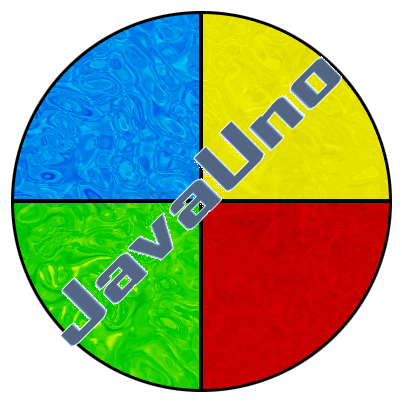
**JavaUno**

**online**

**Version 2.0 (19. April 2021)**

**Bedienungs- und Spielanleitung**



Inhalt

[Neuigkeiten und Aussicht 3](#__RefHeading___Toc494_2311323883)

[Optionales Feature: Tokenized-Game-Create 4](#__RefHeading___Toc496_2311323883)

[Die Karten 5](#__RefHeading___Toc489_1109954985)

[Ziel des Spiels 5](#__RefHeading___Toc491_1109954985)

[Spielbeginn 5](#__RefHeading___Toc493_1109954985)

[Spielverlauf 5](#__RefHeading___Toc495_1109954985)

[Aktionskarten 6](#__RefHeading___Toc497_1109954985)

[„Uno“-Strafe 7](#__RefHeading___Toc499_1109954985)

[Oberfläche 8](#__RefHeading___Toc501_1109954985)

[Start-Ansicht 8](#__RefHeading___Toc503_1109954985)

[Spieler zusammenstellen 10](#__RefHeading___Toc511_1109954985)

[Während des Spiels 12](#__RefHeading___Toc513_1109954985)

[Am Ende des Spiels 16](#__RefHeading___Toc530_2311323883)

[Chat 17](#__RefHeading___Toc840_2410163427)

[„Gerät wechseln“-Feature 18](#__RefHeading___Toc529_1109954985)

[Technische Hinweise 19](#__RefHeading___Toc531_1109954985)

# Neuigkeiten und Aussicht

**Neuigkeiten (Neu mit Version 2.0)**

* Jetzt kannst du QR-Codes auch direkt mit JavaUno scannen.  
  Du brauchst keine QR-Scanner-App mehr.
* Ein optionales Feature erfordert von Personen, die ein Spiel erstellen möchten, dass sie mittels Link einen Token zur Berechtigung liefern.
* Du kannst nun ein laufendes Spiel zwischen deinen Geräten hin und her wechseln. So kannst du zum Beispiel am Handy unterwegs weiterspielen.
* Du kannst ab sofort ein laufendes Spiel verlassen. Dein Spieler wird dadurch in einen Bot umgewandelt.
* Bots können im laufenden Spiel einfach entfernt werden.
* Du kannst andere Spieler während eines laufenden Spiels entfernen. Genau genommen werden sie dabei in einen Bot verwandelt. Diesen kannst du anschließend entfernen.
* Alle Spieler können sich in einem laufenden Spiel gemeinsam dazu entscheiden, es zu beenden. Dies beendet nur die Spiel-Runde, löscht jedoch nicht das Spiel.
* Welcher Spieler beginnt, wird nun zufällig ermittelt. Gab es bereits einen Gewinner, so fängt dieser beim nächsten mal an.
* Wenn ein neues Spiel angelegt wird, werden alle Spiele gelöscht, bei denen eine gewisse Zeit keine Aktion mehr verzeichnet wurde. Diese Zeit wurde auf 8 Stunden verlängert (Früher: 30 Minuten).
* Am Ende des Spiels wird in der Anzeige des Gewinners nun auch seine zuletzt gelegte Karte angezeigt.
* Chat: Ihr könnt nun direkt über die Webapp miteinander kommunizieren.
* Design: Icons in Buttons, neue Schriftart, modernes Scrolling und weitere kleinere Anpassungen.

**Aussichten (Geplante Features in kommenden Updates)**

Die folgenden Updates sind für Version 3.0 geplant, voraussichtlich im Winter 2021.

* Das Spiel endet wenn der Verlierer feststeht und nicht wenn der Gewinner feststeht.
* Man kann einem bereits laufenden Spiel beitreten.
* Konfigurierbare Regeln
* Gewinn-Zähler

# Optionales Feature: Tokenized-Game-Create

Es gibt nun ein neues Feature, welches jedoch optional ist.  
Ist es aktiv, wird zur Erstellung eines neuen Spiels ein Berechtigungstoken benötigt.  
Dieser wird über einen Link übergeben. Wenn du solch einen Link nicht erhalten hast, bist du möglicherweise nicht berechtigt, Spiele zu erstellen.  
Du kannst trotzdem an bestehenden Spielen teilnehmen, indem du einen Einladungslink erhältst.  
Ob das Feature einschaltet ist, wird im Backend (also auf dem Server) definiert.

