



- A • sendet momentane Auswahl
- verlangt von Map die Karte
  - Spieldaten
  - CPU-Gegnerdaten

- B • Empfängt Daten Spieler, CPU

- C
- Will er handeln? welches Objekt?
  - Kann er das?
  - Will er kaufen? Kann er das?
  - Wenn gekauft füge Spieler hinzu
  - Vermögen Spieler aktualisieren
  - neue Position Spieler senden

- D • sendet seine Eigenschaften

- E

- F

- Auswahl seiner Optionen

- G • Komplette Anfrage Karten  
• Bank Vermögen

- M) • Spiel speichern  
• Spiel Laden  
• Spielregeln zurück geben

- H • Spieldaten  
•

- I) • Ende Spiel → Spielerdaten  
Highscore aktualisieren  
• Spielregeln aufrufen