

Bedienungsanleitung DHL SWEG Praktikum SoSe22

Gruppe 5: Marten Buchmann, Katinka Feltes, Carl Gathmann, Helen Kuswik

Spielstart

- Der Spieler kann durch Eingabe einer Zahl die Anzahl der Spieler festlegen [2-4]
- Der Spieler kann die Namen der Spieler eingeben [max. 16 Zeichen]
- Der erste Spieler startet seinen Zug [y = er ist bereit, zu starten / n = er ist noch nicht bereit, zu starten]

Der Spieler hat zu Beginn jedes Zuges 8 Karten auf der Hand

Normaler Spielzug eines Spielers

- Der Spieler kann entscheiden, ob er eine Karte spielen oder abwerfen möchte [y = Spielen / n = Abwerfen]
 - ⇒ Abwerfen: Der Spieler kann entscheiden, welche Karte er abwerfen möchte [Karte von Hand eingeben, z.B. „r6“ für rote Karte mit Zahl 6]
Karte verschwindet von Hand und landet auf gleichfarbigem Abwurfstapel
 - ⇒ Spielen: Der Spieler kann entscheiden, welche Karte er spielen möchte [Karte von Hand eingeben, z.B. „r6“ für rote Karte mit Zahl 6]
[muss auf gleichfarbigen Stapel passen: aufsteigend (+) → gleiche/höhere Zahl | absteigend (-) → gleiche/niedrigere Zahl | noch nicht auf-/absteigend (+-) → Zahl egal]
Karte verschwindet von Hand und landet auf gleichfarbigem Ablagestapel
 - ⇒ Der Spieler kann entscheiden, welche Figur er bewegen möchte [1-3: 1 = Figur, die am weitesten vorne steht; 3 = Figur, die am weitesten hinten steht]
Gewählte Figur wird auf nächstes Feld der Farbe der Karte gesetzt
- Am Ende seines Zuges kann der Spieler entscheiden, ob er vom Nachziehstapel oder von einem der Abwurfstapel ziehen möchte, falls beide Optionen möglich sind (sonst geschieht die Entscheidung automatisch)
 - ⇒ Ziehen vom Nachziehstapel: Der Spieler zieht automatisch Karten nach
Der Spieler hat für seinen nächsten Zug wieder 8 Karten auf der Hand
 - ⇒ Ziehen von einem der Abwurfstapel: Der Spieler wählt einen der Abwurfstapel, von dem er ziehen möchte [z.B. „r“ für den roten Abwurfstapel] [falls der Spieler in diesem Zug eine Karte abgeworfen hat, darf er diese jetzt nicht wieder ziehen]
Der Spieler hat für seinen nächsten Zug wieder 8 Karten auf der Hand
- Ist der Spiel fertig mit seinem Zug, muss er dies bestätigen [y = ist fertig / n = noch nicht fertig]

WAHLFEATURES

Tokens

werden immer sofort ausgeführt, wenn eine Figur auf einem Feld mit Token landet

- Wunschsteine: Der Spieler erfährt, dass er einen Wunschstein gefunden hat. Die Punkte bekommt er am Spielende, er muss nichts machen
- Spiegel: Der Spieler erfährt, dass er einen Spiegel gefunden hat. Seine Punkte werden am Spielende pro Spiegel verdoppelt, er muss nichts machen
- Punktwerte (Skullpoints): Der Spieler erhält Punkte (dem Punktetoken entsprechend), er muss nichts machen
- Kleeblatt (Spiderweb): Der Spieler könnte die Figur, mit der er auf dem Feld gelandet ist, auf das nächste Feld in Farbe des Spiderwebs vorrücken. Er muss entscheiden, ob er die Aktion ausführen möchte [y = Figur wird vorgerückt / n = Figur bleibt stehen, wo sie ist]
- Spirale: Der Spieler darf die Figur auf ein beliebiges Feld zurückziehen, aber nicht auf das, von dem er in diesem Zug gestartet hat. Er muss erst entscheiden, ob er die Aktion ausführen möchte [y = Ausführen / n = Nichts tun]. Falls er die Aktion ausführt, muss er den Index des Felds eingeben, auf das er seine Figur zurückziehen möchte [z.B. „10“ für Feld 10]
- Kobold: Der Spieler darf entweder eine Karte aus seiner Hand oder die oberste von einem seiner Ablagestapel abwerfen. Er muss erst entscheiden, ob er die Aktion ausführen möchte [y = Ausführen / n = Nichts tun]. Falls er die Aktion ausführt, muss er entscheiden, von wo er eine Karte abwerfen möchte [r/g/b/p/o = einer der Ablagestapel (nach Farbe) / h = eine der Handkarten]. Anschließend muss er die Karte eingeben, die er abwerfen möchte [z.B. „r6“ für rote Karte mit Zahl 6] [wählt er einen leeren Stapel, wird die Aktion nicht ausgeführt und das Spiel läuft normal weiter]

Der Spieler muss am Ende dieses Zuges 2 Karten nachziehen (um wieder auf 8 zu kommen)