

Server Messages

ActivePlayer	An alle Clients, damit der aktive Spieler bekannt ist.
AnyPiece	Nachricht an activePlayer, dass dieser eine beliebige Figur ziehen darf. (vgl. StartPiece und WaitPiece)
Briefing	Daten die der Server einem Client der die Verbindung verloren hat schickt.
Ceremony	An alle Clients, damit das Ende des Spiels und die Platzierung, sowie Statistik "abgespielt" wird.
Dice	An alle Clients, damit das Würfelergebnis des aktiven Spielers bekannt ist.
DiceAgain	Aufforderung an den aktiven Spieler, dass diesen nochmal würfeln soll.
DiceNow	Enable um zu Würfeln (vgl. BPMN)
EndOfTurn	Das Ende des Zuges des aktiven Spielers.
LobbyAccept	Der Spieler, der eine Verbindung zum Server verbinden will, wird in die Lobby aufgenommen.
LobbyDeny	Der Spieler, der eine Verbindung zum Server verbinden will, wird von der Lobby abgelehnt.
MoveMessage	Die Bewegung einer Spielfigur auf dem Spielfeld.
NoTurn	Der aktive Spieler hat keinen validen Zug. Er wird zum Zuschauer weil er das Spielziel erreicht hat.
PauseGame	Der Server pausiert das Spiel und ist im Zustand Interrupt. Alle Clients, wechsel auch in den Zustand Interrupt.
PlayCard	Der aktive Spieler spielt ein Bonuskarte. (Mitteilung an alle Clients)
PossibleCard	Der aktive Spieler bekommt nur die möglichen Bonuskarten, welche er spielen kann.
PossiblePiece	Der aktive Spieler bekommt nur die möglichen Figuren, welche er spielen kann.
RankingResponse	Schickt die Antwort zu dem Ranking an den Client
RankingRollAgain	Sagt dem Client, dass er noch mal im Ranking würfeln muss
ReconnectBriefing	Der Spieler, der die Verbindung verloren hat, bekommt nach einem Reconnect sein letztes Modell zugeordnet.

ResumeGame	Das Spiel startet wieder und verlässt den Zustand Interrupt.
StartGame	Alle Client bekommen diese, um das Spiel zu starten.
StartPiece	Nachricht an activePlayer, dass dieser seine Figur vom Startfeld ziehen muss. (vgl. AnyPiece und WaitPiece)
UpdateReady	Updated den Zustand Ready / NotReady des Spielers. (an alle Clients)
UpdateTSK	Updated die TSK des Spielers (an alle Clients)
WaitPiece	Nachricht an activePlayer, dass dieser ein beliebiges Piece ziehen darf. (vgl. StartPiece und WaitPiece)
LobbyPlayerJoin	Nachricht mit dem Spielernamen eines gerade neu verbundenen Clients
LobbyPlayerLeave	Nachricht, dass ein Spieler (mit Namen) das Spiel verlassen hat

Client Messages

AnimationEnd	nur Host Meldet das Ende einer Animation an den Server, damit dieser mit dem Spielablauf fortfahren kann
DeselectTSK	im Lobby-Dialog: Abwahl einer TSK
ForceContinueGame	nur Host Der Host kann das Spiel weiterlaufen lassen, nachdem ein Spieler die Verbindung verloren hat, ohne dass dieser sich wieder verbunden hat oder die Zeit abgelaufen ist.
JoinServer	Der Client tritt einem Server beizutreten.
LeaveGame	Der Client verlässt einen Server.
LobbyNotReady	Der Client ist nicht bereit in der Lobby.
LobbyReady	Der Client ist bereit in der Lobby.
RequestBriefing	Nachdem ein Spieler die Verbindung zum Server verloren hat und nach einem Reconnect den Server nach seinem Modell abfragt.
RequestDice	Der Spieler fragt den Server nach einem Würfelergebnis.
RequestMove	Der Spieler fragt den Server nach einem Zug einer Figur.
RequestPlayCard	Der Spieler fragt den Server nach, ob dieser eine gewählte Bonuskarte spielen kann.

SelectCard	Der Spieler wählt eine Karte aus. (vgl. BPMN)
SelectTSK	im Lobby-Dialog: Auswahl einer TSK