

# Rat um Rad Manual

Willkommen zu Rat um Rad. In diesem Manual findet ihr alles, was ihr braucht, um das digitale Spiel *Rat um Rad* mit euren Freunden spielen zu können.

## Getting started

**Download JAR<sup>1</sup> auf:** <https://rat-um-rad.web.app/>

**Mindestens benötigte Java Version:** Dieses Spiel verwendet JDK 17.0.5.8.

**Für das Spiel braucht ihr im selben Netzwerk zu sein und die IP der anderen Spieler zu kennen:**

Wenn ihr nicht im selben Netzwerk seid, empfehlen wir die Verwendung von Hamachi (zu finden unter <https://www.vpn.net/>).

### Start via Command Line:

1. **Start Server:** `java -jar <rat-um-rad-win.jar> server <port>`

**Port:** Wir verwenden als Standardport «8090»

**Jar:** Dateinamen des JARs

2. **Start Client:** `java -jar rat-um-rad-win.jar client <ipaddress>:<port>`

**Port und IP-Adresse:** entsprechen dem Port und der IP-Adresse des Servers. Falls ihr Hamachi verwendet, kann dort die IP-Adresse der anderen User abgelesen werden.

Optional könnt ihr euch bereits hier einen Benutzernamen geben. Dafür wir am Schluss des Befehls der gewählte Benutzername als Parameter mitgegeben:

`java -jar rat-um-rad-win.jar client <ipaddress>:<port> <username>`

## Startseite

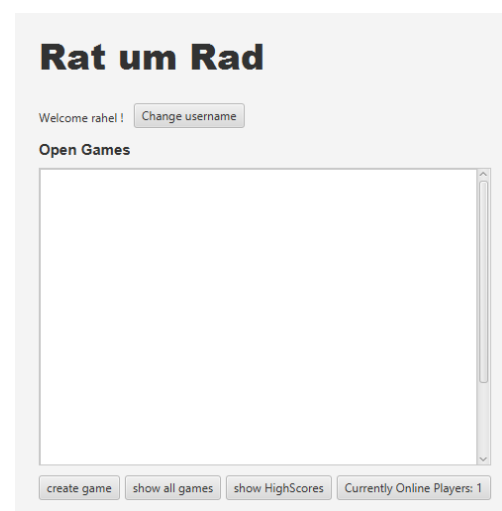
**Change Username:** Hier habt ihr die Möglichkeit euren Benutzernamen zu ändern.

**Currently Online Players:** Wenn ihr mit der Maus über den Button hovers, seht ihr alle Spieler, die sich aktuell mit dem Server verbunden haben.

**Show High Scores:** Highscores von vergangenen Spielen, die auf diesem Server stattgefunden haben.

**Show All Games:** Zeigt alle offenen, laufenden und abgeschlossenen Spiele in Listenform.

**Create Game:** Klickt hier, um ein neues Spiel zu erstellen. Dabei öffnet sich ein Fenster, auf dem ihr die Anzahl Spieler auswählen könnt. Es sind 2-5 Spieler möglich. Nachdem ihr das Spiel kreiert habt, werdet ihr auf die Spieleseite weitergeleitet und wartet dort auf andere Spieler. Gleichzeitig erscheint nun das Spiel in der Liste der «Open Games».



<sup>1</sup> "Java Archive". Dateieindung für ausführbare Java-Programme.

## Ziel des Spiels

Das Ziel ist es, möglichst viele Punkte zu erreichen. Punkte könnt ihr erhalten, indem ihr:

- **Radstrecken baut.** Die Punkte, die ihr dafür erhält, werden nach dem Bauen der Strecke direkt in eurem Score angezeigt.
- **Zielkarten erreicht:** lückenlose Verbindung zwischen zwei Orten auf einer eurer Zielkarten herstellt. Die Punktzahl, die man ihr erhält, ist die Punktzahl, die auf den Zielkarten steht.

Für unerreichte Zielkarten gibt es **Abzug** (Anzahl der Punkte, die für das Erreichen der Zielkarte hätten erreicht werden können).

