

A felhasználónak a program indítása után 3 lehetősége van.

- „g”: Egy játék kezdése
- „b”: Előző győzelmek megtekintése
- „s”: kilépés a programból

A játék egy  $x \times x$ -es pályán játszódik. A két játékos felváltva köveket helyez el erre a táblára, ezzel minél több területet foglalva.

Köveket helyét számokkal szor:oszlop formában lehet megadni.

Ha olyan helyre helyezne követ, ahol már van valami más, azt nem fogja tudni felülrni és tovább megy a kör.

Az nyer, akinek a legtöbb területe van. A másik területét azzal is lehet csökkenteni, hogy a köveit ellenfele bekeríti.

A bekerített kövek lekerülnek a pályáról, a helyükön üres terület lesz.

Mind a 2 játékosnak van lehetősége passzolni egy kört.

Ha mindketten passzolnak a játéknak vége van. Ha ezt nem teszik meg a játék máshogy nem érhet véget.

Amikor vége van egy játéknak a felhasználó vissza kerül a menübe, és megint az előző 3 lehetősége van. Ha az előző győzelmek megtekintését választja megint 2 opciója lesz:

- a scoreboard megtekintése
- a scoreboard lenullázása

Innen megint visszakerül a menübe.

Végül a 3. opció: a felhasználó kiléphet a programból.