

Käyttöohje, Kalaha

Aloittajan arvonta:

Pelin alkaessa pyydetään pelaajaa valitsemaan joko 1 tai 0. Tietokone arpoo luvun 1 tai 0 ja vertaa sitä käyttäjän antamaan syötteeseen.

Peli alkaa:

Tulosteena näkyy aluksi pelin aloitusasetelma, päädyt (eli mancalat) ovat tyhjiä ja muissa kipoissa on 4 kiveä kussakin. Ohjelma pyytää käyttäjää syöttämään luvun 1-6, jotka edustavat pelaajan puolella olevia kippoja. 1 on kaikkein vasemmanpuoleisin ja 6 oikean.

Pelin kulku:

Pelissä nostetaan kaikki kivet annetusta kiposta ja ripotellaan ne yksitellen tuleviin kuppeihin vastapäivään, kuitenkin hypäten vastustajan mancalan yli. Kun käyttäjä syöttää vuorollaan luvun 1-6, päivittyy pelilauta tehdyn siirron mukaisesti ja tulosteena näkyy pelilauta siirron jälkeen.

Pelin loppu:

Peli loppuu, kun jomman kumman pelaajan kaikki kipot on tyhjänä. Tällöin peli laskee lopputuloksen ja julistaa voittajan.