奖励筹码 - 铂金级
- 83 +3 奖励筹码 - 铂金级
- 84 +4 奖励筹码 - 铂金级
- 85 +5 奖励筹码 - 铂金级
- 86 +6 奖励筹码 - 铂金级
- 87 反向移动奖励筹码 - 铂金级
- 88 +11 锁

89 +11 锤子

90 9级奖励角色

91 双倍移动奖励筹码 - 铂金级

92 三倍经验值奖励筹码 - 铂金级

93 免租奖励筹码 - 铂金级

94 过路费折扣奖励筹码 - 铂金级

95 地产股份折扣奖励筹码 - 铂金级

96 双倍市民积分奖励筹码 - 铂金级

97 刷新骰子托盘奖励筹码 - 铂金级

98 +12 锁

99 +12 锤子、神秘游戏角色（仅限一次）



游戏角色

游戏角色是骑在车辆或动物身上的角色，代表游戏中的玩家。一共有两种类型的游戏角色：奖励角色和VIP 角色。

每个玩家都从一个普通的奖励角色开始，并且可以从奖励格子得到随机奖励角色。稀有的VIP角色与奖励角色相比有一定的优势，并将在世娱俱乐部（www.powerkingdoms.net）上限量发售。

活跃角色

玩家选择游戏角色来代表自己。使用中的角色被称为玩家的“活跃”角色。玩家可以随时在库存中选择另一个角色来更改其活跃角色。

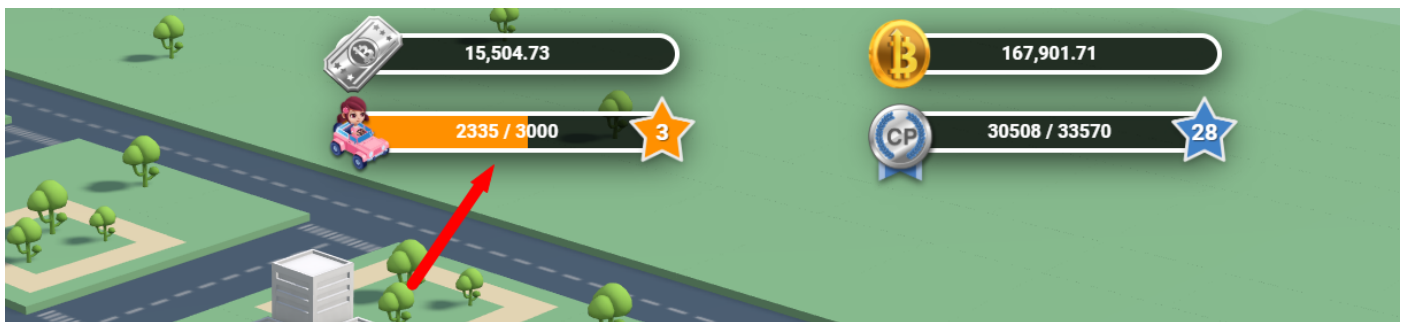


游戏角色经验等级

经验等级取决于玩家对游戏角色的使用。获得经验值（“XP”）可以提高角色的经验等级。

每当玩家行走时，活跃角色就会获得XP。如果玩家登陆地产格子，活跃角色可能会获得额外的XP，这具体取决于地产的等级。当玩家登陆地标格子或购买地产股份时，活跃角色也可以获得额外的XP。

玩家活跃角色的经验等级进度会显示在屏幕顶部的进度条中。



行走中获得的XP

当一个活跃游戏角色移动时，每走过一个格子，它可以获得5个XP。

当一个活跃游戏角色登陆到一个地产格子上时，根据该地产的等级，它会得到额外的XP：

如果玩家登陆到1级地产上，+10 XP

如果玩家登陆到2级地产上，+20 XP

如果玩家登陆到3级地产上，+30 XP

如果玩家登陆到4级地产上，+40 XP

当玩家转到新城市时，会收到固定XP奖励：+100XP。在此情况下，玩家就不会因走过的格子而得到额外的XP了，因为玩家已经转到新的城市了。

从投资地产中获得的XP

10XP *购买的股份数量

奖励角色从经验等级1开始，XP值为0。

VIP角色从开始就拥有大量XP，并且拥有较高的经验等级。每个VIP角色的起始等级因“角色”而异，并将于世娱俱乐部发售时显示具体等级情况。

当角色获得一定数量的XP时，它就会“升级”到下一个经验等级。根据下面的公式，达到下一个级别所需的XP量随着级别的升级而增加。

XP升级公式

需要升级到下一个XP级别的全部XP = $F(N) = F(N-1) + (N-1) \times 500$, $N=2,3...100$.

