

Hol's der Compiler

Sammle so viele Punkte, wie möglich. Doch Achtung: Pass auf den Compiler auf! Ein listreiches, computergesteuertes online-Kartenspiel ab 3 Spielern.

Beim Server erstellen,
eine Portnummer
auswählen zwischen
1025 und 9999

Beim Spieler erstellen,
gewählte Portnummer
eingeben,
sowie IP-Adresse der
Servers

INSTALLATION:

Um das Spiel spielen zu können, braucht es *einen Server* und mindestens *3 Spieler*. Dafür müsst ihr euer Terminal öffnen (Finder → Programme, bei Mac, Datei Explorer → Programme, bei Windows), folgenden Befehle eingeben und danach den Anleitungen des Spiels folgen.

- Wollt ihr einen **Server** erstellen:
`java -jar holsDerCompiler.jar server <Portnummer>`
- Wollt ihr als **Spieler** einem Server beitreten:
`java -jar holsDerCompiler.jar client <IP-Adresse> :<Portnummer>`

INHALT:



48 Zahlenkarten
(4 Kartensätze mit den
Werten 1 bis 12)



8 Javakarten
mit den Werten
1 bis 8



8 Compilerkarten
mit den Werten
-1 bis -4

ZIEL DES SPIELS:

Alle Spieler versuchen, durch listiges Ausspielen ihrer Zahlenkarten möglichst viele Javakarten mit Pluspunkten zu ergattern und die negativen Compilerkarten den Mitspielern zu überlassen. Wer am Ende die meisten Pluspunkte verbuchen kann, gewinnt.

VORBEREITUNG

Alle Spieler in der
gleichen Lobby und
klicken auf «Ready»

Vor dem Spiel müsst ihr alle in der gleichen Lobby sein. Dafür muss ein Spieler eine Lobby erstellen (Create Lobby) und die anderen müssen dieser beitreten (Join Lobby). Wollt ihr das Spiel nun starten, müssen alle auf «Ready» klicken.

Seid ihr in der selben Lobby, wird euch einen Satz Zahlenkarten mit den Karten 1 – 12 zugewiesen.

Java- und Compiler-
Karten bilden den
Aufnahmestapel

Die Java- und Compilerkarten werden vom Spiel durgemischt und als verdeckter Stapel in die Spielfeldmitte gelegt. Danach wird die oberste Karte aufgedeckt. In unserem Beispiel ist es die 6er-Javakarte.



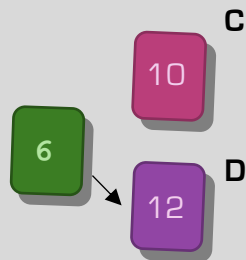
SPIELABLAUF

Zahlenkarten spielen

Jeder Spieler klickt auf seine Zahlenkarte, die er spielen möchte.

Höchste Zahlenkarte
gewinnt Javakarte

Es gilt stets: Die Zahlenkarte mit dem **höchsten Wert** gewinnt das Rennen um die Javakarte. Hat jeder Spieler seine Karte gespielt, werden diese Karten vom Spiel allen Spielern angezeigt



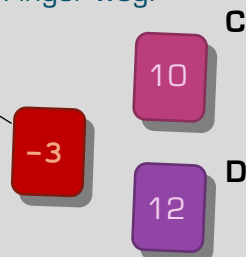
In unserem Beispiel hat Spieler D die Zahlenkarte mit dem höchsten Wert ausgespielt. Er bekommt die Javakarte und hat somit 6 Punkte gewonnen. Sein Punktestand wird für alle sichtbar aktualisiert.

Alle gespielten Zahlenkarten werden ausgegraut und sind somit aus dem Spiel.

Niedrigste
Zahlenkarte erhält
Compilerkarte

DOCH WEHE, WENN DER COMPILER KOMMT!

