

Felhasználói kézikönyv

Menük használata:

A játék egy főmenüvel kezdődik, amiben a következők közül választhat a felhasználó. Új játékot kezd, ezt a lehetőséget választva a játék egy újabb menüt nyit meg. Betölt egy régebbi játékot, ebben az esetben a fájlban található régebbi játék adatai alapján folytathatják a játékosok a játékot. Vagy kilép, aminek hatására a program futása befejeződik.

Amennyiben a játékos az új játék lehetőséget választja, akkor egy új ablak jelenik meg, ahol a két játékos megadhatja a nevét, illetve választhat, hogy melyik színű báránnyal szeretnének majd játszani. A Start gombot megnyomva elindul a játék. (A játék csak akkor indul el, ha a játékosok nevei különböznek és a választott színek.)

A játék menete:

A játék egy új ablakon jelenik meg, aminek a közepén van egy szürke hatszög, felül láthatjuk annak a játékosnak a nevét, aki éppen lép, alul pedig két gomb, az egyikkel el lehet menteni a pillanatnyi állást, a másikkal pedig vissza lehet lépni a főmenübe.

A kezdő játékos rak először, a szürke hatszögek jelzik, hogy hova tud rakni pályaelemet a játékos. A cél egy összefüggő pálya építése, aminek a mezői nem fedik egymást. A játékosok felváltva raknak, fejenként 4-4 pályaelemet (egy pályaelem 4 hatszögből áll és egy rombuszt alkotnak).

Ha a játékosok lerakták a pályát, akkor választhatnak szintén a szürke négyzetek alapján, hogy honnan szeretnék kezdeni a játékot. A kezdő pozícióba leraknak 16 bárányt. A kezdő pozíció csak a pálya szélén helyezkedhet el.

Ha a játékosok kiválasztották a kezdő pozíciójukat, akkor kezdődhet a többi mező elfoglalása. A játékos úgy tud mezőt elfoglalni, hogy a kívánt mezőre valamelyik általa birtokolt mezőről áttetszi az ott lévő bárányainak a felét. Azonban nem választhat tetszőlegesen a mezők közül. A bárányok csak egy adott irányba léphetnek és abba az irányba kötelező a legtávolabbi elérhető mezőre lépni. Továbbá viszont, ha valamelyik mezőn van már bárány, akkor arra a mezőre már nem tudunk továbblépni és átugrani sem.

A játék célja:

A játék célja, hogy a játékos minél több mezőt foglaljon el. Az a játékos nyer, akinek több mezőn állnak bárányai. Ha a játék érzékeli, hogy valamelyik játékos nyert, akkor egy új ablakot nyit, amin gratulál a nyertes játékosnak.