

# Bedienungsanleitung DHL SWEG Praktikum SoSe22

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

## Command Line Interface

### *Spielstart*

- Der Spieler kann durch Eingabe einer Zahl die Anzahl aller Spieler festlegen [2-4]
- Der Spieler kann auswählen, wie viele KI-Spieler am Spiel teilnehmen sollen [0-3, abhängig von gewählter Spieleranzahl]
- Der Spieler kann die Namen der (menschlichen) 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 (*Wahlfeature Ziehen vom Abwurfstapel*), 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 Spieler fertig mit seinem Zug, muss er dies bestätigen [y = ist fertig / n = noch nicht fertig]
- Die KI spielt automatisch

## WAHLFEATURES

### Wegeplättchen

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

- Wunschsteine/Spiegel: Der Spieler erfährt, dass er einen Wunschstein/Spiegel gefunden hat. Die Punkte bekommt er am Spielende, 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 Spiderweb-Felds 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]

### Koboldplättchen- und wertung

- Landet der Spieler auf einem Feld mit Koboldplättchen, darf er 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)*

- Landet der Spieler mit allen drei Figuren auf einem Kobold-Feld und hat er die Specialaction noch nie gespielt, kann er entscheiden, ob er diese ausführen möchte [y = ausführen / n = nicht ausführen]

## Graphic User Interface

### *Spielstart-Seite (Hauptmenü)*

- Der Spieler kann die Namen aller menschlicher Spieler in die Eingabefelder eintragen [1-4] oder durch Abhaken der Checkboxes einen KI-Spieler hinzufügen [0-3]
- Durch Klicken auf den „Start Game“-Button wird das Spiel gestartet  
*Der Spieler hat zu Beginn jedes Zuges 8 Karten auf der Hand*

### *Spielfeld-Seite*

- Durch Klicken auf irgendeine Karte/irgendein Feld sieht der aktive Spieler seine Handkarten und kann spielen
- Der Spieler klickt auf eine (spielbare) Handkarte
  - ⇒ Abwerfen: Der Spieler klickt auf irgendeinen der Abwurfstapel  
*Karte verschwindet von Hand und landet auf gleichfarbigem Abwurfstapel*
  - ⇒ Spielen: Der Spieler klickt auf ein Feld, auf dem mindestens eine seiner Figuren steht  
*Karte verschwindet von Hand und landet auf gleichfarbigem Ablagestapel*  
*Gewählte Figur wird auf nächstes Feld der Farbe der Karte gesetzt*
- Landet der Spieler auf einem Token, führt er die entsprechende Aktion aus (s. Wahlfeatures)
- Am Ende seines Zuges kann der Spieler entscheiden, ob er vom Nachziehstapel oder von einem der Abwurfstapel ziehen möchte (*Wahlfeature Ziehen vom Abwurfstapel*)
  - ⇒ Ziehen vom Nachziehstapel: Der Spieler klickt auf den Nachziehstapel  
*Der Spieler hat bei seinem nächsten Zug wieder 8 Karten auf der Hand*
  - ⇒ Ziehen von einem der Abwurfstapel: Der Spieler klickt auf den Abwurfstapel, von dem er ziehen möchte  
*Der Spieler hat für seinen nächsten Zug wieder 8 Karten auf der Hand*
- Durch Klicken auf den „Menu“-Button kann der Spieler jederzeit zurück zum Hauptmenü gelangen und ein neues Spiel starten

### *Spielende-Seite (Game over)*

- Ist das Spiel vorbei, sieht der Spieler wer gewonnen hat sowie die Rangliste
- Durch Klicken auf den „Start a new Game“-Button gelangt der Spieler zurück zum Hauptmenü und könnte ein neues Spiel starten

## WAHLFEATURES

### Wegeplättchen

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

- Wunschsteine/Spiegel: Der Spieler sieht den gefundenen Wunschstein/Spiegel bei seinen gesammelten Tokens. Die Punkte bekommt er am Spielende, 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 Spiderweb-Felds vorrücken. Möchte er die Aktion ausführen, muss er auf irgendein Feld drücken. Ansonsten muss er auf einen der Piles klicken
- Spirale: Der Spieler darf die Figur auf ein beliebiges Feld zurückziehen, aber nicht auf das, von dem er in diesem Zug gestartet hat. Durch Klicken auf das Feld, auf das er die Figur zurückziehen möchte, führt er die Aktion aus. Möchte er sie nicht ausführen, kann er auf einen der Piles oder das Feld auf dem die Figur aktuell steht klicken

### Koboldplättchen- und wertung

- Landet der Spieler auf einem Feld mit Koboldplättchen, darf er entweder eine Karte aus seiner Hand oder die oberste von einem seiner Ablagestapel abwerfen
  - ⇒ Handkarte abwerfen: Er klickt auf die Handkarte, die er abwerfen möchte
  - ⇒ Ablagestapel-Karte abwerfen: Er klickt auf seinen Ablagestapel, von dem er die oberste Karte abwerfen möchte
  - ⇒ Nichts abwerfen: Er klickt z.B. auf einen der Abwurfstapel

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

- Landet der Spieler mit allen drei Figuren auf einem Kobold-Feld und hat er die Specialaction noch nie gespielt, kann er diese ausführen, indem er auf eines der Felder klickt. Möchte er sie nicht ausführen, kann er auf einen der Abwurfstapel klicken