

Koxinga 國姓爺

中文使用說明

MOVEP

2016年11月5日

撰寫人: Simon Chen

Koxinga 國姓爺

中文使用說明

Koxinga, 國姓爺，是一個類似桌上遊戲："牙買加"的遊戲。

環境需求：解析度 1600x900 以上

程式語言：Python3 + Pygame

玩法：

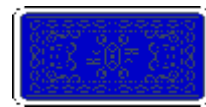
這個遊戲一共有六個玩家，其中五個是電腦，一個是人類玩家。

人類玩家，控制左下角，使用的是藍色，ID 是 1，遊戲依順時針進行，

ID 1 的棋子：



，輪到該名玩家的標記：



下家 ID 是 2，使用的是綠色。

ID 2 的棋子：



，輪到該名玩家的標記：

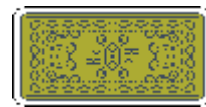


再下家 ID 是 3，使用的是黃色。

ID 3 的棋子：



，輪到該名玩家的標記：

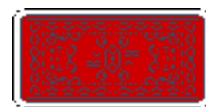


再下家 ID 是 4，使用的是紅色。



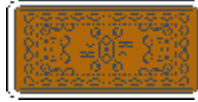
ID 4 的棋子：






，輪到該名玩家的標記：





再下家 ID 是 5，使用的是橘色。

ID 5 的棋子：，輪到該名玩家的標記：，牌的背面：

再下家 ID 是 6，使用的是淺藍色。

ID 6 的棋子：，輪到該名玩家的標記：，牌的背面：

每個玩家有 5 個貨倉，以木頭背景顯示。

例如，一個橫木箱：，一個直木箱：

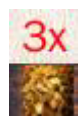
一開始，每個玩家有 3 個食物和 3 個金幣，



因此，可以看到貨倉上有食物，食物旁邊有 3x，代表 3 個食物，



同理，金幣上也有 3x，代表 3 個金幣。



一開始玩家旁邊，紅色圓圈的 Start，代表起始玩家。開局時，起始玩家隨機決定，之後往順時針方向移動。



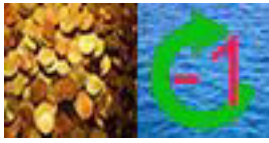
當起始玩家是人類時，可以按"Roll"來投兩顆骰子，



投完可以按"Swap"來交換骰子位子。



之後選擇所要執行的卡片。例如：



非起始玩家只能選擇所要執行的卡片，卡片是由三張中選一張來執行，

一張卡片有兩個行動，

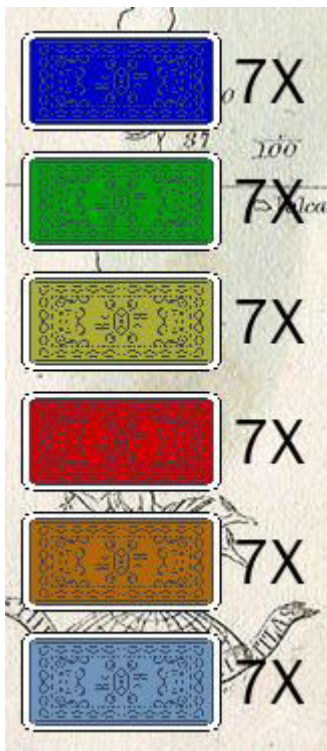
ID: 1, 3, 4, 6 玩家，卡片先執行左邊，再執行右邊，

執行左邊時，使用左邊的骰子，執行右邊時，使用右邊的骰子。

ID: 2, 5 玩家，卡片先執行上面，再執行下面，

上面配合左邊骰子，下面配合右邊骰子。


另外，卡片一共有 10 張，一開始分給玩家 3 張當手牌，其餘 7 張視做牌庫。



每回合玩家出一張，下一回合，再從牌庫隨機抽出一張當手牌，

如果牌庫用完，會把出過的牌洗一洗，加入牌庫中。

卡片上，大炮、食物或金幣代表增加骰子數量的東西，

大炮： 食物： 金幣：

綠色順時針轉符號，代表前進骰子的步數，



綠色順時針轉符號加上-1(-2)，代表前進骰子減 1(減 2)的步數。但是後退時，最多退到起點 Formosa Strait，就不能再退了。

當貨倉滿時，有新的東西進來，會自動丟棄與新進來不同種類且數量最少的物品，
如果沒有不同種類的物品可丟，就不會有新的東西進來。

除了起點 **Formosa Strait** 以外，如果有移動的話，假設移動的是 A 玩家，

當移動停下來時，會和同一格的玩家展開海戰，

海戰開始時，A 當攻擊者，向其它玩家攻擊，其它玩家皆是對抗 A 玩家。

參加海戰的玩家，可以選擇貨倉的大炮上戰場，再按"Fight"開戰。

開戰會用 12 面骰子，點數 0~10 還有火焰，火焰骰即直接勝出。



如果戰勝，可以選擇輸家的東西(旁邊顯示 Take)拿走整個貨倉或寶藏片。(可用滑鼠選擇)

