|  |
| --- |
|  |
| 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：  ，牌的背面：

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：  ，牌的背面：

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：  ，牌的背面：

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：  ，牌的背面：

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，

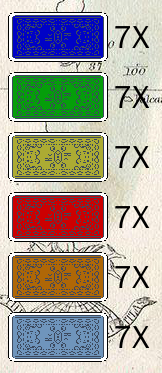
ID: 1, 3, 4, 6玩家，卡片先執行左邊，再執行右邊，

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。

...