

- 20 Runden → 1 Runde dauert 1 Minute
- Max. 8 Spieler
- 120 Waren
- Jeder Spieler bekommt zu Beginn 4 Waren in verschiedenen Mengen automatisch und zufällig zugeteilt.
- Jeder Spieler bekommt zu Beginn die gleiche Menge an Geld.
- Wer nach 20 Runden der Reichste ist hat gewonnen
- Markt-Rechner sendet Broadcast aus
- Clients haben Connect-Fenster wo auf Broadcast von Markt-Rechner gewartet wird
- Client kann Server auswählen
- Client muss auf „Bereit“ klicken
- Wenn jeder verbundene Client „Bereit“ geklickt hat wird ein 3 Sekunden-Countdown gestartet
- Wenn sich erster Client verbunden hat und „Bereit“ geklickt hat startet ein 2 Minuten-Countdown für den Fall dass ein verbundener Client nicht „Bereit“ klickt. Nach den 2 Minuten startet das Spiel und jeder verbundene Client der nicht „Bereit“ wird gekickt.
- Jeder Spieler muss in jeder Runde mindestens eine Ware mit Menge und Preis anbieten
- Wenn er dies nicht tut wird es automatisch und zufällig vom Markt-Rechner gemacht
- Jeder Spieler kann in jeder Runde Waren auswählen die er zu bestimmter Mengen und Preisen kaufen will
- Wert der Waren hängt vom Börsenkurs ab
- Am Marktrechner gibt es eine Übersicht aller Ereignisse, jeder Runde, jedes Spielers, jeder Ware und der Börsenkurse

Projektleiter → Thomas Gschwantner

GUI: Elpel

Netzwerk: Gschwantner

Börsenlogik: Krottendorfer, Gattringer

Waren: Krottendorfer, Gattringer