

人物，根据点数，走

走到地块上

~~人物~~

人物

地块脚本控制

~~is moving~~ = False

and position == xx



反馈、修改环境属性

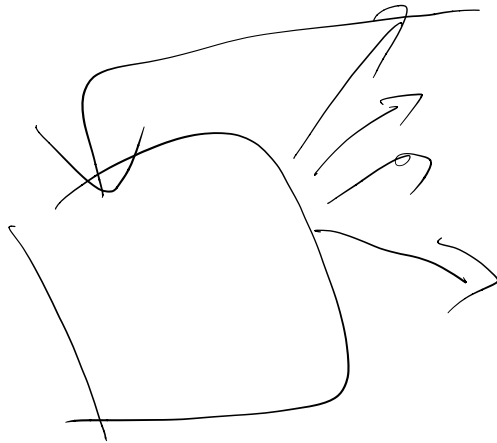
人物

~~is moving~~
po

骰子 → value



人物与骰子



地保： 造、造路费



回合开始

人物掷骰子

行走

下一目的地

根据 position 查物种

土地

命运

机会

医院

入院

OWNER

根据 position 查信息
在地保中

有

无

别人
自己
升级
空过
买
空过
世路查
决定

随机数

给出命运

(做 bytton)

机会
根据信息给反馈

空过

port \longleftrightarrow port ()