|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Strings | Übermittelt | Erklärung | Sender |
| «Cards:k1,k2,…,k14» | Karten des Spielers | Karten-IDs: k1,…,k14 | Server |
| «Error:Text» | Problem beim Spielen der Karten | Text: Grund für Problem | Server |
| «Played:k1,…,kn» | Neu gespielte Karten | Karten-IDs: 0<n<15, k1,…,kn: | Server |
| «SchupfedCards:k1,k2,k3» | Karten, die dem Spieler geschupft werden | KartenIDs: k1,k2,k3: | Server |
| «YourTurn:true» | Spieler ist an der Reihe |  | Server |
| «YourTurn:false» | Spieler ist nicht mehr an der Reihe |  | Server |
| «Passed:x» | Spieler x hat gepasst | x = Spielernummer | Server |
| «Message:Text» | Nachricht | Text: Nachricht | Server |
| «Finnished:x» | Spieler x hat keine Karten mehr | x = Spielernummer | Server |
| «Won:x» | Spieler x gewinnt den Stich | x = Spielernummer | Server |
| «RoundOver:a,b,A,B» | Die Runde ist vorbei | a,b = Punkte der Teams dieser Runde, A,B = Punkte der Teams insgesamt | Server |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Strings | Übermittelt | Erklärung | Sender |
| «x:SchupfCards:k1,k2,k3» | Karten, die Spieler schupft | Karten-IDs: k1, k2, k3, x = Spielernummer | Client |
| «x:Play:k1,…,kn» | Karten, die Spieler spielen will | Karten-IDs: 0<n<15, k1,…,kn:, x = Spielernummer | Client |
| «x:Pass» | Spieler passt | x = Spielernummer | Client |
| «x:Pass: » | Spieler passt | x = Spielernummer | Client |
| «x:Won:Round» | Spieler gewinnt Runde | x = Spielernummer | Client |
| «x:Finnished:now» | Spieler hat keine Karten mehr | x = Spielernummer | Client |
| «x:Phoenix:n» | Welchen Wert Phönix in Kombination hat | x = Spielernummer, n = Kartenhöhe | Client |
| «x:MahJong:n» | Gewünschte Kartenhöhe | x = Spielernummer, n = Kartenhöhe | Client |
| «x:Dragon:p» | Welcher Gegner den Drachen bekommen soll | x = Spielernummer, p = Nummer des Spielers der Drache bekommt | Client |