# Die Karten

Das Spiel enthält insgesamt 108 Karten in folgender Verteilung:

* 19 rote Zahlen-Karten – 0 bis 9
* 19 grüne Zahlen-Karten – 0 bis 9
* 19 blaue Zahlen-Karten – 0 bis 9
* 19 gelbe Zahlen-Karten – 0 bis 9
* 8 „2+“-Karten – jeweils 2 jeder Farbe
* 8 Retour-Karten – jeweils 2 jeder Farbe
* 8 Aussetzen-Karten – jeweils 2 jeder Farbe
* 4 Joker
* 4 „4+“-Joker

# Ziel des Spiels

Wer zuerst all seine Karten abgelegt hat, ist der Gewinner.  
Pro Spielzug darf maximal eine Karte abgelegt werden.

# Spielbeginn

Zu Beginn bekommt jeder Spieler 7 Karten.  
Eine Zahlen-Karte bildet die erste Karte vom ABLAGESTAPEL.  
Die restlichen Karten bilden den KARTENSTOCK.  
Der Spieler, der das Spiel ursprünglich gestartet hat, beginnt die erste Runde.  
Bei jeder weiteren Runde beginnt der Spieler, der in der vorherigen Runde gewonnen hat. Hat dieser das Spiel bereits verlassen, beginnt der erste Spieler.

# Spielverlauf

Spielen kannst du gegen computergesteuerte Gegner oder zusammen mit Freunden, die du per Link oder QR-Code einladen kannst.

Ist ein Spieler an der Reihe, so muss er eine seiner Handkarten auf den ABLAGESTAPEL legen, die der dort liegenden Karte in Zahl, Farbe oder Symbol entspricht. Joker können immer gelegt werden.

Beispiel: Auf dem ABLEGESTAPEL liegt eine rote 7. Der Spieler muss nun entweder eine rote Karte oder eine 7 in beliebiger Farbe ablegen. Alternativ dazu kann er auch einen Joker legen.

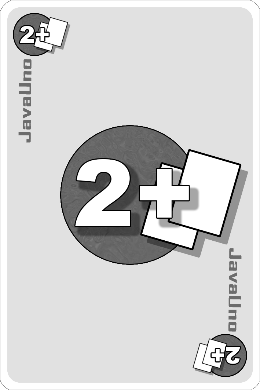
Hat der Spieler keine passende Karte, muss er eine Karte vom KARTENSTOCK aufnehmen. Dies gilt auch dann, wenn der Spieler wegen einer Aktionskarte oder wegen einer „Uno-Strafe“ bereits Karten ziehen musste.  
Kann die aufgenommene Karte abgelegt werden, darf der Spieler dies direkt tun, muss es aber nicht.  
Kann die aufgenommene Karte nicht gelegt werden, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Ein Spieler kann sich aus taktischen Gründen dazu entscheiden eine spielbare Karte nicht zu legen. In diesem Fall muss er eine Karte vom KARTENSTOCK aufnehmen. Ist die aufgenommene Karte spielbar, darf sie direkt abgelegt werden. Es darf nach dem Aufnehmen jedoch keine andere Karte abgelegt werden.

Eine Spielrunde endet, sobald ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand hat und somit der Gewinner der Runde feststeht.

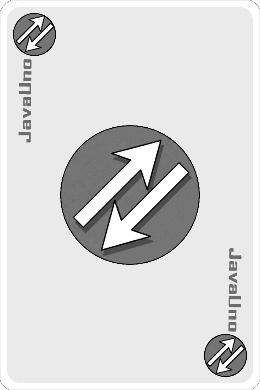
# Aktionskarten

**„2+“-Karte** – Wird diese Karte gelegt, muss der nächste Spieler 2 Karten ziehen, bevor sein eigentlicher Spielzug beginnt.



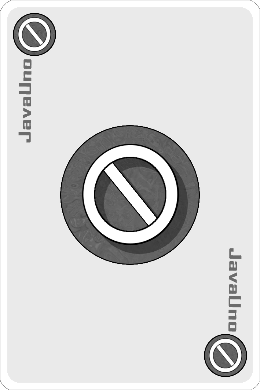
Hat der nächste Spieler jedoch selbst eine „2+“-Karte, so kann er diese legen und muss keine 2 Karten ziehen. In diesem Fall muss der wiederum nächste Spieler schon 4 Karten ziehen (2+2=4).  
Diese Ausnahmeregelung gilt nicht in Kombination  
mit dem „4+“-Joker.

