Problems:

* How to interact with other players?
  + Each faction has multiple tiers of a unit.
  + Play cards; these can be positive or negative. Each card has a tiered system:
    - tier 1: something nice, can be
* Envoys waarvan je niet weet wat het is. Kan een politician zijn of een assassin.
  + Ambassadeur sturen naar een andere speler?
  + Bepaalde kaarten gerangschikt op seizoen? Draft systeem om te kiezen?
  + shared pool?
  + Sommige kaarten kunnen niet worden gespeeld in de winter bijvoorbeeld.
  + Verschillende soorten units per faction met verschillende actions?
  + Spionnen heeft elke faction
  + Assassination kost jouw je assassin.
  + Het kunnen ontmaskeren van een spion
  + Kunnen arresteren/hangen van een spion
  + Fraude
  + Excellation in verschillende factions, negiation kan elke faction.
  + Tiers in factions, waardoor er een ranking ontstaat.
  + Per faction bestaat er een deck om kaarten uit te draften. Daardoor ontneem je de kans dat iemand uitsluitend in een richting denkt.
  + Kaarten per tier.
  + Dingen tegen assassins.
  + Kaarten kunnen goed zijn voor een faction en zijn minder effectief tegen andere spelers.
  + Envoys zijn factionless maar flippen voor persoon *x* wanneer ze een actie uitvoeren.
  + Een deel van de informatie is open, een deel gesloten.
  + Religion kan mensen scannen op authenticiteit. True believers.
  + Religions worden harder geraakt door
* Religions worden harder geraakt door ziektes?
* Max. envoys?
* Stadsmuur om envoys te weren?
* Spymaster: iemand moet zich ontmantelen om de stad in te mogen?
* Religions zijn wel sterker tegen oorlog, armoede, honger.
* Investeren in water-management? Ik kan investeren om op water of niet naast water te bouwen.
* Iemand die niet jouw geloof heeft, mag je vermoorden.
* Envoy kan worden geupdate. Envoy is een envoy totdat hij geupdate wordt.
* Kaart spelen om een envoy te upgraden?
* Wanneer ik een bepaald type unit heb (bijvoorbeeld een spion), dan kan ik tier 2 kaarten kopen.
* Een kaart heeft meerdere tiers. Je moet een tier 3 unit hebben om een tier 3 of lager kaart mee te spelen.
* How to trade with other players in a simultaneous system?
  + Je spreekt af wat je gaat ruilen en dan duimen dat de andere speler dat betaald.
* I want to be able to buy services from other players -> merchant.
* ~~Other players can see what you are up to... Good thing or bad?~~
* Specializing should be possible, other players don't easily follow the same path.
  + Special terrain voor specialization.
* I need control of special terrain to be able to farther my progress in a specific field.
* ~~Do you start with a specialized guild?~~
* How do I upgrade my units?
* How do I gain cards?
  + At the start of the game, you get 5 cards and pick 2 from them.
  + There are cards in the middle of the game that are public for everyone. They have milestones on them for when someone unlocks one. For example, gain your first city, assassinate a noble, dismantle a spy.
  + Merchant -> Auctionhouse? You can buy new cards. You can also sell or buy cards to or from other players.
  + Dark Brotherhood -> Steal cards from other players.
  + Church -> perform holy quests (pilgrimage).
  + City Hall -> ?
  + Military -> ?
  + Each turn ends with you picking 1 extra card from 3.
  + You can buy/steal cards from other players.
* Merchant actions that don't require a card.
  + Trade with another player -> Goods for goods, services and information
  + Easier trading
  + Create Trade Route
  + Banking
  + Trade card
  + Taxes -> buying will give some money to the owner of the card.
  + Sell/Buy card
  + Bribe
  + Currency
  + Contracts
  + Carriage
  + Canals -> faster trading
  + lobbying
* Soldier cards
  + Lay Siege
  + Archery
  + Ballistics
  + Kill
  + Conquest
* Politician cards
  + Declare war
  + Arrange marriage
  + Send Message
  + Overthrow
  + Lawmaking
* Monk cards
  + Art
  + Curse/Bless
  + Indoctrinate
  + Painting
  + Music
  + Poetry
* Dark brotherhood cards
  + Assassinate
  + Spy
  + Steal card
  + Kidnap

Some cards have an additional cost, such as gold, influence, (special) food, (sacrificing a unit)?, discard a card, Sacrifice a unit, downgrade a city, and/or move to another player's unit/structure.

There are cards that you play with a trigger effect (for example, when you meet a unit or enter another player's city).

Each unit has 3 levels of expertise: novice, expert and master. A novice can only play the novice section of a card, an expert both expert and novice and a master every section of a card.

There are some cards that give you a permanent effect/perk. These are beneficial only while the unit that played it is alive and other cards that you play once and disappear.

Countereffect against alliance -> negative feedbackloop?

Begint met één standaard action per factie die je speelt; wordt verruimt naarmate je meer van die factie unlocked. Cards that unlock your basic faction actions. Wanner je upgrade: novice -> expert, ontgrendel je ook een standaard actie en weer wanneer je van expert -> master gaat.

Standaard action -> politics -> send private messages.

Action card -> intercept private messages -> dark brotherhood.

**Card actions**:

Give both players some gold.

Increase food for both players

Increase gold income for both players.

Increase wellbeing.

Overtake a town.

Increase your influence.

Get additional card

Steal card from player

Make player discard a card.

Kill another unit.

Make a unit join you (bribe/indoctrinate).

Create an alliance with another player.

Draw/Buy another card.

Send a private message to a player -> effect that can always take place?

Lay siege to a town.

Declare war to another player.

Unmask an envoy.

Unmask all envoys in a town.

Sell information.

Gain information (spy).

