

Felhasználói dokumentáció

A program egy játékprogram, mely egy hatszögletű mezőkre osztott, 58 mező területű pályán zajlik.

A játékot mindig a piros játékos kezdi meg, és innen felváltva lépnek a játékosok.

A játék célja, hogy mikor véget ér a mérkőzés, nekünk legyen a legtöbb bábunk a táblán.

A játéknak négy egyszerű alapszabálya van:

1. Az adott játékos egyszerre csak egy bábút mozgathat a táblán, viszont itt kétféle lépéslehetősége is van:
 1. Ha szomszédos mezőre lép, akkor a bábu megkettőződik, és a kiinduló ponton is marad egy másolata.
 2. Ha a kiinduló mezőtől két mező távolságra akar lépni, akkor csak a kiválasztott helyen jelenik meg a bábu, gyakorlatilag ugrik.
2. Ha az egyik játékos a másik játékos bábuja mellé lép, akkor elfoglalja, megszerzi azt. Egyszerre több bábu is megszerezhető.
3. Lyukak helyére nem lehet lépni.
4. A mérkőzés akkor ér véget, ha legalább az egyik játékos nem képes legális lépést végrehajtani.

A játékot elindítva a főmenübe jutunk, ahol választhatunk, hogy játszani szeretnénk vagy szerkeszteni a táblát.

Szintén a főmenüben választhatjuk ki az ellenfél kívánt nehézségi fokozatát.

A táblaszerkesztőben értelemszerűen kiválasztjuk a rakni kívánt elemet, majd azt jobb gombbal eltávolíthatjuk, vagy bal gombbal lehelyezhetjük.

Játék menete

A játékos bal gombbal kiválasztja azt a bábút, amellyel lépni szeretne. Ilyenkor megjelennek az adott bábuval a lépési lehetőségek. Ezután bal gombbal kiválasztja a lépés helyét, melynek fajtáját különböző színek jelzik. Véget ért a köre és a másik játékos jön.