

Aufgabe "Bohnenspiel (Kalah)"

Schreiben Sie ein Java-Projekt , welches das Afrikanische Bohnenspiel realisiert.

Material:

48 Steine (z.B. Murmeln oder Bohnen)

Vorbereitung:

Das Spielfeld besteht aus 2 Reihen mit je 6 Mulden und zwei Sammelmulden (das Kalaha).

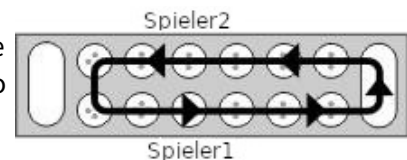
Die vorderste Reihe und das rechte Sammelfeld gehören jeweils einem der beiden Spieler. In jede Mulde kommen 4 Bohnen.

Die Spieler sitzen sich gegenüber.



Spielregeln:

Es beginnt z.B. Spieler1. Er wählt eine seiner Mulden (aus der Sammelmulde darf kein Zug begonnen werden) und verteilt diese Steine gegen den Uhrzeigersinn auf die nächsten Felder - immer einen Stein pro Mulde. Die eigene Sammelmulde wird ebenfalls einbezogen (aber nicht die des Gegenspielers).



Fällt der letzte Stein...

...in eine gegnerische Mulde (egal ob leer oder nicht) oder in die eigene Mulde, in der bereits ein oder mehrere Steine liegen, ist der Zug hier zu Ende. Spieler2 ist nun an der Reihe.

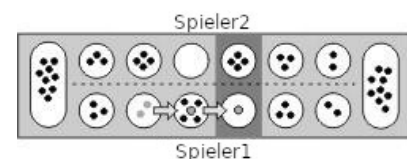
...in die eigene Sammelmulde, ist Spieler1 erneut am Zug. Das ist mehrmals hintereinander erlaubt.

...in eine leere Mulde der eigenen Seite, so darf Spieler1 die Steine der gegenüberliegenden gegnerischen Mulde nehmen und zusammen mit dem letzten gelegten Stein in die eigene Sammelmulde legen.

Anschließend ist Spieler2 am Zug.

Beispiel:

Spieler1 hat aus seiner zweiten Mulde (von links) zwei Steine auf die folgenden beiden Mulden verteilt. Er darf nun die 4 Steine von Spieler2 und den eigenen Stein in seine Sammelmulde legen.



Spielende:

Das Spiel ist beendet, sobald einer der Spieler keinen Stein mehr in seinen Mulden liegen hat. Dann zählen die Spieler ihre erbeuteten Steine zusammen: den Inhalt der eigenen Mulden + Sammelmulde. Gewinner ist, wer die meisten Steine gesammelt hat.

Hinweis:

Implementieren Sie unbedingt einen Debug-Modus, in dem Sie Spielsteine beliebig platzieren können. Das ist zum Testen wichtig und zur Vorstellung während der Prüfung.