**基本玩法**

玩家操纵的主体是船队，在确定好船队带什么东西出航后（军队，交易的财务等等）每一回合通过投色子决定色子的移动步数，船队到达据点后可以选择以某种手段将据点占为己有，以后每回合经过据点时可以对据点进行建设，而其他玩家在到达被占领的据点时需要交税给据点拥有者(即大富翁部分，也是经济系统的大头)。

而在船队到达被占据据点时，可以选择攻占据点（实现方式待定）或进行互动（具体方式待定），船队的钱只有到达欧洲（出发点）才算国家正真获得的收益。最后通过某种方式评价胜利（但是大富翁的破产出局应该保留，而且应该比较重要）。

NPC（中立城邦，国家，文明）

可以进行交易，设计一些差价，需求系统，让船队可以在一个NPC处购买物资，再在其他地方卖掉赚钱。

可以有委托任务，比如帮忙运东西，帮忙平叛

可以有自己独立的事件卡（玛雅）（印加），就是到达NPC就摸一张事件卡，其实委托任务也可以通过事件卡的方式实现

**金融系统**

？？？

折合贵金属

**战斗系统**

对土著，对海盗，对据点？实现方式应当简洁，有待讨论

比如直接投色子？划拳？扔硬币？

比如和海盗交战时就扔两个硬币，都是反面的话就输了，财务被抢，如果船有炮可以多扔一次，三个硬币都是反面才输。

反正有待讨论

**船队区域**

在游戏时船队就相当于你的国家，什么物资卡，军棋，钱都放在船队区域上。

可以设计容量，加buff比如带朗姆酒每次走的点数是投出来的加1，带柠檬可以免疫坏死病事件等。

**国家区域**

拿来堆放抢来的文物？货物，钱财，征兵，并且体现国家差异

待讨论，比较空旷目前

**事件卡和机会卡**

是我们最好发挥的部分。

机会卡是每个玩家投完筛子后抽的（或者走到某个代表机会卡的点？），比较常规，比如遇到风暴啊，土著袭击啊，感染各种病啊，发现宝藏啊等等等，对应一些对玩家效果（体现历史风貌）。

事件卡是几回合抽一次（或者走到某个代表事件卡的点？），作用范围比较大，比如巴拿马运河开通，地图上就有新航道，比如天花盛行，印第安的NPC就似了等等等等（体现历史史实）

**想到的设定**

通过河流到达内陆地区

黑奴贸易和鸦片贸易（我们想设定时最好在地图上能对称）

血债系统？体现这个殖民过程的血泪。

通过事件卡解锁小地图？比如捡到了一张中国的朝贡许可证。

金融系统？需不需要模拟财富向欧洲聚集的趋势。

时间跨度大概从发现新大陆到19世纪末？

文化胜利？沿着河传教？