宿題

* ちゃんと遊べるルールにすること
* リスクの理論を調べて，ゲームをどのように調整すればいいか考えること
* 画面設計の上に，ゲームのロジックを構築する  
  例：「都市解放」をクリックすると：  
  その都市にいる敵の数字（？）が出てくる  
  自分たちの戦闘力の合計を求める  
  数字を比較する  
  自分たちが大きければ都市が開放される・・・  
  ・・・  
  ターン数を1増やす  
  EVMを更新する