举例：角色从1级开始，XP值为0。要想达到等级2，角色必须累积 = $0 + 500 = 500$ 个XP。要达到等级3，角色需要累计XP数量 = $500 + 2 \times 500 = 1500$ 。要达到等级4，累计的XP数量 = $1500 + 3 \times 500 = 3,000$ 。以此类推...，XP级别最高为100级。

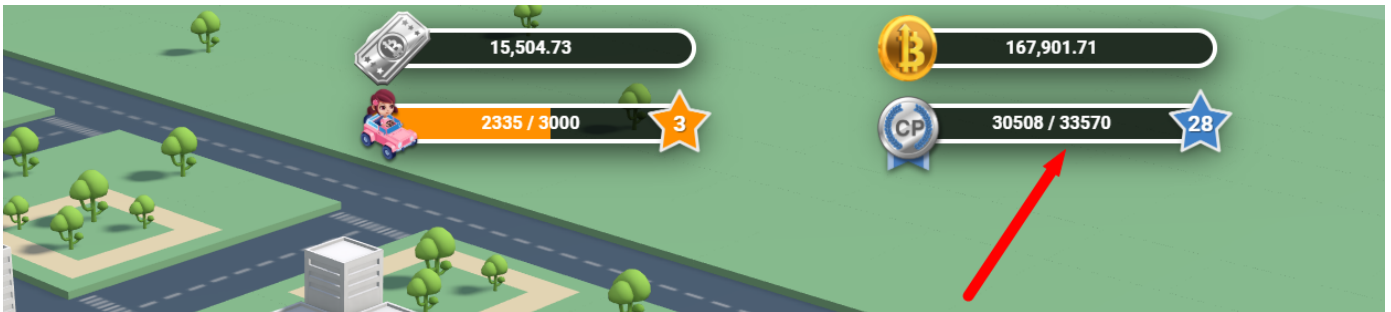
收集更多的游戏角色并增加角色的经验等级会提高玩家的购买力，允许玩家每次投资更多的地产股份。

市民级别和市民积分

市民级别用于衡量玩家在共瑞城•大富翁中的进度，玩家对游戏的经济所做出的贡献越大，移动选择越多，奖励池中的奖励越多。玩家从市民级别等级1开始游戏。玩家可以达到最高的市民身份等级为99。

玩家可以通过获得市民积分（“CP”）提高其市民等级。玩家每次支付租金以及投资地产时都会获得CP。他们还可以通过登陆地标格子获得额外的CP。

玩家的市民级别进度显示在屏幕顶部的进度条中。



从支付租金中获得的CP

每次支付租金的金额 * 1 CP

从投资地产中获得的CP

10CP * 购买的股份数量

当玩家获得一定数量的CP时，他便会升级到下一个市民级别。根据下面的公式，达到下一个级别所需的CP数量随着级别升级而增加。

市民升级公式

升级至下一个市民等级所需的总CP = $F(N) = 250 + F(N-1) \times 1.1$ （向上取整）， $N=2,3,4, \dots 99$

举例：玩家从级别1开始，CP为0。要达到等级2，玩家必须累积的CP数量 = $250 + 0 = 250$ 个CP。要达到等级3，玩家需要累计的CP数量 = $250 + 250 \times 1.1 = 525$ 个CP。要达到等级4，玩家需要累计CP数量 = $250 + 525 \times 1.1 = 828$ 。以此类推...