Buy information.

Destroy another player's town.

Make population walk over to you.

Upgrade farm/give more resources -> create an awesome farmer which can be killed, abducted or bribed like normal units.

Upgrade a unit.

Gain resources.

TODO:

* lopend verhaal maken van ideeën en overzichtelijk opschrijven.
* Welke standaard acties unlock je? Welke kun je krijgen?
* Dicht deck waarvan je speciale acties kan kopen/krijgen -> tijdelijk & permanent.
* Zo snel mogelijk een play-test versie maken:
  + 5 standaard acties per factie;
  + 10 speciale tijdelijke actiekaarten per factie -> o.a. factie upgrades;
  + 5 speciale permanente actiekaarten per factie.
  + 10 speciale actiekaarten die door alle facties te gebruiken zijn -> o.a. upgrades.
  + 5 speciale permanente actiekaarten die door alle facties te gebruiken zijn
  + Standaardkosten voor factie; speciale actiekaarten voor upgrades zijn goedkoper.
  + Upgradekaart per factie < upgradekaart voor elke factie beschikbaar < upgraden zonder kaart.
  + Elke unit heeft een experience systeem -> 3 stappen voor novice, 5 stappen voor expert en 7 stappen voor master.
  + Kaart -> 3 stappen op de experience teller, basic actie -> 1 of 2 stappen.
  + Onderzoeken (playtesten) wat leuker is: envoys zijn van te voren bekend bij degene die ze maakt (bijv. merchant envoy). Andere spelers weten niet dat dit een merchant envoy is. Pas wanneer de envoy de eerste kaart speelt, weten spelers wat voor envoy dit is. OF een envoy heeft een onbepaalde factie en de speler beslist wat voor unit het wordt wanneer hij upgrade.

Met Mike:

Punten verkrijgen en spenderen in het upgraden naar nieuwe factions en levels in factions.

Factions weer downgraden.

Geven > naaien -> daar krijg je punten van en geeft de ander voordeel. Prisoners dilemma.

Forceren om mannetjes te laten lopen.

~~1 poppetje van een ander over de vloer.~~

~~Overvloed is een zonde?~~

~~Wanneer je iemand aanvalt, kan hij zijn poppetje veranderen, waardoor jij geen perks meer krijgt.~~

Handsize.

~~Poppetjes helemaal verwijderen uit het spel?~~

Koning kronen ->

Claimen van special terrain. Je koninkrijk is aan het groeien en elke beurt claim je nieuw resource terrein. Dit gebeurd simultaan. Daar kunnen condities aan zitten.

Kaarten spelen om special terrain te behouden/beschermen of te stelen.

Bepaalde factions hebben een bepaald voordeel op een bepaalde tile.

Alle factions hebben ook hun eigen specialty qua kaart type (terrain claim, penalty, vision, neutral,

Vision kaarten om deel van de fog of war weg te halen

Static tiles en dynamic tiles. Dynamic tiles blijven maar één of een paar beurt(en) en geven je extra epicness.

Influence/Mana per beurt.

Eerst met iets kleins beginnen.

Resources over? Die stop ik in de crowning.

Crownpoints -> zijn special tiles.

Voor de crownpoints moet je de map in -> creeert conflict.

Sphere of influence verkleint.

Radius groeit, in het midden van het spel zitten de meest belangrijke resources.

Daar ontstaan conflicten want iedereen wil die hebben.

Thiefs kunnen stelen van andere spelers.

Acherhalen wat een andere speler? Kaarten geheim spelen.

Alliances met andere mensen. Ook met meer dan 1. Daarmee zorg je ervoor dat mensen elkaar minder vertrouwen.

* At the start of the game, you gain 2 cards and you choose one. The one you didn't pick goes to the player to your left. This repeats but you give that card to the player to your right. You then discard 1 card.
* At the start of the game, you are assigned a single faction point that you can invest in any one of the five factions.
* At the start of the game, you have a single town with 3 commoners.
* You have a sphere of influence. Within this influence sphere your commoners can move to any tile on the map.
* You can upgrade a single faction per turn.
* Experience bar for factions?
* A commoner can upgrade to a faction member.
* Thief can operate outside of your own influence sphere.
* Merchant gets extra convertion rate.
* A tier 3 faction member can be upgraded to king.
* Big meeple can be used to occupy an action a second time.
* Factions upgrade by paying resources. You place a commoner on a special tile, you pay the resources and then you can upgrade your faction. For faction upgrade 2, you pay with a card of that faction as well.
* You gain influence by having happy commoners. At the end of the winter, if you can feed your people
  + 1 food: nothing happens
  + 3+ food tbd: You can spend the surplus in commoners and/or influence.
* ~~You gain commoners by~~
* You gain food by placing commoners on food, buy food
* A commoner in your town can either gain gold or a card.
* Building cards and faction cards.
* You can create a unit for every type of faction you have invested points into. These cost resources and you can create only one per turn.
* Kaarten om je influence sphere te verhogen.
* Nieuwe gebouwen bouwen binnen je sphere of influence, waardoor het aantal acties wat je kan doen vergroot.
* het is niet nodig een commoner te spenderen voor het spelen van een kaart(?)
* actiepunten/Influence/resources spenderen aan het spelen van kaarten?
* Influence spenderen aan het upgraden van een koning.
* Wanneer je een poppetje upgrade, moeten alle poppetjes bij de inijding zijn. Het moet duur zijn om te upgraden. Daardoor wordt het een moeilijke keuze. Goed je moment uitkiezen.
* Events in de game wanneer iemand upgrade.
* Elke kaart heeft een positief en negatief effect(?)
* Mannetjes respawnen makkelijk.
* Mannetje met het hoogste level kan niet dood(?)