

# ABALONE

NEUES SPIEL

SPIEL LADEN

BEENDEN

# SPIELER ANLEGEN

ROT:

☐ KI

☐ durchziehen

BLAU:

☐ KI

☐ durchziehen

LOS GEHT'S

# Abalone

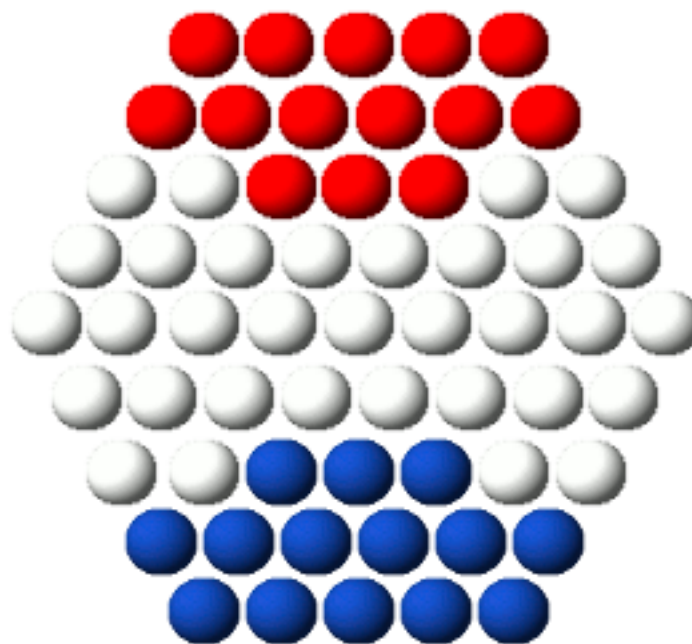
NEUES SPIEL

SPEICHERN

LADEN

LOG

SPIEL BEENDEN



## STATUS

SPIELER 1 (ROT)

14 / 14 KUGELN (MUSS 6 KUGELN  
SCHLAGEN FÜR SIEG)

KI\_1 (BLAU)

14 / 14 KUGELN (MUSS 6 KUGELN  
SCHLAGEN FÜR SIEG)

AM ZUG IST: SPIELER 1

## KI-OPTIONEN

KI\_1

## HISTORIE

1. G5-F5

2. C4-D4

....

# Abalone

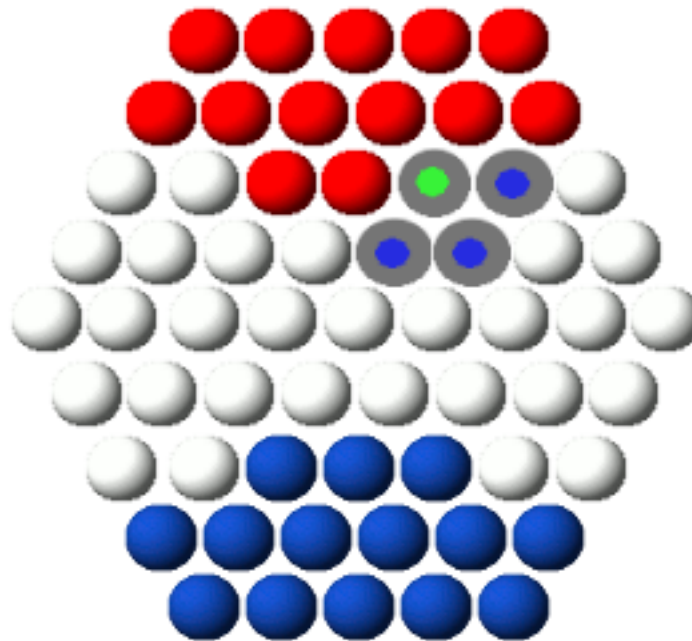
NEUES SPIEL

SPEICHERN

LADEN

LOG

SPIEL BEENDEN



## STATUS

SPIELER 1 (ROT)

14 / 14 KUGELN (MUSS 6 KUGELN  
SCHLAGEN FÜR SIEG)

KI\_1 (BLAU)

14 / 14 KUGELN (MUSS 6 KUGELN  
SCHLAGEN FÜR SIEG)

AM ZUG IST: SPIELER 1

## KI-OPTIONEN

KI\_1

WEITER

ZIEHE DURCH

## HISTORIE

1. G5-F5

2. C4-D4

....

NEUES SPIEL

SPEICHERN

LADEN

LOG

SPIEL BEENDEN



STATUS

SPIELER 1 (ROT)

14 / 14 KUGELN (MUSS 6 KUGELN

ZIEHEN FÜR SIEG)

Log

- LOG -

- GESTARTET AM 26.05.2019 23:59:47 -

FEHLER AM 27.05.2019 00:00:25:

FEHLER ID 14 AUFGETRETEN: UNGUELTIGE

LAENGE DES NAMEN: 0

....

KUGELN (MUSS 6 KUGELN

FÜR SIEG)

T: SPIELER 1

EN

FEITER

ZIEHE DURCH

Abalone

NEUES SPIEL

SPEICHERN

LADEN

LOG

SPIEL BEENDEN

Save

Save In: sav

spielstand1.csv  
spielstand2.csv  
....

File Name:

Files of Type: .csv

Save

Cancel

(NOT)  
ELN (MUSS 6 KUGELN  
FÜR SIEG)

ELN (MUSS 6 KUGELN  
FÜR SIEG)  
SPIELER 1

TER

ZIEHE DURCH

# Abalone

NEUES SPIEL

SPEICHERN

LADEN

LOG

SPIEL BEENDEN

Save

Save In: sav

spielstand1.csv  
spielstand2.csv  
....

File Name:

Files of Type: .csv

.csv  
.ser

(NOT)  
ELN (MUSS 6 KUGELN  
FÜR SIEG)  
ELN (MUSS 6 KUGELN  
FÜR SIEG)  
SPIELER 1

TER

ZIEHE DURCH

Abalone

NEUES SPIEL

SPEICHERN

LADEN

LOG

SPIEL BEENDEN

Open

Look In: sav

spielstand1.csv  
spielstand2.csv  
....

File Name:

Files of Type: .csv

Open

Cancel

(NOT)  
ELN (MUSS 6 KUGELN  
FÜR SIEG)  
ELN (MUSS 6 KUGELN  
FÜR SIEG)  
SPIELER 1

TER

ZIEHE DURCH