

Manual JDogs

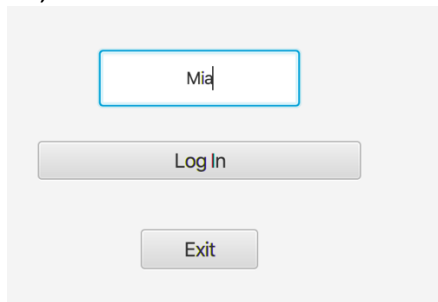
Willkommen bei JDogs! Hier erfährst du alles rund um das Spiel JDogs. JDogs ist eine Adaption von Brändidog, einem bekannten Brettspiel, bei welchem Karten eine wichtige Rolle spielen. Das Ziel des Spiels ist es, mit den eigenen vier Spielfiguren als erster ins Ziel zu gelangen. Dabei bestimmen die Karten, wie weit man pro Zug laufen kann.

Spielanleitung JDogs

- **Spielstart:** Jeder Spieler wird einer der vier Farben (rot, blau, grün, gelb) zugeteilt. Zu Beginn des Spiels sind alle Murmeln im Zwinger. Der Beginner wird automatisch ausgewählt und erhält die Meldung "Your turn". Die Teams werden automatisch gebildet.
- **Karten:** Um sich auf dem Spielbrett zu bewegen, dienen die Karten. In der ersten Runde erhalten alle Spieler 6 Karten, in der zweiten Runde 5 Karten, in der dritten Runde 4 Karten, in der vierten Runde 3 Karten, in der fünften Runde 2 Karten. Dann beginnt es wieder mit 6 Karten.
- **Aussetzen:** Wenn man keine Karte spielen kann, kann man mit dem Button "Round off" für eine Runde aussetzen.
- **Aufs Startfeld gelangen:** Mit den Karten König, Ass und Joker kann man eine Murmel aus dem Zwinger auf das Startfeld setzen. Diese Murmel blockiert dann den Durchgang für die anderen Murmeln und ist geschützt, d.h., sie kann nicht direkt wieder in den Zwinger geschickt werden.
- **Heimschicken:** Wenn man mit einer Murmel auf ein bereits besetztes Feld gelangt, wird die Murmel, die bereits auf dem Feld war, in den Zwinger geschickt.
- **Überholen:** Überholen ist erlaubt. Aber wenn eine Murmel mit der Karte 7 überholt wird, wird die überholte Murmel in den Zwinger geschickt.
- **Murmeln tauschen:** Mit der Karte Jack kann man eine eigene Murmel mit einer Murmel vom Gegner oder Partner tauschen.
- **Ziel:** Um ins Ziel zu gelangen, muss der eigene Start mindestens zwei Mal berührt werden. Es ist also nicht erlaubt, mit einer Murmel, die erst gerade aus dem Zwinger geholt wurde, ins Ziel zu gehen.