## Spielvorbereitung und digitale Spielmaterialien

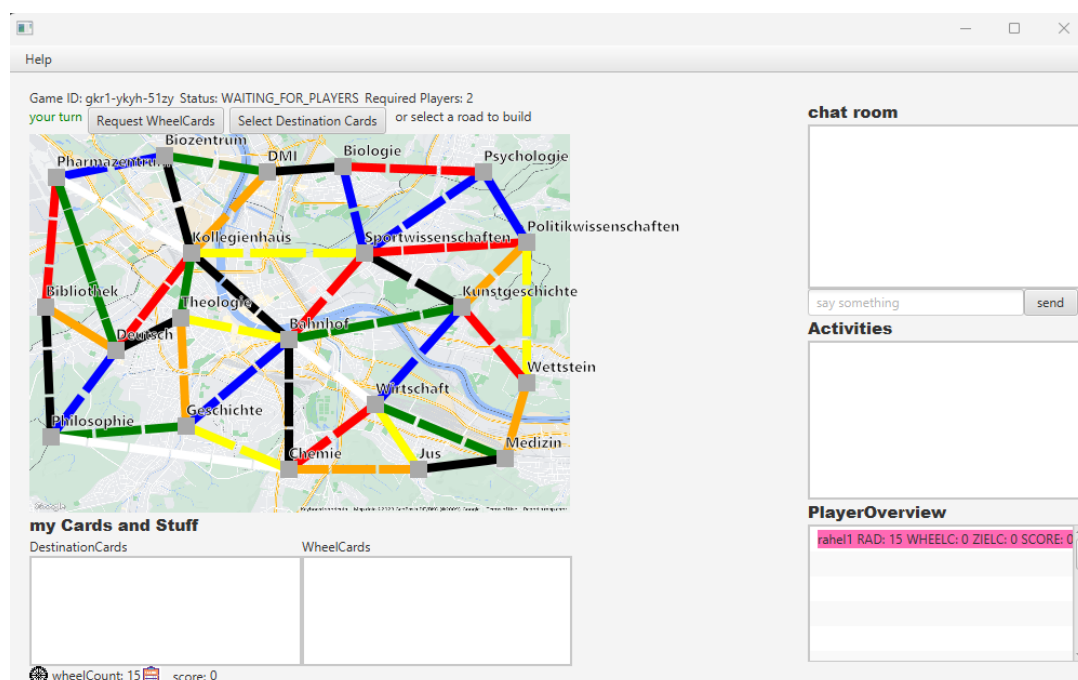
### Spielkarte

Auf der Spielkarte ist Basel mit universitätsrelevanten Orten dargestellt. Zwischen diesen Orten hat es Strecken, sogenannte «Radstrecken». Jede dieser Strecken besteht aus einer bestimmten Anzahl an Streckenabschnitten und hat eine Farbe.

### Spielmaterialien:

- **Destination-Cards** (Zielkarten). Die Zielkarten beschreiben jeweils eine Strecke zwischen zwei Orten auf der Karte und die Anzahl Punkte, die für das Bauen der Strecke erhalten werden.
- **Wheel-Cards** (Radkarten). Ihr sehr eure Wheelcards mit der Farbe. Die Farben entsprechen den Farben der Strecken.
- **Wheels** (Räder). Die Anzahl Räder entspricht den Streckenpunkten, die ihr bauen könnt. Diese werden bei wheelCount angezeigt.
- **Score:** Anzahl Punkte, die ihr bereits erreicht habt.

Wie ihr seht, habt ihr zu Beginn noch keine Destination-Cards und keine Wheel-Cards. Sobald genug Spieler dem Spiel beigetreten sind, werden alle Spieler aufgefordert, ihre DestinationCards zu wählen. Es können eine bis drei der vorgeschlagenen Destination-Cards ausgewählt werden.



