Mục tiêu cần đạt được để giành chiến thắng: người thắng cuộc trong trò chơi này là người mà khi cuộc chơi kết thúc có tổng số *dân* quy đổi nhiều hơn. Tùy theo luật chơi từng địa phương hoặc thỏa thuận giữa hai người chơi nhưng phổ biến là 1 *quan* được quy đổi bằng 5 *dân.*

Di chuyển quân: từng người chơi khi đến lượt của mình sẽ di chuyển *dân* theo phương án để có thể *ăn* được càng nhiều *dân* và *quan* hơn đối phương càng tốt. Khi đến lượt, người chơi sẽ dùng tất cả số quân trong một ô có quân bất kỳ do người đó chọn trong số 5 ô vuông thuộc quyền kiểm soát của mình để lần lượt rải vào các ô, mỗi ô 1 quân, bắt đầu từ ô gần nhất và có thể rải ngược chiều xuôi chiều kim [đồng hồ](https://vi.wikipedia.org/wiki/%C4%90%E1%BB%93ng_h%E1%BB%93) tùy ý. Khi rải hết quân cuối cùng, tùy tình huống mà người chơi sẽ phải xử lý tiếp như sau:

* Nếu liền sau đó là một ô vuông có chứa quân thì tiếp tục dùng tất cả số quân đó để rải tiếp,theo chiều đã chọn.
* Nếu liền sau đó là một ô trống (không phân biệt *ô quan* hay *ô dân*) rồi đến một ô có chứa quân thì người chơi sẽ bị mất lượt số quân trong ô đó. Số quân bị *ăn* sẽ được loại ra khỏi bàn chơi để người chơi tính điểm khi kết thúc. Nếu liền sau ô có quân đã bị *ăn* lại là một ô trống rồi đến một ô có quân nữa thì người chơi có quyền *ăn* tiếp cả quân ở ô này... Do đó trong cuộc chơi có thể có phương án rải quân làm cho người chơi ăn hết toàn bộ số quân trên bàn chơi chỉ trong một lượt đi của mình. Một ô có nhiều *dân* thường được trẻ em gọi là ô *nhà giàu*, rất nhiều *dân* thì gọi là *giàu sụ*. Người chơi có thể bằng kinh nghiệm hoặc tính toán phương án nhằm *nuôi* ô *nhà giàu* rồi mới *ăn* để được nhiều điểm.
* Nếu liền sau đó là *ô quan* có chứa quân hoặc 2 ô trống trở lên hoặc sau khi vừa ăn thì người chơi bị mất lượt và quyền đi tiếp thuộc về đối phương.
* Trường hợp đến lượt đi nhưng cả năm ô vuông thuộc quyền kiểm soát của người chơi đều không có *dân* thì người đó sẽ phải dùng 5 *dân* đã *ăn* được của mình để đặt vào mỗi ô 1 *dân* để có thể thực hiện việc di chuyển quân. Nếu người chơi không đủ 5 *dân* thì phải vay của đối phương và trả lại khi tính điểm.
* Trò chơi sẽ kết thúc khi toàn bộ *dân* và *quan* ở hai *ô quan* đã bị ăn hết. Trường hợp hai *ô quan* đã bị *ăn* hết nhưng vẫn còn *dân* thì quân trong những hình vuông phía bên nào coi như thuộc về người chơi bên ấy; tình huống này được gọi là *hết quan, tàn dân, thu quân, kéo về* hay *hết quan, tàn dân, thu quân, bán ruộng*.