# USER

* Elke user heeft zijn beweegbaar leger met maximum (bv. 25 troepen) en een reserve leger met maximum (bv. 500)
* De user beweegt door zelf door de stad te wandelen
* Elke user kan zijn beweegbaar leger bijvullen met zijn reserve leger, maar dan zal de user niet meer kunnen vechten voor een bepaalde tijd
* Elke user kan 1 van de 4 facties (rood, blauw, geel, groen) kiezen en kan gebieden van de vijandige teams aanvallen
* Indien de user dagelijks inlogt, zal de user steeds meer zilvermunten krijgen
* Met deze zilvermunten kan hij meer troepen aankopen.

# GEVECHT

* Elk gevecht zal doorgaan via de regels van RISK:
  + De aanvaller kan kiezen met hoeveel soldaten hij aanvalt
  + MAX 3 dobbelstenen voor de aanvaller en 2 voor de verdediger
  + De verdediger zal altijd het voordeel hebben t.o.v. de aanvaller
    - Als zowel verdediger als aanvaller beide een 2 rollen zal verdediger winnen
* Wie het gevecht wint zal een score krijgen uitgedrukt in zilvermunten

# Gebieden

* Users kunnen enkel de aanliggende gebieden aanvallen van een vijandig team
* Indien de user een gebied overneemt kan de user ervoor kiezen hoeveel troepen achter te laten voor verdediging
* Elke user zal een max aantal troepen kunnen achterlaten
* Elk gebied zal een max aantal troepen kunnen ondersteunen
* Hoe groter de gebieden, hoe meer troepen er max gevestigd kunnen worden

# Kaart

* Op de kaart zullen de 4 verschillende gebieden worden weergegeven
* Op de kaart zal de speler worden weergegeven
* Op de kaart zullen grotere gevechten worden weergegeven waar de speler aan kan participeren

# Andere werking

* Indien de speler in de buurt komt van een andere speler uit een ander team, kan de speler ervoor kiezen om deze persoon aan te vallen of niet.
  + Indien de verdedigende speler ervoort kiest om niet te vechten, zal een bot de verdedigende speler overnemen.

# Shop

* De speler zal ook via betalingen goudmunten kunnen aankopen om zo meer troepen te kopen of om cooldowns van bepaalde gevechten weg te kopen.

# Extra uitbreiding

* Verschillende type units
  + Sterke unit: kan niet lager dan 3 gooien
  + Zwakke unit: kan niet hoger dan 4 gooien