六角帝国-游戏规则

## 战事规则

一支军队的军力（）决定于人数（）和士气（），有。若攻守两方军力不同，则军力较大的一方胜利；若攻守两方军力相同，则防守方胜利。胜利方剩余人数和士气满足关系和。

## 游戏过程

每个国家在自己的首都获得一支初始军队（），通过包围和介入一个方格能占领该方格以及该方格临近的方格。在以下情况下，临近方格不会被占领：

1. 该方格是未成围港口或城市；
2. 该方块属于友方
3. 该方块被其他军队占有

## 招募规则

初始地，每个城市招募5人，首都（或每个首府）招募10人。此外每增加一格郊区，城市募兵数增加1；每增加一个港口，城市募兵数增加5。

## 士气规则

每增加一格郊区，胜利军增加一点士气；其他军队士气不变。(1)

每增加一格港口，胜利军增加10点士气；其他军队增加5点士气。(5)

每增加一格城市，胜利军增加20点士气；其他军队增加10点士气。(10)

每增加一格首府，胜利军增加50点士气；其他军队增加30点士气。(20)

每增加一格首都，胜利军增加80点士气；其他军队增加50点士气。(30)

每失去一格港口，所有军队失去5点士气。

每失去一格城市，所有军队失去10点士气。

每失去一格首府，所有军队失去30点士气。

在败仗中，每死10人，所有军队失去1点士气。

士气不得高于人数。

军队每轮增加一点士气。

## 调度规则

通过把军队移动到由非满军队占有的方格，可以将两支军队合并。

，其中，

