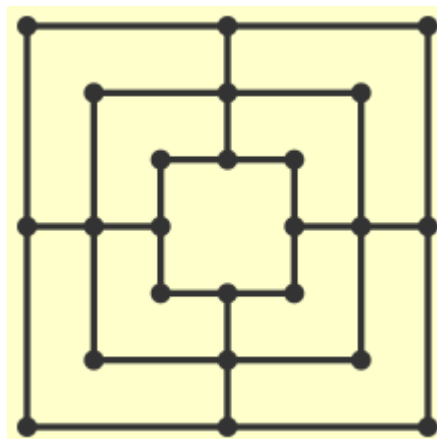


Käyttöohje: jar -tiedosto löytyy projektin juuresta kansioista jar tiedosto

1. Valitse pelityyppi: anna syötteenä kokonaisluku 1 (Tekoäly vastaan tekoäly)
(muut pelityypit ei saatavilla!)
2. Valitse vaikeustaso: luvut 1-4 (tämä määrittelee pelipuun generoinnin syvyyden)
3. Seuraa peliä: Pelilauta tulostetaan jokaisen siirron jälkeen. Pelilaudan yläpuolella näkyy myös uuden sijainnin paikkaluku (0-23) sekä kakkosvaiheessa mistä paikasta siirto on tehty. Yläpuolella näkyy myös, kumpi pelaajista on pelivuorossa. Uusin siirto näkyy pelilaudalla isompana kuin muut sijainnit. Pelin lopuksi tulostetaan pelin voittaja.

Mylly –pelin säännöt:

Kummallakin pelaajalla on yhdeksän nappia, jotka siirretään laudalle vuoron perään. Pelaajat yrittävät saada laudalle muodostettua myllyn eli saada kolmen oman värisen merkin suoran ja toisaalta estää vastustajaa saamasta myllyä. Kun pelaajat ovat siirtäneet kaikki merkinsä laudalle, voidaan niitä siirtää laudalla yhden askeleen kerrallaan vieressä oleviin tyhjiin sijainteihin. Kun jompikumpi pelaajista saa myllyn saa hän poistaa yhden vastapuolen pelimerkeistä. Vastustajan myllyssä olevaa merkkiä ei kuitenkaan saa poistaa, jos vastustajalla on laudalla vielä muita merkkejä, jotka eivät ole myllyssä. Jos pelaajalta on syöty kuusi merkkiä ja laudalla on jäljellä enää kolme, voi hän lentää, eli siirtää laudalla olevan oman merkinsä mihin tahansa tyhjästä sijainnista. Peli päättyy siihen, kun toisella pelaajalla on enää kaksi merkkiä jäljellä tai toinen pelaajista ei voi enää siirtää nappejaan tyhjiin sijainteihin, jolloin vastustaja on voittanut pelin.



Kuva myllylaudasta: wikipedia

Pelilaudan paikkojen numerointi pelissä:

```
0-----1-----2
| 8-----9-----10 |
| | 16---17---18 | |
7 15 23          19 11 3
| | 22---21---20 | |
| 14-----13-----12 |
6-----5-----4
```