

Client Messages

AnimationEnd	Meldet dem Server das Ende einer Animation, damit dieser den Spielverlauf fortsetzen kann.
DeselectTSK	Im Lobby-Dialog: Signalisiert die Abwahl einer TSK durch den Spieler.
Disconnected	Benachrichtigt den Server über den Verlust der Verbindung eines Spielers.
ForceContinueGame	Erlaubt dem Host, das Spiel fortzusetzen, nachdem ein Spieler die Verbindung verloren hat, ohne auf dessen Wiederverbindung oder das Ende eines Zeitlimits zu warten.
JoinServer	Benachrichtigt den Server, dass der Client diesem beitrifft.
LeaveGame	Informiert den Server darüber, dass der Client das Spiel verlassen hat.
LobbyNotReady	Teilt dem Server mit, dass der Client in der Lobby nicht bereit ist.
LobbyReady	Teilt dem Server mit, dass der Client in der Lobby bereit ist.
NoPowerCard	Der Spieler entscheidet sich, keine Powerkarte auszuspielen, und teilt dies dem Server mit.
RequestBriefing	Nach einem Verbindungsverlust fordert der Spieler beim Reconnect sein aktuelles Spielmodell vom Server an.
RequestDie	Der Spieler fordert ein Würfelergebnis vom Server an.
RequestMove	Der Spieler fragt den Server nach der Erlaubnis, eine Figur zu bewegen.
RequestPlayCard	Der Spieler fragt den Server, ob er die ausgewählte Bonuskarte ausspielen darf.
SelectCard	Der Spieler wählt eine Karte aus und meldet dies dem Server.
SelectedPieces	Der Spieler wählt Figuren aus, die für eine Powerkarte verwendet werden sollen.
SelectTSK	Im Lobby-Dialog: Signalisiert die Auswahl einer TSK durch den Spieler.
StartGame	Startet den Spielverlauf auf dem Server.

Server Messages

ActivePlayer	Informiert alle Clients, welcher Spieler gerade aktiv ist.
AnyPiece	Nachricht an den aktiven Spieler, dass er eine beliebige Figur ziehen darf (vgl. StartPiece und WaitPiece).
Briefing	Daten, die der Server an einen Client sendet, der die Verbindung verloren hat.
CeremonyMessage	Informiert alle Clients über das Spielende, die Platzierungen und zeigt Statistiken an.
DiceAgain	Aufforderung an den aktiven Spieler, erneut zu würfeln.
DiceNow	Erlaubnis an den aktiven Spieler zu würfeln (vgl. BPMN).
Die	Teilt allen Clients das Würfelergebnis des aktiven Spielers mit.
EndOfTurn	Benachrichtigt über das Ende des Zuges des aktiven Spielers.
LobbyAccept	Bestätigung, dass ein Spieler erfolgreich in die Lobby aufgenommen wurde.
LobbyDeny	Ablehnung eines Spielers, der versucht hat, der Lobby beizutreten.
LobbyPlayerJoin	Informiert über den Namen eines neu verbundenen Spielers.
LobbyPlayerLeave	Benachrichtigt alle Clients, dass ein Spieler (mit Namen) das Spiel verlassen hat.
MoveMessage	Teilt allen Clients die Bewegung einer Spielfigur auf dem Spielfeld mit.
NoTurn	Der aktive Spieler hat keinen gültigen Zug und muss deshalb seinen Zug beenden.
PauseGame	Der Server pausiert das Spiel und wechselt in den Zustand "Interrupt". Alle Clients wechseln ebenfalls in diesen Zustand.
PlayCard	Informiert alle Clients, dass der aktive Spieler eine Bonuskarte gespielt hat. Startet die Animation
PossibleCard	Zeigt dem aktiven Spieler die möglichen Bonuskarten, die er spielen kann.
PossiblePiece	Zeigt dem aktiven Spieler die Figuren, die er bewegen kann, in der PowerCard.
RankingResponse	Antwort des Servers an den Client mit den den

	Würfelergebnissen von allen, für alle, mit den Ranglisteninformationen.
RankingRollAgain	Teilt dem Client mit, dass er für die Rangliste erneut würfeln muss.
ReconnectBriefing	Sendet einem Spieler nach einem Reconnect die zuletzt gespeicherten Spielinformationen.
ResumeGame	Beendet den Zustand "Interrupt" und setzt das Spiel fort.
ServerClosed	Nachricht an alle Client, dass der Server geschlossen wurde
ServerStartGame	Sendet allen Clients das Signal, dass das Spiel beginnt.
SelectPiece	Schickt den Client in SelectPiecece-state und schickt die Pieces in einer Liste mit, die er bewegen kann
Spectator	Versetzt einen Spieler in den Zuschauer-Modus.
StartPiece	Aufforderung an den aktiven Spieler, seine Figur vom Startfeld zu ziehen (vgl. AnyPiece und WaitPiece).
UpdateReady	Aktualisiert den Bereitschaftsstatus eines Spielers (für alle Clients sichtbar).
UpdateTSK	Aktualisiert die TSK des Spielers und informiert alle Clients.
WaitPiece	Nachricht an den aktiven Spieler, dass er eine Figur aus dem Wartebereich ziehen muss (vgl. StartPiece und AnyPiece).