

## 4 Gewinnt

---

### Registrierung

Um sich beim 4Gewinnt-Server anzumelden, ist eine Registrierung nötig:

```
REGISTER;yourname
```

### Ablauf des Turniers

Solange mindestens zwei Spieler registriert sind, wird Saison für Saison gespielt.  
Innerhalb einer Saison spielt jeder Spieler, Spiel für Spiel, gegen alle anderen Spieler (=Spieltag).  
Hierbei gibt es Hin- und Rückrunde, so dass jeder Spieler einmal Heimrecht (=erster Zug) hat.  
Die Spiele eines Spieltags finden parallel statt.

### Teilnahme an einer Saison

Wenn der Server eine neue Saison startet, schickt er eine Benachrichtigung an alle registrierten Spieler:

```
NEW SEASON;58ca8b44
```

Daraufhin muss man dem Server signalisieren, dass man teilnehmen möchte:

```
JOIN;58ca8b44
```

Der Teil `58ca8b44` ist ein variabler Token, der je nach Saison variiert.

### Einen Zug machen

Der Server schickt eine Nachricht an den Spieler, wenn ein neues Spiel beginnt:

```
NEW GAME
```

Bist du selbst am Zug, wird der Server dich auffordern:

```
YOURTURN;758f30a5
```

Der Teil `758f30a5` ist wieder ein variabler Token.  
Daraufhin kannst du mit

```
INSERT;spalte;758f30a5
```

Einen Zug ansagen. Hierbei ist `spalte` ein Wert zwischen `0` und `6`.

Der Server informiert beide Spieler über alle gemachten Züge via:

```
TOKEN INSERTED;spieler_name;spalte
```

## Ende eines Spiels

Ein Spiel kann

- verloren werden (ungültiger Zug)
- gewonnen werden (vier Steine in einer vertikalen, horizontalen oder diagonalen Reihe)
- unentschieden enden (Spielbrett gefüllt aber kein Spieler hat vier Steine in Reihe)

Über das Ende jedes Spiels informiert der Server beide Spieler via:

```
RESULT;ergebnis;spieler_name;grund
```

ergebnis hat die Ausprägungen LOSE|WIN|DRAW

## Timeouts

Antwortet ein Spieler ungültig oder nicht innerhalb von 250ms verliert er das Spiel