Konzept

1. Button „Spiel starten“ 🡪 generiert jeweils 7 Karten pro Spieler und löscht diese Kombination aus den Arrays.

Danach wird von den verbleibenden Karten auf dem Stapel eine weitere Karte auf den Ablagestapel generiert.

1. Jede generierte Karte auf der eigenen Hand erzeugt einen Button. Beim Klick auf eine der eigenen Karten wird geprüft, ob diese Karte auf den Ablagestapel passt (Nummer oder Farbe).

Wenn „Nein“ passiert nichts, wenn „Ja“ wird diese auf den Ablagestapel gelegt. Kann man keine Karte ablegen, muss eine Karte gezogen werden. Kann man immer noch nicht ablegen, muss man auf den Button „kann nicht!“ klicken. Dieser Button funktioniert nur, wenn schon eine Karte gezogen wurde. Der Gegner ist nun an der Reihe.

1. Gegnerkarten werden nach der Reihe geprüft. Die erste Karte die passt (Nummer oder Zahl) wird auf den Ablagestapel gelegt. Falls keine Karte passt, muss der Gegner eine Karte vom Stapel ziehe. Falls immer noch keine Karte passt, ist der Spieler wieder an der Reihe. Falls eine Karte passt, oder die gezogene Karte passt, wird diese vom Computer auf den Ablagestapel gelegt. Der Spieler ist wieder an der Reihe.
2. Das Spiel endet, wenn der Gegner oder der Spieler keine Karte mehr auf der Hand hat. Sieger ist die Person, die keine Karten mehr auf der Hand hat. Falls der Stapel zum Nachziehen leer sein sollte, bevor das Spiel endet, gibt es ein Unentschieden. Oder [Optional], der Stapel wird aus den abgelegten Karten neu gemischt.