**Retour-Karte** – Bei dieser Karte ändert sich die Spielrichtung.  
Wurde bisher im Uhrzeigersinn gespielt, wird nun im entgegengesetzten Uhrzeigersinn gespielt und umgekehrt.



Wenn nur zu zweit gespielt wird, gilt die Retour-Karte als Aussetzen-Karte, sodass der Spieler, der die Karte gelegt hat, direkt wieder dran ist.

**Aussetzen-Karte** – Nachdem diese Karte gelegt wurde, wird der nächste Spieler übersprungen.



Ein Bild, das Vektorgrafiken enthält.

Automatisch generierte Beschreibung**Joker** – Diese Karte darf immer gelegt werden. Der Spieler der diese Karte legt, darf außerdem entscheiden, welche Farbe als nächstes gelegt werden soll.

Ein Bild, das Königin, Text enthält.

Automatisch generierte Beschreibung**„4+“-Joker** – Es gelten die gleichen Regeln, wie beim normalen Joker. Zusätzlich muss jedoch der nächste Spieler 4 Karten ziehen, bevor sein eigentlicher Spielzug beginnt.

Hat der nächste Spieler jedoch selbst einen „4+“-Joker, so kann er diesen legen und muss keine 4 Karten ziehen. In diesem Fall muss der wiederum nächste Spieler schon 8 Karten ziehen (4+4=8).  
Diese Ausnahmeregelung gilt nicht in Kombination  
mit der „2+“-Karte.

**Hinweis:** Das Spiel kann auch durch Ablegen einer Aktionskarte oder eines Jokers siegreich beendet werden, wenn es die letzte Karte ist. Es gibt keine Karten, bei denen dies nicht möglich ist, selbst wenn nur zu zweit gespielt  
und eine Aussetzen-Karte gelegt wird.

# „Uno“-Strafe

Das Spiel heißt nicht ohne Grund „Uno“.

Wer nur noch eine Karte auf der Hand hat, muss dies am Ende seines Spielzugs mitteilen („Uno“-Button). Vergisst er dies, muss er zu Beginn, seines nächsten Spielzugs zur Strafe 2 Karten ziehen.

Sagt ein Spieler „Uno“, obwohl er noch mehr als eine Karte auf der Hand hat, so muss er ebenfalls 2 Karten ziehen.

# Oberfläche

Am PC ziehst und legst du die Karten mittels eines einfachen Mausklicks.  
Auf dem Smartphone musst du die Karten dafür lediglich mit dem Finger berühren.  
Nachfolgend wird in beiden Fällen von „betätigen“ die Rede sein. Dies gilt auch für das Betätigen von Buttons (Schaltflächen).

## Start-Ansicht

### 

### Spiel erstellen

Erstelle ein neues JavaUno-Spiel, indem du den „Uno-Spiel erstellen“-Button betätigst.

### QR-Code scannen

Durch betätigen des entsprechenden Buttons kannst du einen QR-Code scannen, zum Beispiel um einem bestehenden Spiel beizutreten.

### Gerät wechseln

Hiermit hast du die Möglichkeit ein bestehendes Spiel auf das verwendete Gerät zu ziehen. Siehe: [„Gerät wechseln“-Feature](#_toc265)

### Spiel beitreten (als Ersteller)

Ein Bild, das Screenshot enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Nachdem das Spiel für dich angelegt wurde, kannst du deinen Namen eingeben und dich als Spieler hinzufügen. Die Angabe des Namens ist optional.

### Spiel beitreten (durch Einladungslink oder QR-Code)

Ein Bild, das Screenshot enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Wenn du auf einen Einladungslink geklickt oder den Einladungs-QR-Code gescannt hast, siehst du diese Ansicht.  
Du kannst deinen Namen eingeben und dich als Spieler hinzufügen. Die Angabe des Namens ist optional.

## Spieler zusammenstellen

### Spieler und Bots entfernen

Durch Betätigen der entsprechenden Buttons in der Spieler-Liste kannst du Spieler entfernen. Wenn es sich nicht um dich selbst handelt und auch nicht um Bots, dann hat der jeweilige Spieler 10 Sekunden lang die Möglichkeit, den Prozess abzubrechen. Wird es nicht abgebrochen, wird der Spieler zu einem Bot.

