El objetivo del juego es evitar la ocupación total del tablero de una invasión tratando de agrupar a tus personajes invasores de manera que desaparezcan del mismo según las reglas descritas a continuación. Además, si tu puntuación final de la partida es superior a 0 puntos, podrás canjear con ellos una serie de premios como recompensa por haber evitado la invasión.

El juego se desarrolla sobre un tablero de 7 filas y 7 columnas. Todas las casillas podrán ser ocupadas por un invasor, salvo las casillas de las esquinas y centro del tablero, que son posiciones no accesibles del territorio.

En el juego se considerarán 8 tipos diferentes de personajes de los videojuegos clásicos ordenados por puestos militares:

1. Capitán General (el cabecilla de la invasión)

2. Suboficial Mayor

3. Subteniente

4. Sargento

5. Cabo Mayor

6. Cabo Primero

7. Cabo

8. Soldado

El cabecilla de la invasión tiene un papel importante en el juego, tal y como se describirá más adelante.

Al inicio de una partida, 5 invasores aleatorios ya habrán ocupado parte del tablero de juego. Tienes un máximo de 10 turnos para detener la invasión, en cada turno tendrás que eliminar a los invasores que hayas puesto en el anterior turno. En cada turno tus invasores esperan a que les asignes una posición en el tablero para que acaben con un grupo de invasores.

Para acabar con un grupo de invasores, has de situar cada uno de tus 5 invasores sobre diferentes celdas del tablero, teniendo en cuenta que una celda que ya esté invadida no podrá ser ocupada por un nuevo invasor.

En cada turno, tienes que, con tus invasores, tratar de formar grupos (o colonias) del mismo tipo de invasor. Si logras hacer un grupo de al menos 3 individuos del mismo tipo, éste desaparecerá del tablero al terminar el turno.

Los invasores pueden agruparse en una misma fila o columna. No formarán parte de un grupo de invasores aquellos que estén situados en celdas adyacentes de la misma diagonal.

Partes de 0 puntos al comenzar el juego. Los puntos se incrementarán en cada turno en 50 al hacer desaparecer un grupo de 3 invasores, en 200 si el grupo es de 4, 1000 si es de 5, 5000 si es de 6 y 10000 si es de 7. Si se hace desaparecer más de una colonia en el mismo turno, se sumarán los puntos correspondientes de cada una de ellas

La partida finalizará en alguna de las siguientes situaciones:

♣ Cuando consigues eliminar una colonia de 5 o más personajes del tipo cabecilla. Los enemigos al ver que han desaparecido 5 o más de este tipo de invasores, finalizan la invasión al verse eliminados una gran parte de los líderes de la misma. En este caso, ya no llegan más invasores, eres el vencedor de la invasión y obtienes unos 20.000 puntos extra en tu marcador final.

♣ Cuando finalice el décimo, y último turno, y el tablero tenga algún hueco libre. En este caso, también serás el vencedor ya que evitaste la invasión total del territorio y la partida finalizará con la puntuación acumulada.

♣ Cuando todas las casillas del tablero estén ocupadas por un invasor y no haya posibilidad, por tanto, de seguir colocando nuevas tropas que nos defiendan. En este escenario se considera ganador al enemigo y finaliza la partida con 0 puntos en tu marcador final