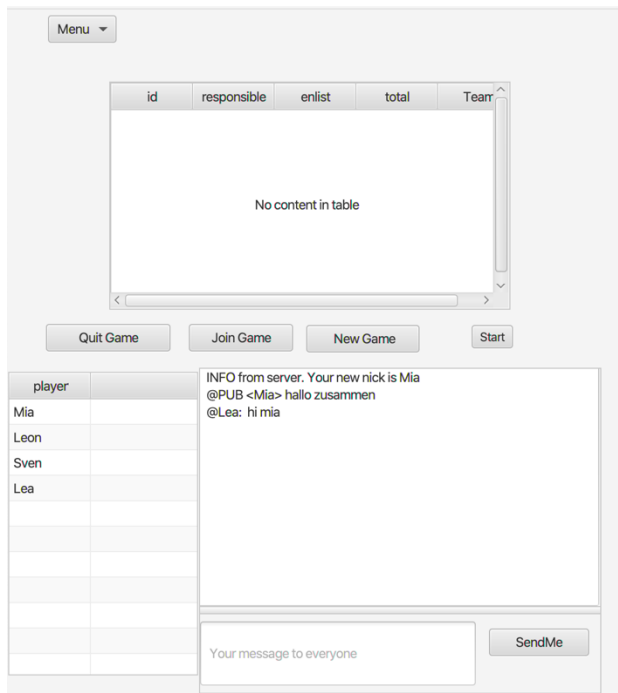
Spiel starten

- Um den Server zu starten, führe die jar-Datei mit den Argumenten "server port" aus, wobei du als Port deine gewünschte Portnummer eingeben kannst, z.B. 8090.
- Um einen Client zu starten, führe die jar-Datei mit den Argumenten "client hostadress:port" aus.
- Nun erscheint ein Fenster, wo du deinen Nickname wählen kannst. Wenn du auf «Log In» klickst, kommst du in die Public Lobby.



In der Public Lobby

In der Public Lobby kannst du mit anderen Spielern chatten, Spiele erstellen und Spielen beitreten. In der Tabelle «player» auf der linken Seite siehst du alle Personen, die mit dem Server verbunden sind. Im Beispiel sind das Mia, Lea, Sven und Leon.



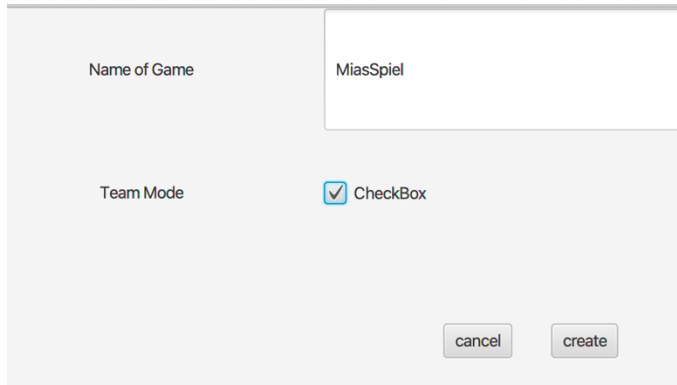
Chatten

- Nachricht an alle: Wenn du eine Nachricht an alle senden möchtest, kannst du deinen Text einfach in das Feld schreiben, in dem «Type your message to everyone» steht. Die Nachricht abschicken kannst du mit dem Button «SendMe»
- Nachricht nur an eine Person: Wenn du nur einer Person schreiben möchtest, dann schreibe «@NameDerPerson», gefolgt von deiner Nachricht. Also z.B. «@Leon hi mia», wenn du Leon begrüßen möchtest.

Ein Spiel erstellen

Wenn du ein Spiel erstellen möchtest, klicke auf den Button «New Game».

Nun kannst du einen Namen für dein Spiel wählen (z.B. «MiasSpiel»). Du kannst auswählen, ob du im TeamModus spielen möchtest oder nicht.



Name of Game: MiasSpiel

Team Mode: ☒ CheckBox

cancel create

Einem Spiel beitreten

Jetzt erscheint das neu erstellte Spiel in der Liste mit den offenen Spielen. Wenn du einem Spiel beitreten möchtest, musst du das entsprechende Spiel anwählen und auf den Button «Join Game» klicken. Die Spalte «enlist» informiert darüber, wie viele Personen diesem Spiel bereits beigetreten sind. Die Spalte «total» gibt Auskunft über die Spieleranzahl für dieses spezifische Spiel. In der Spalte «responsible» steht der Name der Person, die das Spiel gestartet hat.