### Mitspieler finden

Du kannst Mitspieler einladen, indem du ihnen den Einladungslink schickst (Die blaue Adresse).  
Damit das einfacher geht, kannst du zum Kopieren des Links einfach den  
„Link kopieren“-Button betätigen.  
Außerdem kannst du auch den QR-Code scannen lassen. Betätige dafür zunächst den „QR-Code anzeigen“-Button. Anschließend kann dein gewünschter Mitspieler den angezeigten QR-Code scannen (geht nun auch ohne externe App).

Deine Freunde haben keine Zeit? Kein Problem: Füge einfach computergesteuerte Gegner hinzu. Auch hier ist die Angabe eines Namens optional, verleiht dem Bot aber fast so etwas, wie eine Persönlichkeit.

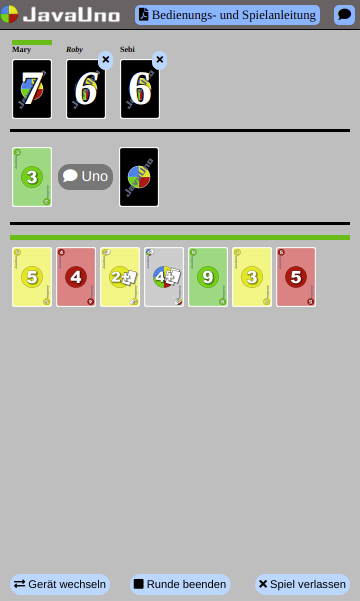
### Runde starten

Zeit, mit dem Spielspaß zu beginnen. Los geht‘s. Betätige dafür einfach den entsprechenden Button. Wenn dieser inaktiv ist und sich nicht betätigen lässt, gibt es möglicherweise nicht genügend Mitspieler.

### Gerät wechseln

Hiermit hast du die Möglichkeit das Spiel auf ein anderes Gerät zu ziehen.  
Siehe: [„Gerät wechseln“-Feature](#_toc265)

## Während des Spiels

Dies ist die Ansicht während des Spiels.

### Spieler-Übersicht

Ganz oben siehst du die Namen und die Anzahl der Karten der anderen Spieler.  
Hier hast du auch die Möglichkeit, andere Spieler durch Betätigen des X-Icons zu entfernen bzw. sie in Bots zu verwandeln. Die Verwandlung kann der Spieler jedoch 10 Sekunden lang ablehnen.

### Der „Tisch“

In der Mitte befindet sich der „Tisch“ mit dem ABLAGESTAPEL,  
dem „Uno“-Button und dem KARTENSTOCK.

### Deine Karten

Unten siehst du schließlich deine eigenen Karten.  
Die grüne Linie, über deinen Karten symbolisiert, dass du dran bist.

### Gerät wechseln

Hiermit hast du die Möglichkeit das Spiel auf ein anderes Gerät zu ziehen.  
Siehe: [„Gerät wechseln“-Feature](#_toc265)

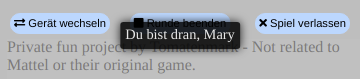
### Runde beenden

Wenn ihr gemeinsam die aktuelle Spiel-Runde beenden möchtet, könnt ihr das tun, indem alle den jeweiligen Button betätigt. Ein (rechtzeitiges) erneutes Betätigen, bricht den Vorgang ab.

### Spiel verlassen

Du kannst auch das laufende Spiel einfach verlassen.  
Betätige dafür einfach den entsprechenden Button. Du wirst dadurch in einen Bot verwandelt. Die anderen Spieler können diesen Bot optional anschließend entfernen.

### Toasts (Kleine Statusmeldungen)

Diese kleine Textbox, taucht kurz für kleine Statusmeldungen auf und verschwindet dann wieder.

### Wer ist dran?

Wer dran ist, wird durch eine kleine grüne Linie über dem jeweiligen Spieler symbolisiert,  
wie an dem Beispiel zu sehen ist. (Mary ist dran)  


Wenn du selbst dran bist, befindet sich zusätzlich eine grüne Linie über dem Bereich, wo deine Karten zu sehen sind.

### Countdown

Am Ende eines Spielzuges gibt es einen Countdown von 3 Sekunden, bevor der nächste Spieler dran ist.

Der Countdown wird grafisch dargestellt, durch das langsame Verschwinden des grünen Balkens über dem jeweiligen Spieler, wie es hier bei Jenny zu sehen ist, wo der Balken schon fast zur Hälfte verschwunden ist.  
Ein Bild, das Screenshot enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Wenn du deine vorletzte Karte gelegt hast, musst du spätestens innerhalb des Countdowns „Uno“ sagen.

### Wünsch dir eine Farbe

Wenn du einen Joker legst, musst du dir eine Farbe wünschen.  


Betätige dafür einfach den Button mit der entsprechenden Farbe.

