

Malom játék felhasználói kézikönyv

A játék elinitásakor a felhasználót egy menü fogadja, ahol 3 opció közül választhat. Ezek:

- Játék: ezt választva megjelenik egy újabb ablak, ahol a játékosok megadhatják a neveiket. Ez ablak is tartalmaz egy Játék nevű gombot, melyet kiválasztva elindítható a játék
- Tabella: ezt választva megjelenik azon játékosok nevei és győzelmeinek száma, akik eddig játszottak a játékkal. Itt a Bezár opciót választva visszalép a játékos a menübe
- Bezár: ezt választva a játékos bezárja a játékot

A játék alapvető szabályai:

A játékot az a játékos kezdi, aki először adtam meg a nevét. Az ő színe lesz a kék, a másik játékosé pedig a piros.

A játék kezdetén minden játékos rendelkezik 9-9 bábúval, melyeket az egyes mezőkön helyezhet el. Fontos, hogy bábút csak olyan mezőre helyezhet a játékos, ahol nincs még bábú.

Miután egy játékosnak elfogytak a bábúi, akkor léphet. Ezt úgy tudja megtenni, hogy először kiválasztja, hogy melyik bábúval, majd azt, hogy hova akar lépni. Ha másodjára olyan mezőt választ ki a játékos, ahová nem léphet, akkor újból ki kell választani azt, hogy mivel szeretne lépni, és hogy hová. Egy játékos léphet:

- Szomszédos mezőre, de átlósan nem

Ha kialakul egy malom szituáció, akkor a játékos, aki kialakította a malmot kiválaszthat a másik játékos bábúi közül egyet, amit elvehet a tábláról. Csak olyan bábút vehet el, amely éppen nem egy malom része.

Egy játékos akkor nyer, ha az ellenfelének már csak 2 bábúja maradt, vagy ha az ellenfele már nem tud lépni.