**丝绸之路核心玩法及规则**

1. 主角
   1. 属性：
      1. 健康
         1. 晚上休息增加健康值20
         2. 晚上行走扣除健康值30
      2. 金币
      3. 背包
   2. 移动
      1. 移动方式：步行/坐骑
      2. 掷骰子：根据骰子结果来移动
   3. 交互
      1. 与店铺、NPC对话
2. 回合：
   1. 白天一个回合，晚上一个回合（合计两个回合一天），游戏中行走按铜钱正面个数自动行走，等玩家在当前回合交易结束时，点击“结束回合”，自动进入下一回合”
3. NPC/商店
   1. 过路费：在收完过路费之后进行NPC对话，有剧情（比如NPC会给选项询问你想知道关于选个地区物产还是人文方面信息，可提供玩家之后购买物品的方向）
4. 坐骑
   1. 存活时间
   2. 增加行走距离
5. 视角：
   1. 第三人称斜45
6. 金币
   1. 购买粮食
   2. 坐骑的租用
7. 触发事件
   1. 财神：当站在财神所在的格子时，会获得财神附身的效果，获得的金钱+20%（每次交易结算时增加20%），财神效果持续5个回合
   2. 恶狗：路过恶狗时，会被恶狗撕咬，健康值-50，停留1回合，当健康值低于50时，停留2回合（停留回合健康值正常回复20）
   3. 食物：当路过有食物的格子时，健康值增加50
   4. 包裹：当路过有包裹的格子时，背包上限+1
   5. 乞丐：当路过有乞丐的格子时，纹银-20（触发一个对话：谢谢好心的少主~）
8. 胜利条件：
   1. 在规定时间内到达目的地
9. 排行榜