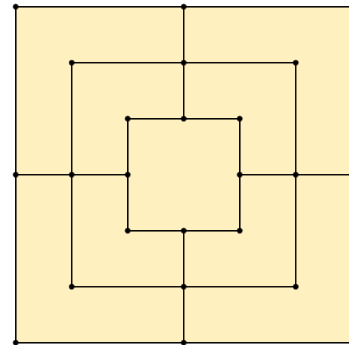


Specifikáció

Szabó Zsombor István – CN12S0

A program a Malom nevezetű játékot valósítja meg. Ez egy kétszemélyes, táblás stratégiai társasjáték. A játékosoknak 9-9 korong alakú fekete, illetve fehér bábúja van. A játék célja az, hogy az ellenfél korongjait levegyük, vagy olyan helyzetbe kerüljünk, hogy az ellenfél képtelen legyen lépni. Ennek elsődleges módja a malmok kialakítása (függőleges vagy vízszintes sorokban három korong egymás mellett), ugyanis egy malom létrejöttével levehetünk egy korongot az ellenfél készletéből (abból, ami a táblán van). Ha valakinek csak két korongja marad, elvesztette a játékot, mert már nem tud malmot kialakítani. Viszont ha túl sok malmot alakítunk ki, nagy az esély rá, hogy beszorulunk.



A játék menete

Első fázis

Az első fázisban az üres táblára a játékosok felváltva rakják fel a korongokat, mindig a világos kezd. Már a rakosgatásban is ki lehet rakni malmot, bár kevésbé célszerű erre törekedni, mert a túl sok malom beszorulással fenyeget. Ha valaki malmot rak ki, akkor levehet egy korongot az ellenfelétől, azt követően az ellenfele következik. Az elején nem célszerű sarkokra tenni, mert oda könnyen beszorít az ellenfelünk. **Fontos: az ellenfél malmából nem vehetünk el korongot, kivéve ha az ellenfél minden korongja malomban áll!** Mindkét játékosnak 9-9 korongja van, ha ebből egyet már levettek, az természetesen már nincs játékban.

Második fázis

Ha az összes korongot felrakták a táblára, illetve már nem tudnak többet rakni, akkor következik a második fázis, a lépegetés. A korongok vízszintes és függőleges irányban mozdíthatók, átlósan nem. Olyan mezőre nem léphetünk, ahol már áll egy korong, és mindig csak a közvetlenül szomszédos csúcspontig léphetünk a vonal mentén. Ha egy malom három korongjából egyet elmozdítunk, majd visszateszünk, az érvényes malom, tehát újabb korongot vehetünk le. Ez többször is ismételhető. Csiki-csuki

Érdekes helyzet, ha valaki egy korongját úgy tudja mozgatni, hogy minden lépésével malmot alakít ki. Ezt sokan szabálytalannak mondják, pedig nem az, csukogatásnak vagy csikicsukinak nevezik.

Ha egy játékos nem tud lépni (be van szorulva), akkor elvesztette a játszmát.

Különleges esetű szabály: Ha a lerakási fázisban egy olyan pontba kerül a korong, ahol egyszerre két malom alakul ki, akkor 2 korongot lehet levenni.

Harmadik fázis

Ha valakinek már csak három korongja maradt, akkor azokkal szabadon ugrálhat a pálya bármely pontjára, és ugrálva is alakíthat ki malmot. Ilyenkor úgy célszerű taktikázni, hogy egyszerre két malmot is nyitva tartunk, mivel az ellenfelünk csak az egyiket tudja megakadályozni.

Ha valaki úgy alakít malmot, hogy az ellenfelének csak három korongja maradt, és azok is malmot képeznek, akkor abból el lehet venni. Ez esetben a játéknak is vége, mert az ellenfelünknek csak két korongja maradt.

Ha mindkét játékosnak három-három korongja van, akkor nagyon kell figyelniük, mindig a malomra törjünk, különben elveszítjük a kezdeményezést. Ilyenkor célszerű az L alakot felvenni, mert onnan két irányban is könnyen malmot alakíthatunk ki.