

Mau Mau

Grundregeln:

- Spieler haben Karten auf der Hand (Am Anfang 6).
- Es gibt einen Kartenstapel, von dem gezogen werden kann.
- Eine Karte liegt offen in der Mitte.
- Die Spieler legen abwechselnd Karten, es muss immer Farbe oder Wert der gelegten Karte zur Mitte passen.
- Gewonnen hat, wer zuerst keine Karten mehr hat.

Sonderregeln (für später):

- Bei einer 7 muss der nächste Spieler 2 ziehen, wenn er nicht selbst eine 7 legen kann (dann 4 ziehen...).
- Bei einer 8 muss der nächste aussetzen.
- Bei einem Buben darf man sich eine Farbe wünschen.

Mau Mau

Grundregeln:

- Spieler haben Karten auf der Hand (Am Anfang 6).
- Es gibt einen Kartenstapel (32 Karten, Skat-Blatt), von dem gezogen werden kann.
- Eine Karte liegt offen in der Mitte.
- Die Spieler legen der Reihe nach Karten.
 - Es muss immer Farbe oder Wert der gelegten Karte zur Mitte passen.
 - Wenn er keine Karte legen kann, muss er eine ziehen (und darf diese Runde nicht mehr legen).
- Gewonnen hat, wer zuerst keine Karten mehr hat.

Ablauf:

1. Spieleranzahl und Startspieler festlegen
2. Karten mischen
3. Karten geben (6 Karten pro Spieler)
4. Startkarte für die Mitte ziehen

Wiederholen, bis einer der Spieler keine Karten mehr hat:

5. aktueller Spieler spielt eine Karte oder zieht eine
 - Prüfen, ob die Karte erlaubt ist.
 - ggf. noch einmal fragen
6. Spieler wechseln
7. ggf. Kartenstapel neu mischen

8. Gewinner verkünden

Welche Daten müssen gespeichert werden und was wird damit gemacht?
(welche Funktionen gibt es?)

Mau Mau

Welche Daten müssen gespeichert werden und was wird damit gemacht?

Liste von Spielern (Strings)

Legt Namen und Anzahl der Spieler fest.

Kartenstapel (Liste) **Ablagestapel** **Handkarten der Spieler**

- Listen aus Karten
- eine Liste pro Spieler
-> Liste aus Listen

Karte

- Paar aus Farbe und Wert
- (Farbe und Wert könnten z.B. Zahlen sein)
- Hier: Farbe und Wert sind beides Strings.

Für den Start:

- Nur zwei Spieler
- Namen sind einzelne Strings.
- Eine einzelne Kartenliste für jeden.

- Grundregeln:
- Spieler haben Karten auf der Hand (Am Anfang 6).
 - Es gibt einen Kartenstapel (32 Karten, Skat-Blatt), von dem gezogen werden kann.
 - Eine Karte liegt offen in der Mitte.
 - Die Spieler legen der Reihe nach Karten.
 - Es muss immer Farbe oder Wert der gelegten Karte zur Mitte passen.
 - Wenn er keine Karte legen kann, muss er eine ziehen (und darf diese Runde nicht mehr legen).
 - Gewonnen hat, wer zuerst keine Karten mehr hat.

Ablauf:

1. Spieleranzahl und Startspieler festlegen
2. Karten mischen
3. Karten geben (6 Karten pro Spieler)
4. Startkarte für die Mitte ziehen

Wiederholen, bis einer der Spieler keine Karten mehr hat:

5. aktueller Spieler spielt eine Karte oder zieht eine
 - Prüfen, ob die Karte erlaubt ist.
 - ggf. noch einmal fragen
6. Spieler wechseln
7. ggf. Kartenstapel neu mischen

8. Gewinner verkünden

Welche Funktionen gibt es?

Mau Mau

Welche Funktionen gibt es?

**Karten
mischen**

**Karten
legen**

Karte aus Hand auf den
Ablagestapel verschieben

**Karten
prüfen**

prüfen, ob eine Karte zu
einer anderen passt

**Gewinner
ermitteln**

Prüfen, ob und welcher Spieler
keine Karten mehr hat.

**Karten
geben**

**Karte
ziehen**

Oberste Karte von einem Stapel
auf einen anderen legen

Ablauf:

1. Spieleranzahl und Startspieler festlegen
2. Karten mischen
3. Karten geben (6 Karten pro Spieler)
4. Startkarte für die Mitte ziehen

Wiederholen, bis einer der Spieler keine Karten mehr hat:

5. aktueller Spieler spielt eine Karte oder zieht eine
 - Prüfen, ob die Karte erlaubt ist.
 - ggf. noch einmal fragen
6. Spieler wechseln
7. ggf. Kartenstapel neu mischen
8. Gewinner verkünden

Welche Daten müssen gespeichert werden und was wird
damit gemacht?

**Liste von
Spielern
(Strings)**

Legt Namen und
Anzahl der Spieler
fest.

**Kartenstapel
(Liste)**

- Listen aus Karten

Ablagestapel

**Handkarten
der Spieler**

- eine Liste pro Spieler
-> Liste aus Listen

Karte

- Paar aus Farbe und Wert
- (Farbe und Wert können z.B. Zahlen sein)
- Hier: Farbe und Wert sind beides Strings.

**Für
den
Start:**

- Nur zwei Spieler
- Namen sind einzelne Strings.
- Eine einzelne Kartenliste für jeden.