

Spielanleitung: Settlers of Asgard

1. Vorbereitung

- Jeder Spieler beginnt mit:
 - 20 Runen (Startkapital)
- Die Spielreihenfolge wird durch Würfeln bestimmt
- Das Spielbrett: 56 Felder (7x8 Grid)

2. Spielablauf

Rundenstruktur

1. Einkommensphase:

- Alle Spieler erhalten Runen oder Energie von ihren Feldern und Strukturen
- Energie wird im Energiespeicher gesammelt (und hat ein Maximum)
- Falls vorhanden, werden Buffs und Debuffs ausgelöst durch Artefakte, Statuen oder Fallen

2. Aktionsphase (Reihum): Jeder Spieler kann pro Runde:

- Felder kaufen (0 bis 3 Stück)
- Strukturen kaufen und platzieren - von jeder Struktur kann man je nur eine besitzen, bevor man sie platziert: danach können einige bestimmte Strukturen wieder gekauft werden
- Eine Statue kaufen, platzieren oder upgraden - dabei kann jeder Spieler nicht mehr als eine Statue besitzen
- Je nach Level die Statue nutzen:
 - Level 2: einen Deal schließen (dabei nimmt man einen Debuff an um einen anderen Buff zu bekommen)
 - Level 3: einen Segen bekommen -> wenn man Pech hat bekommt man stattdessen einen Fluch ab
- Strukturen nutzen für Buffs oder Debuffing anderer Spieler
- Artefakte finden und nutzen - jeder Spieler kann maximal 3 Artefakte gleichzeitig besitzen, um Platz zu schaffen müssen sie genutzt werden.

Kaufen von Entitäten und einige Deals mit den Statuen oder auch das Nutzen von Strukturen können entweder Runen oder auch Energie kosten.

- #### 3. Ergebnisphase
- Es gibt ein Leaderboard mit Zwischenergebnissen, in denen die Spieler ihre erlangten Runen mit denen anderen Spieler vergleichen können

3. Spielende

Das Spiel endet nach 5 Spielrunden. Zum Abschluss gibt es wieder ein Leaderboard: der Spieler mit den meisten Runen gewinnt!

4. Wie spielt man?

Eine Liste der Administrativen Befehle kann im in-Game-Chat mit /help ausgegeben werden. Für die (temporären) Spiel-Befehle wird /gamehelp benutzt. Hier eine ausführlichere Erklärung:

Command Reference Tables

General Commands

Befehl	Beschreibung	Parameter	Beispiel
/whisper	Sendet eine private Nachricht an einen Spieler	<playername> <message>	/whisper Player1 Hallo wie geht's?
/global	Sendet eine Nachricht an alle Spieler auf dem Server	<message>	/global Hallo zusammen!
/changename	Ändert deinen Spielernamen	<newName>	/changename Spieler123
/joinlobby	Tritt einer existierenden Lobby bei	<lobbyname>	/joinlobby Spielraum1
/leavelobby	Verlässt die aktuelle Lobby	Keine	/leavelobby
/createlobby	Erstellt eine neue Lobby	<lobbyname>	/createlobby MeinSpiel
/startgame	Startet das Spiel in der aktuellen Lobby	Keine	/startgame
/listlobbies	Zeigt alle verfügbaren Lobbys an	Keine	/listlobbies
/listallplayers	Zeigt alle Spieler auf dem Server an	Keine	/listallplayers
/listlobbyplayers	Zeigt alle Spieler in einer bestimmten Lobby an	<lobbyname>	/listlobbyplayers Spielraum1
/exit	Beendet das Spiel	Keine	/exit
/help	Zeigt die allgemeine Befehlshilfe an	Keine	/help
/helpgame	Zeigt die spielspezifische Befehlshilfe an	Keine	/helpgame

Game Commands

Befehl	Beschreibung	Parameter	Beispiel
--------	--------------	-----------	----------

Befehl	Beschreibung	Parameter	Beispiel
<code>/buytile</code>	Kauft ein Feld an den angegebenen Koordinaten	<code><x> <y></code>	<code>/buytile 2 3</code>
<code>/placestructure</code>	Platziert eine Struktur an den angegebenen Koordinaten	<code><x> <y></code> <code><structureType></code>	<code>/placestructure 2 3 1</code>
<code>/usestructure</code>	Verwendet eine Struktur mit einem Zielspieler	<code><x> <y></code> <code><structureType></code> <code><targetPlayer></code>	<code>/usestructure 2 3 1 Player2</code>
<code>/usestatue</code>	Verwendet eine Statue-Fähigkeit mit einem Zielspieler	<code><x> <y></code> <code><statueType></code> <code><targetPlayer></code>	<code>/usestatue 2 3 1 Player2</code>
<code>/upgrade</code>	Verbessert eine Statue an den angegebenen Koordinaten	<code><x> <y></code> <code><statueType></code>	<code>/upgrade 2 3 1</code>
<code>/usefieldartifact</code>	Verwendet ein Feldartefakt mit einem Zielspieler	<code><x> <y></code> <code><targetPlayer></code>	<code>/usefieldartifact 2 3 Player2</code>
<code>/useplayerartifact</code>	Verwendet ein Spielerartefakt mit einem Zielspieler	<code><targetPlayer></code>	<code>/useplayerartifact Player2</code>
<code>/status</code>	Zeigt den aktuellen Spielstatus an	Keine	<code>/status</code>
<code>/prices</code>	Zeigt die aktuellen Preise der Items an	Keine	<code>/prices</code>

Hinweis: Koordinaten und IDs beginnen bei 0.