MAP:

map是一个连接起来的graph，每一个点代表一个玩家拥有的国家，这些点之间的edge代表着国界，这个map被分为不同子图，代表着不同大陆，每个国家都只能属于一个大陆。每个大陆都自带一个控制值，决定每个玩家一回合能控制的军队数量，游戏开始时每一个城市都有主（没有空白城市），并且包含一个或多个军队，属于控制城市的人。你的版本中，游戏可以在任何连接起来的分大陆中进行，分大陆由你设计， 并在游戏开始的时候加载，存在txt file里

GAME:

STARTUP PHASE

决定有几个人玩，然后所有城市被随机分配给玩家，然后开始循环模式，每个玩家的回合都有三个阶段.1.强化阶段2.攻击阶段 3.防守阶段。一旦玩家结束了这三个阶段，就是另外一个玩家回合。

1.强化阶段

玩家基于所拥有城池得到相对应的军队数量，城池/3，如果一个玩家得到了整个大陆的城池，那么得到的军队数量等于大陆自带控制值，最后，如果玩家拥有三张不同种类或相同种类卡片，他可以用卡片换军队，第一张卡牌换的军队是5，然后任意玩家换军队，都会加五，5.10.15... 在任意情况下强化阶段至少会给三个军队。当系统决定好了一回合给几个军队，玩家可以把这些军队随意divide并放在任意所拥有的城池下。在放完以后，进入攻击阶段

2.攻击阶段

玩家可以选择任意一个它拥有的城市并且这个城市一定要拥有两个以上army。然后对一个邻近的城市攻击，然后attacker最多roll三次色子（小于等于主动攻击城市的军队数量）守护方最多扔两次色子（小于等于主动攻击城市的军队数量），攻击结果取决于defender色子最大数以及attacker，如果defender大于等于attack的，attacker失去一支军队，否则defender失去一支军队。如果defender扔了两次色子（到了满值），那他就不必再扔，attacker可以继续扔并将最好的和defernder最好的比较。attacker可以持续进攻直到它所有的军队都没了。或者防守方没了既占领。 如果占领了，进攻方必须rolL,并将大于等于点数的军队力量放进被占领城市。一个玩家可以进攻无数次。一旦他声称他不在进攻，或者无法进攻。进入防守阶段

3.防守阶段

玩家可以吧他拥有的army从一个城市移到另一个城市，只要这两个城市之间有道路（由自己城市组成），每一次防守阶段只能移动一次army。 然后进入下个玩家。一个玩家如果没了城市，就GG，一个人霸权了，游戏结束

CARDS

如果他成功的攻克了一个城市在他的回合，那么它在回合结束会受到一张卡片，这张卡片可以是infantry 步兵cavalry 骑兵artillery炮队， 玩家可以用三张完全一样的卡，或者三张完全不同的卡（不能使是210），来换 5 10 15 个军队。 如果一个玩家攻占了另一个玩家最后一个城池，缴获所有卡片，如果一个玩家攒了5张卡，强化阶段必须使用3张卡片。