Ist die aufgedeckte Karte vom Aufnahmestapel ein Compilerkarte, dann heißt es aufgepasst: Die 4 Compilerkarten haben Minuswerte von -1 bis -4 und schmälern die hart errungenen Javapluspunkte entsprechend. Deshalb: Finger weg!



Für die Compilerkarten gilt eine neue Regel: Wer die **niedrigste** Zahlenkarte ausspielt, **muss** die Compilerkarte nehmen! In unserem Beispiel ist dies Spieler A.

Und ab jetzt ist es schon eine Routine:

- Oberste Karte vom Aufnahmestapel wird vom Spiel aufgedeckt,
- jeder spielt eine Zahlenkarte aus,
- alle Zahlenkarten werden allen Spielern angezeigt,
- die höchste Zahl gewinnt die Javakarte, die niedrigste Zahl muss die Compilerkarte nehmen,
- ausgespielte Zahlenkarten gehen aus dem Spiel.

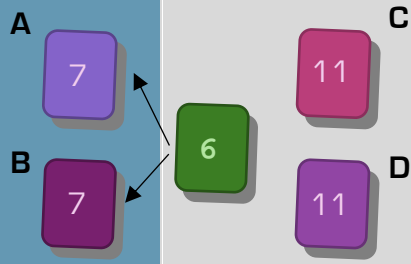
SONDERREGELN

Um es ganz listig zu machen, kommen jetzt noch ...
... die **Spezialitäten des Spiels**.

1. Legen in einer Runde zwei oder mehr Spieler Zahlenkarten mit demselben Wert, heben sich diese Karten gegenseitig auf. Beim Spiel um Javakarten können sich zwei oder mehrere Zahlenkarten mit dem gleichen Höchstwert aufheben. In diesem Fall erhält der Spieler mit dem zweithöchsten Zahlenwert die Mäusekarte.
Heben sich beim Spiel um Compilerkarten zwei oder mehrere Zahlenkarten mit dem gleichen niedrigsten Wert auf, dann muss der Spieler mit dem nächsthöheren Zahlenwert die Compilerkarte an sich nehmen.

Zahlenkarten mit
demselben Wert
heben sich
gegenseitig auf

Zweithöchste bzw.
zweitniedrigste
Zahlenkarte erhält
Karte vom
Aufnahmestapel



Sollte dieser Fall zweimal gleichzeitig entstehen, das heisst, zweimal zwei Spieler spielen Zahlenkarten mit jeweils denselben Werten (wie hier A & B und C & D), dann bekommen beim Kampf um eine Javakarte die niedrigeren beiden Spieler die Karte. Hier sind das Spieler A und B. Wird um eine Compilerkarte gespielt, müsse die beiden Spieler mit dem höheren Wert die Compilerkarte nehmen.

Spiele alle Spieler dieselbe Karte, gewinnen alle

2. Eine besondere Situation entsteht, wenn alle Spieler Zahlenkarten mit demselben Wert spielen. In diesem Fall bekommen alle Spieler die Karte vom Aufnahmestapel, auch wenn es sich dabei um eine Compilerkarte handelt.

ENDE DES SPIELS

Punktestand wird ermittelt

Sind alle Karten vom Aufnahmestapel verteilt, ist das Spiel beendet. Der Endpunktestand wird allen angezeigt und so der Gewinner ermittelt: der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Hol's der Compiler

Collect as many points as possible. But be careful: Watch out for the compiler! A tricky, computer-controlled online card game for 3 or more players.

INSTALLATION:

While creating a server, choose a port number between 1025 and 9999

While creating a player, enter the chosen port number and the servers IP-Address

To be able to play the game, you need a server and at least 3 players. To do this, you need to open your terminal (Finder → Applications, for Mac, File Explorer → Applications, for Windows), enter the following commands and then follow the instructions in the game.