## Chatten

Ihr könnt, sobald ihr der Lobby beigetreten seid, miteinander chatten. Hierbei sehen nur die anderen Spieler, die im gleichen Spiel sind, eure Nachrichten. Es gibt folgende Spezialbefehle:

**BROADCAST<>nachricht** : Nachricht an alle Spieler, welche aktuell in einer Lobby sind.

**WHISPER<>username<>nachricht** : Nachricht nur für die spezifizierte Person. Beispiel

WHISPER<>rahel<>hoi

## Wie spielt man

Das Spiel ist rundenbasiert. Wenn ihr am Zug seid (wird oben links angezeigt), könnt ihr eine der drei folgenden Aktivitäten ausführen:

- **Eine Radstrecke bauen:** Klickt dafür auf eine der nicht bereits bebauten Strecken. Damit die Strasse gebaut werden kann braucht ihr genügend WheelCards in der Farbe der Strecke, sowie genügend Wheels.
- **Request Wheel Cards:** Damit euch die Wheel-Cards nicht ausgehen, könnt ihr neue davon ziehen, indem ihr auf den Button klickt. Eurem Stapel werden zwei neue WheelCards hinzugefügt.
- **Choose DestinationCards:** Wählt man diese Aktion, erhält man drei neue Destination-Cards, von denen man 1-3 auswählen muss.

Rad- und Zielkarten können so lange gezogen werden, bis keine mehr auf dem Stapel liegen. Wenn der Stapel leer ist, muss mit den verbleibenden Ressourcen gespielt werden.

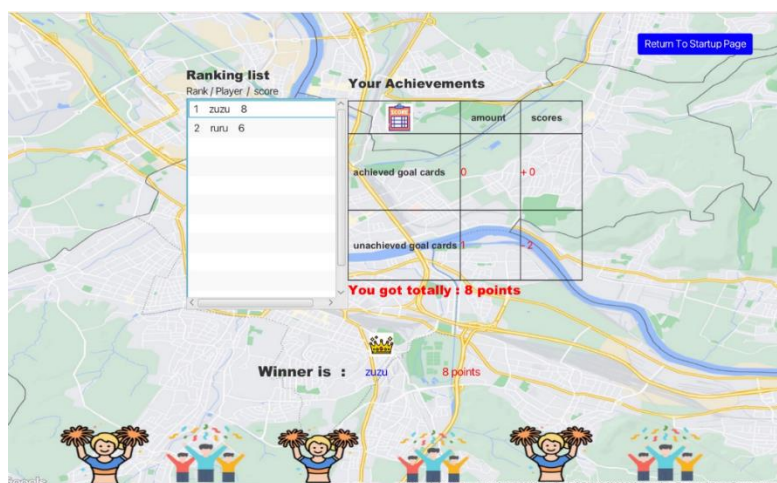
Nachdem ihr eine Aktivität gemacht habt, wird sie im Feld **Activities** angezeigt, sodass jeder von euch immer genauestens bescheid weiss, wer was gemacht hat.

## Ende des Spiels und Sieger

Das Spiel endet, sobald ein Spieler weniger als 6 Räder übrig hat.

**Finale Punkteverteilung:** Die Punkte für die erreichten Zielkarten werden am Schluss zur Skala hinzugefügt bzw. abgezogen.

Zum Schluss des Spiels wird die Rangliste «**Ranking List**» und eine Aufzählung der eigenen «**Achievements**» angezeigt. In den Achievements könnt ihr sehen, wie viele Destination-Cards ihr erreicht habt, wie viele ihr nicht erreicht habt und wie viele Punkte ihr dadurch erhalten bzw. verloren habt.



Nachdem ihr euren Sieg gefeiert habt, könnt ihr zur Lobby zurückkehren und die nächste Runde aufnehmen.

## Spiel verlassen

Es ist nicht vorgesehen, dass ein laufendes Spiel verlassen wird. Trotzdem könnt ihr das Spiel jederzeit durch Schliessen des Programms verlassen. Dadurch wird das Spiel für alle Spieler beendet und Sie kehren zur Lobby zurück. Überlegt euch also gut, bevor ihr das macht.

## Kontakt

Für Fragen und Verbesserungsvorschläge könnt ihr euch jederzeit an uns wenden.

Emanuele Tirendi: [emanuele.tirendi@gmx.ch](mailto:emanuele.tirendi@gmx.ch)

Yaowen Rui: [yaowen.rui@stud.unibas.ch](mailto:yaowen.rui@stud.unibas.ch)

Rahel Kempf: [rahel.kempf@unibas.ch](mailto:rahel.kempf@unibas.ch)

Jonah Sebright: [contact@jonahsebright.com](mailto:contact@jonahsebright.com)

