



Requisitos Funcionais

- **RF-1:** O jogo deve ser capaz de comportar partidas de 3 a 6 jogadores.
- **RF-2:** O jogo deve possuir 3 tipos de exércitos: infantaria, cavalaria, artilharia. Infantarias devem equivaler a 1 exército; cavalarias devem equivaler a 5 exércitos; artilharias devem equivaler a 2 cavalarias.
- **RF-3:** No início do jogo, cada jogador deve receber um número de infantarias inversamente proporcional à quantidade de jogadores.
- **RF-4:** O jogo deve, ao ser iniciado, executar o processo de *setup* do tabuleiro.
- **RF-5:** O jogo deve funcionar a base de rodadas, que devem ser constituída de 3 etapas: mobilização, ataque e fortificação.
- **RF-6:** O jogador deve ser capaz de distribuir tropas em seus territórios conquistados, caso a rodada esteja em etapa de mobilização.
- **RF-7:** O jogador deve ser capaz de trocar suas cartas por tropas, caso a rodada esteja em etapa de mobilização.
- **RF-8:** O jogador deve receber uma quantidade de exércitos proporcional ao numero de territórios e continentes controlados na etapa de mobilização.
- **RF-9:** O jogador deve ser capaz de atacar o território de outro jogador com suas tropas, caso a rodada esteja em etapa de ataque.
- **RF-10:** O jogador deve ser capaz de mover tropas entre continentes adjacentes uma única vez, caso a rodada esteja em etapa de fortificação.
- **RF-11:** O jogador deve receber uma carta de exército ao final de uma rodada com captura de território.
- **RF-12:** Um jogador deve ser eliminado caso perca todos os seus territórios.

- **RF-13:** Um jogador deve ser declarado o vencedor caso seja o único jogador restante no mapa, dando assim um fim à partida.
- RF-14: O usuário deve ser capaz de abortar uma partida em qualquer momento do jogo.