随着玩家获得更高的市民级别，他们会在骰子托盘中解锁新的骰子，以为提供更多选择。这还会增加他们奖励池中的奖励。

库存

玩家可以查看所有资产的清单：地产股份、地标股份、游戏角色和道具。库存是一个可以随时打开的窗口，点击右下方的图标即可打开。



在库存中，玩家可以查看其资产的详细信息，包括：

- 所有资产的图像
- 拥有的每个地产或地标的股份数量
- 拥有的地产牌价、租金价格和税率
- 所有游戏角色的XP值和经验级别
- 拥有的游戏角色
- 拥有的每种类型的奖励筹码数量
- 不同奖励筹码的描述
- 拥有的锁数量
- 拥有的锤子数量
- 拥有的金钥匙





空投奖励

空投奖励是对共瑞城•大富翁玩家每天的大规模积分奖励，奖励他们每天参与游戏。

玩家登录游戏并在24小时内至少移动一次，该玩家便会收到当天的空投奖励。

玩家每一天登录共瑞城•大富翁，将按照以下规则计算奖励。连续登录多天，获得的空投奖励将会越多。

第1天 = (N)

第2天 = (N x 1.2)

第3天 = (N x 1.3)

第4天 = (N x 1.4)

第5天 = (N x 1.5)

第10天 = (N x 1.6)

第14天 = (N x 2)

第30天 = (N x 2.5)

第60天 = (N x 3)

第90天 = (N x 4)

第180天 = (N x 5)

第365天=(N×10)

$N = \$0.0004$ ，系统会根据当前市场的比特币：美金价格和共瑞城•大富翁内部的比特币：金币价格，每小时自动重新计算信用积分的N（金币兑亦重新计算）。

如果玩家登录间断，那么空投奖励将会重新计算。

公开交易市场

玩家可在公开交易市场自由买卖大富翁里的VIP游戏角色及地标股份。卖家可以自行设定售价，最低出售金额为10美元。

玩家打开库存内的【资产】及【游戏角色】页面，并点击右上角的【公开交易市场】，将会跳转至公开交易市场页面。届时，玩家可选择自己想要出售的游戏资产。出售中的游戏资产，将会在大富翁的库存里被标记为【\$】。

请注意：出售VIP游戏角色将影响玩家的购买力。



地标轮盘

当玩家抵达地标格子时可获得一次旋转轮盘的机会。玩家选择是否进入地标轮盘进行投注，将信用积分兑换成金币。

最多投注为：100,000 信用积分

最少投注为：100 信用积分

玩家投注之后点击开始旋转轮盘。

轮盘共有10个格子，详情如下：

两格：转换倍数 x 1，没有手续费

两格：转换倍数 x 2，2%手续费

两格：转换倍数 x 3，4%手续费

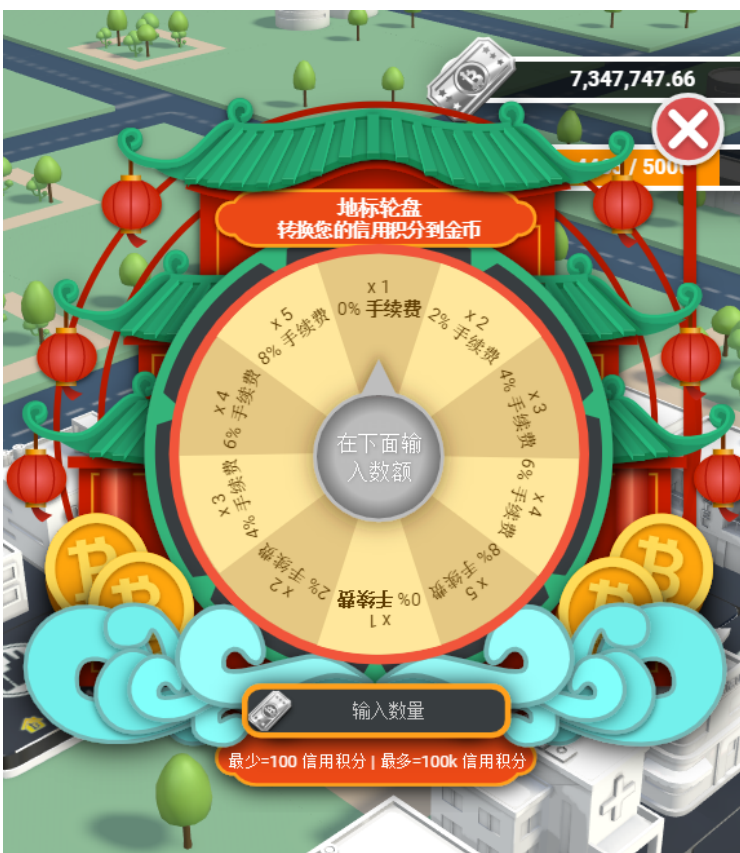
两格：转换倍数 x 4，6%手续费

两格：转换倍数 x 5，8%手续费

当轮盘的指针最终停留某一个格子时，系统将根据玩家的投注数额以及指针所指的转换倍数来计算转换的信用积分数量。转换过程中所产生的手续费将会被销毁以促进大富翁货币的升值。