- Want to create a **server**:
`java -jar holsDerCompiler.jar server <Port number>`
- Want to join a server as a **player**:
`java -jar holsDerCompiler.jar client <IP-Address> :<Port number>`

CONTENT:



48 Number cards
[4 sets of card with the 1 to 12]



8 Java cards
with the values 1 to 8



8 Compiler cards
with the values -1 to -4

GOAL OF THE GAME:

All players try to get as many Java cards with plus points as possible by cleverly playing their number cards and leaving the negative compiler cards to the other players. The player with the most plus points at the end wins.

PREPARATION

All players must be in the same lobby and click on «ready»

Before the game, you must all be in the same lobby. To do this, one player must create a lobby (Create Lobby) and the others must join it (Join Lobby). If you now want to start the game, everyone must click on "Ready"

If you are in the same lobby, you will be assigned a set of number cards with the cards 1 - 12.

Java and Compiler cards form the draw pile

The Java and Compiler cards are shuffled and placed face down in the centre of the board. The top card is then is revealed. In our example, it is the 6 Java card.



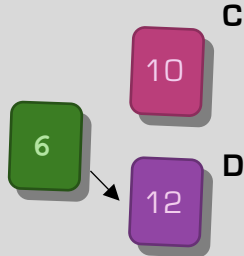
GAME PROCESS

Play a number card

Each player clicks on the number card they want to play.

Highest number card Wins the Java card

The following always applies: The number card with the **highest value** wins the race for the Java card. Once each player has played their card, the game displays these played cards to all players.



In our example, player D has played the number card with the highest value. He receives the Java card and has therefore won 6 points. His score is updated with these 6 points and for all to see.

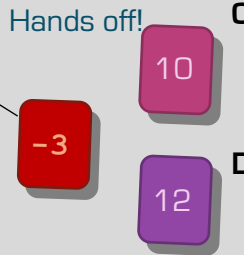
All played number cards are greyed out and are therefore out of the game.

BUT WOE BETIDE THE COMPILER!

If the face-up card from the draw pile is a compiler, watch out: The 5 compiler cards have minus values from -1 to -4 and reduce the hard-earned Java bonus points accordingly. Therefore:

Hands off!

Lowest number card receives Compiler card



A new rule applies to the compiler cards: Whoever plays the **lowest number** card must take the compiler card! In our example, this is player A.

And from now on it's a routine:

- The top card from the draw pile is revealed by the game,
- everyone plays a number card,
- all number cards are shown to all players,
- the highest number wins the Java card, the lowest number must take the compiler card,
- played number cards are removed from the game.
-

SPECIAL RULES

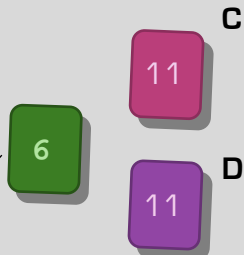
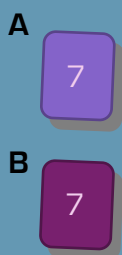
To make it really cunning, here are ...
... the specialties of the game.

1. If two or more players lay number cards with the same value in a round, these cards cancel each other out. When playing for Java cards, two or more number cards with the same maximum value can cancel each other out. In this case, the player with the second-highest numerical value receives the mouse card.

When playing for compiler cards, if two or more number cards with the same lowest value cancel each other out, the player with the next highest number value must take the compiler card.

Number cards with the same value cancel each other out

The second-highest or second-lowest number card receives a card from the draw pile



If this situation arises twice at the same time, i.e. two players play number cards with the same values (such as A & B and C & D here), then the lower two players receive the card in the battle for a Java card. Here these are players A and B. When playing for a compiler card, the two players with the higher value must take the compiler card.

If all players play the same card, everyone wins

2. A special situation arises when all players play number cards with the same value. In this case, all players receive the card from the draw pile, even if it is a compiler card.

END OF THE GAME

Score is calculated

Once all the cards from the pick-up table have been distributed, the game is over. The final score is shown to everyone to determine the winner: the player with the most points wins.

