**Deckaufbau:**

* Jedes Deck besteht aus Basis von XXX Gebäuden (Sollte pro Deck einstellbar sein)
* Zusätzlich zur Basis, kann jedes Deck pro Runde eine variierende (Siehe unten) Anzahl von Gebäuden hinzugefügt bekommen.

**Regeln für die Deck-Füllung:**

Das Hinzufügen der Gebäude pro Deck sollte anhand von folgenden Regeln bestimmt werden (Änderungen/Hinzufügen von Regeln in der Zukunft vorbehalten).

* Für jedes hinzufügende Gebäude soll eine Zufallsfunktion durchlaufen werden.
* Die Wahrscheinlichkeit soll für jedes Gebäude in jedem Deck einzeln definierbar sein.
  + Dabei soll die Häufigkeit in Prozenten angegeben werden können. (Alle Gebäude ergeben 100% zusammen)
    - Beispiel.:   
      Haus 40%  
      Villa 40%  
      Park 10%  
      Tower 5%  
      City Center 5%  
      Rest 0%
* Es dürfen nur Gebäude zum Füllen benutzt werden, welche bereits freigeschalten sind.
* Gebäude werden dann freigeschalten wenn man das richtige Deck dafür auswählt (Die Gebäude welche in der Basis dieses Decks vorhanden sind, sind ab sofort freigeschaltet)
* Gebäude welche zu dem Zeitpunkt noch nicht freigeschalten sind, werden in der Berechnung zum Füllen nicht miteingerechnet.
* Die Anzahl der aufzufüllenden Gebäude sollte anhand des Spielfortschritts festgelegt werden können. Dies soll Anpassbar sein (z.B. nach Runde 2 kommen 5 Gebäude pro Deck, nach Runde 5 kommen 6, etc.)

**Deck Requirements:**

* Es muss bei jeder Auswahl zwischen zwei Decks gewählt werden können.
* Eine Auswahl besteht dann, wenn der Spieler genügen Punkte erreicht hat für die nächste Runde.
* Das Deck welches nicht gewählt wird, wird automatisch in der nächsten Auswahl wieder zur Verfügung gestellt.
* Es soll festgelegt werden können ab welcher Runde ein Deck frühestens vorkommen darf.
  + Wert welcher für jedes Deck individuell festgelegt werden kann
* Die benötigten Punkte zum Erreichen der nächsten Runde soll ein festgelegter Werte einer Liste sein, wobei der letzte Eingetragene Wert der Liste für alle Zukünftigen Runden gelten soll.

**Deck Progression:**

* Es darf eine maximale Anzahl von spezifischen Gebäuden geben. Dies sollte mittels eines Wertes festgelegt werden
  + Bsp.: Es dürfen maximal 2 Tempel vorhanden sein. (Platziert, wie auch in der Hand)

**Reihenfolge der Decks:**

* Die Reihenfolge der Decks wird anhand der Runden/Punkten festgelegt. Decks sollen einen Wert erhalten, ab welcher Runde sie auftreten können.
* Die Häufigkeit wie oft ein Deck auftauchen darf, sollte anhand eines Wertes festgelegt werden können.