地圖上，藍色圓圈圈，代表移動過去，需要付出的食物個數(例如 3 個圓圈，付出 3 個食物)，



顯示"3"和黃色金幣圖樣，代表需付出 3 個金幣，

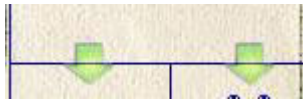


依此類推，5 個付出 5 個...

如果付不出來，會儘可能付出東西，並往後退，往後退時，付得出來才停止，

否則會一直往後退。

地圖上，有叉路的地方，可以按綠色箭頭，選擇要走裡面，或者外圍。



寶箱圖樣，代表得到寶藏卡，或者得到 7 個食物，或者得到 7 個金幣，



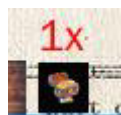
寶藏卡，只有 ID 1(預設是人類玩家)會顯示，有 2p~9p，



7p 的圖：

2p 代表最後算分時，有 2 分，依此類推，9p 代表 9 分。

得到寶藏卡的玩家，會在木頭貨倉旁邊，顯示所持有的寶藏數量。



例如持有一個寶藏：

當有人，繞完一圈，會停在 Formosa Strait，且那輪結束後，會進行算分：

1. 貨倉中，每組金幣得一分。
2. 到達 Formosa Strait 15 分，其餘看地標下面的數字(1~10 分)，在-5 以前的，都扣 5 分。



3. 寶藏卡的分數，2p~9p，代表 2 分~9 分

以上，1, 2, 3 的分數加起來，是 Final Score，分數最高的為 Winner(可為複數個)

==補充說明==

卡牌一共有 10 張，分別是(左邊先執行，再執行右邊)：



1. 前進，前進

2. 前進，拿大炮



3. 拿大炮，前進



4. 前進骰子數減 1 步，拿食物



5. 前進骰子數減 2 步，拿金幣



6. 拿食物，前進骰子數減 2 步



7. 拿金幣，前進骰子數減 1 步



8. 拿食物，拿金幣



9. 拿金幣，拿食物



10. 拿大炮，拿大炮



Note，前進骰子數減 2 步，當骰子點數是 1 時，該卡牌會造成後退一步。

==與桌遊牙買加的主要不同點==

1. 牙買加非隨機地圖，且地圖大小也不同

2. 牙買加是一次執行兩個骰子行動，再換下一個玩家。Koxinga 是一次執行一個骰子行動，就換下一個玩家，玩家輪完。再執行下一個行動骰子。
3. 牙買加寶藏卡，有特殊卡和扣分卡。Koxinga 沒有特殊卡和扣分卡，但多了拿 7 個食物，或者拿 7 組金幣，兩種非寶藏卡的寶藏。
4. 牙買加海戰發生時，是用六面骰，點數是 2,4,6,8,10 和星號。Koxinga，是用 12 面骰，點數是 0~10 和火焰，火焰與牙買加的星號意義一樣，都是立即勝出。
5. 牙買加的卡牌多了後退行動。Koxinga 則多了，前進骰子數減 1 步，或者前進骰子數減 2 步。
6. 當貨倉滿時，有新物資進來時，牙買加是由玩家選擇丟棄貨倉的物資，Koxinga 不管人類或是電腦玩家，都會自動選擇丟棄。
7. Koxinga 在起點(Formosa strait)不會發生海戰。
8. 如果地圖上，食物或金幣不足而後退時，牙買加在後退又遇到不足的情形，不會另外扣食物或金幣。Koxinga 則會每一格後退，都要扣，且每一次後退，遇到其它玩家，都會觸發海戰。
9. 結算位置分數時，牙買加是-5, 2~10, 15，Koxinga 是-5, 1~10, 15。
10. 美工不同，例如牙買加的棋子是用船，Koxinga 是一般棋子。牙買加地圖上，正方形幾個代表需要幾個食物，Koxinga 是用圓形。

...