플레이어(Class: Player)는 게임 실행을 할 때, 게임 설정(method: gamesetting())에서 플레이어 수(int: player\_num)와 말의 개수(int: horseNum)를 선택한다. 게임으로 들어오면, 초기 보드가 설정된다.(method: initBoard())

각 플레이어는 번갈아가면서(method: turnchange) 윳(class: Yut)을 던진다(method: throwYut()).

말이 가야할 위치에 빈 자리가 있어서 기존의 말(method: checkFoothold()))을 이동시키거나 새로운 말(Player: +waitingHorse)을 놓고 싶다면, 말을 보드에 놓으며(method: putHorse()), 자신의 말이 있을 경우(method: checkFoothold()) 업을지 말지 결정을 한다(method: checkFoothold()). 또한 상대의 말이 있으면(method: checkFoothold()), 말을 없앤다(method: eatMal()).

가는 도중에 방향(Foothold: -direction)을 선택할 수 있는 칸(class: CenterFoothold, class: PointFoothold)이 나온다면, 방향을 선택한다.(method: selectDirection())

어떤 플레이어의 모든 말이 들어오면(Player: +finishHorse, Player: +horseNum) 승자를 표시하고(method: showWinner()) 게임을 종료한다.(method: endgame())