例子：玩家投注1000信用积分，指针最后停留在倍数x5的格子上，那系统会自动将玩家5000信用积分转换为金币，并收取400金币的手续费。（转换倍数x5的手续费是8%， $5000 \times 8\% = 400$ ）

*当玩家的信用积分少于转换的数额时，系统只能将玩家手中现有的信用积分转换成金币。



迷你游戏—奖励箱子

当玩家抵达游戏格子时，可选择是否要支付 100,000 信用积分/ 金币进行游戏。游戏里共有3个奖励箱子， 玩家选择其中一个打开并获得相应奖励。

奖品列表如下：

1. 10,000,000 信用积分
2. 1,000,000 信用积分
3. 500,000 信用积分
4. 200,000 信用积分
5. 150,000 信用积分
6. 150锁 + 150锤子
7. 全套青铜级别奖励筹码



商业间谍卡

玩家可以在奖励格子中获得商业间谍卡。玩家登陆到地产格子时可以使用一次商业间谍卡。

使用商业间谍卡的玩家需要符合以下条件：

1. 市民级别20级或以上
2. 金币余额10,000或以上

当持有商业间谍卡的玩家抵达地产格子时可使用商业间谍卡，系统会从没添加锁或只添加一把锁的地产股份中随机选择一股，其股东将成为商业间谍卡的使用对象。

使用商业间谍卡可以从股东手中拿走：

最少金币数量为：200

最多金币数量为：2000

手续费10%，将会被销毁以促进大富翁货币的升值。

*不能对金币余额少于10,000的玩家使用商业间谍卡。



绝地反击卡

玩家可以在奖励格子中获得绝地反击卡。当玩家被其他玩家使用了商业间谍卡后，可使用绝地反击卡反击。若玩家被多次使用商业间谍卡，玩家将可在同一时间使用多张绝地反击卡。

使用绝地反击卡的玩家可以夺回：

最少金币数量为：200

最多金币数量为：2000

手续费10%，将会被销毁以促进大富翁货币的升值。

*如玩家被其他玩家使用了商业间谍卡，2天内可以使用绝地反击卡反击，若超过2天将无法反击。

*不能对金币数量少于200的玩家使用绝地反击卡。



气球空投奖励

玩家在登录游戏移动3次后将可以触发气球空投奖励的倒计时，计时器将显示在游戏页面的左上角，只要玩家在倒计时结束前到达指定的格子即可随机赢取奖品。玩家在一天内只能触发一次气球空投奖励。

可随机获得的奖品如下：

1. 金币
2. 信用积分
3. 奖励筹码
4. 道具卡
5. 锤子和锁等等



每日任务

玩家可以在每日任务中完成不同的指定任务。每一个任务都会有时限。当任务时限截止后将会随机更换新任务。只要玩家在时限内完成任务即可获得特定的奖励。任务弹窗显示任务标题、任务进度条、任务描述、任务奖励以及完成任务的时限的计时器。

任务例子：为10个地产股份加锁。当任务启动后，玩家需要在时限内上锁10个地产股份



客服服务

S.M.A.R.T.规则

S - 安全：为确保安全，在网上聊天或发帖时请注意不要泄露个人信息。个人信息包括您的电子邮件地址、电话号码和密码。

M - 相遇：遇到只与您在线联系的人可能会很危险。请记住，即使您长时间与他们交谈，在线朋友仍然是陌生人。

A - 接收：接收电子邮件、IM消息或打开来自您不认识或不信任的人的文件、图片或文本可能会带来问题 - 它们可能包含病毒或令人讨厌的消息！

R - 可靠：网上的人可能会伪造自己的身份，互联网上的信息很可能不是真的。请始终注意在其他网站、书籍或与知道的人核对与确认信息。如果您喜欢在线聊天，最好只与现实世界的朋友和家人聊天。

T - 告知：如果某人或某事让您感到不舒服或担心，或者您或您认识的人在網上受到欺凌，请告知他人。请联系客户服务部门并发送包含详细信息的邮件，以便解决此问题。

联系我们

客户服务时间：

北京时间上午9:00至下午6:00

客服邮箱：
support@megopoly.com