### Welche Farbe ist gewünscht?

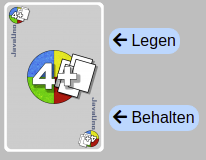
Wenn jemand einen Joker gelegt hat, wird die gewünschte Farbe mittels einer kleinen Linie über dem Ablagestapel symbolisiert.  
Im Beispiel ist zu sehen, dass sich der Spieler Rot gewünscht hat.  
Ein Bild, das Screenshot, Vektorgrafiken enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

### Gezogene Karte ablegen oder behalten?

Wenn du keine Karte legen kannst oder dich aus taktischen Gründen dazu entscheidest eine spielbare Karte nicht zu legen, musst du eine Karte ziehen.

Anschließend kannst du diese Karte direkt legen, wenn sie passend ist. Du kannst sie jedoch auch behalten, indem du den „Behalten“-Button neben der gezogenen Karte betätigst. Zum Legen kannst du die Karte oder auch den „Legen“-Button betätigen.



### Die Pflicht, Karten zu ziehen

Ein Bild, das Screenshot enthält.

Automatisch generierte Beschreibung Ein Bild, das Screenshot enthält.

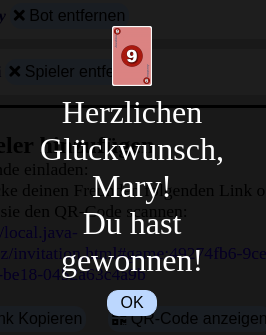
Automatisch generierte Beschreibung

Die Zahl auf dem KARTENSTOCK zeigt an, wie viele Karten du wegen einer Zieh-Karte oder einer UNO-Strafe ziehen musst.

Hierbei bedeutet Blau zuziehende Karten wegen einer oder mehreren Zieh-Karte(n)  
und Rot zuziehende Karten wegen einer UNO-Strafe.

## Am Ende des Spiels

Wenn ein Spieler seine letzte Karte ablegt, endet das Spiel.



Mit dem „OK“-Button gelangt man zurück zur Ansicht zum Zusammenstellen von Spielern und kann ggf. eine weitere Spielrunde starten.  
Die angezeigte Karte ist die, die der Gewinner als letzte Karte gelegt hat.

## Chat

Nun könnt ihr auch direkt in der Webapp chatten und müsst dafür nicht erst zum Beispiel zu Whatsapp wechseln und dort eine Gruppe für alle Mitspieler erstellen.

### Zur Chat-Ansicht wechseln

Um in den Chat zu wechseln, betätige einfach das Chat-Icon in der oberen rechten Ecke.

### Neue Nachrichten

Wenn jemand etwas geschrieben hat, wird das über eine kurze Einblendung und durch einen kleinen Punkt im Chat-Icon angezeigt.

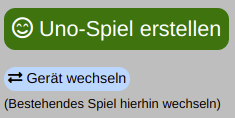
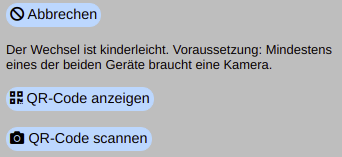
### Der Chat Zum Senden, betätige einfach das Flieger-Icon. Durch betätigen des „Zurück“-Buttons gelangst du zurück zum laufenden Spiel.

## „Gerät wechseln“-Feature

Du kannst ein bestehendes Spiel auf ein anderes Gerät wechseln.  
So kannst du zum Beispiel zwischen PC und Smartphone wechseln.  
Dies funktioniert in beiden Richtungen, solange mindestens eines der beiden Geräte eine Kamera hat.

Betätige hierfür zunächst auf beiden Geräten den "Gerät wechseln"-Button.  
Anschließend kannst du je Gerät entscheiden, ob du darauf den QR-Code anzeigen oder damit den QR-Code scannen möchtest.

Nach dem Scannen des QR-Codes erfolgt der Wechsel automatisch.



# Technische Hinweise

**Push-Notifications im Stromsparmodus:**

Viele Geräte (Smartphones, Laptops, etc…) verarbeiten Push-Notifications im Stromsparmodus/Akku-Sparmodus verzögert oder teilweise gar nicht.

Push-Notifications werden von JavaUno verwendet, um die Aktionen deiner Mitspieler (auch computergesteuerte Gegner) und daraus resultierenden Änderungen möglichst zeitnah anzuzeigen.

Es wird daher empfohlen das Gerät nicht im Sparmodus zu betreiben, wenn JavaUno gespielt wird.

Sollte es jemals zu Verzögerungen bei der Darstellung der Aktionen und Änderungen kommen, kann das Neuladen der Seite im Browser Abhilfe schaffen.