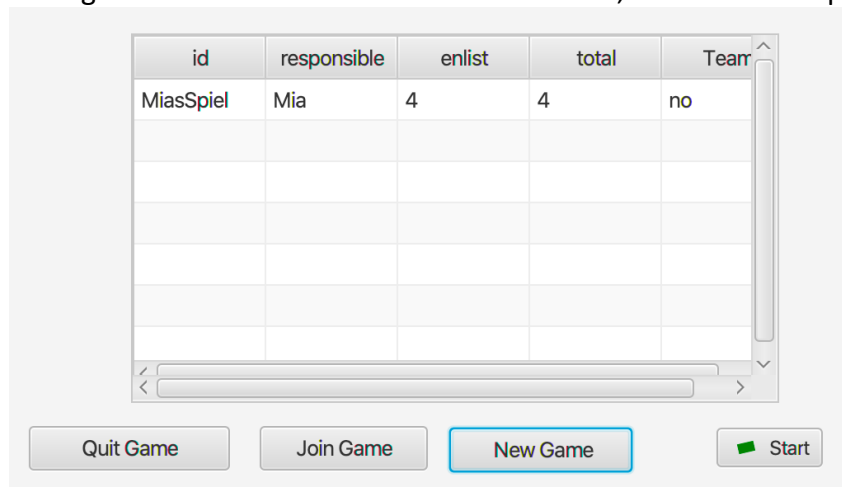


id	responsible	enlist	total	Team
MiasSpiel	Mia	1	4	no

Quit Game Join Game New Game Start

Das Spiel starten

Sobald genügend Mitspieler gefunden wurde, kann die Person, die das Spiel erstellt hat (im Beispiel Mia), das Spiel starten. Mia sieht auf dem Button «Start» eine grüne Karte, die sich bewegt. Wenn du den Button «Start» anklickst, erscheint das Spielfeld.



JDogs spielen

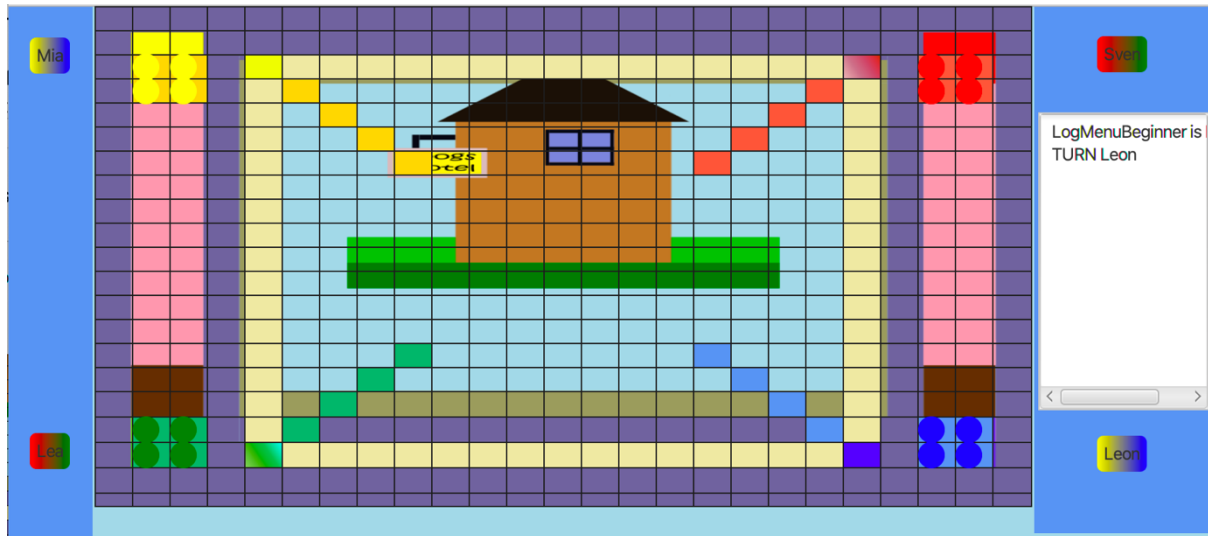
Das Spielbrett

Wenn das Spiel gestartet wurde, sieht jeder Mitspieler das Spielbrett, sowie wichtige Informationen zu den Mitspielern:

- **Farben:** Jedem Spieler wird eine Farbe zugeordnet (gelb, grün, blau, rot).
- **Beginner:** Der Beginner wird zufällig ermittelt. Im Beispiel darf Lea den ersten Zug machen. Lea sieht bei sich die Aufforderung «your turn».
- **Karten:** Links unten siehst du die Karten, die dir für diese Runde zugeteilt wurden.



- **TeamMode:** Die Teams werden automatisch erstellt. Du siehst anhand der Farben, mit wem du ein Team bildest. Im Beispiel besteht das eine Team aus Mia und Leon und das andere Team aus Sven und Lea.



Einen Spielzug machen

- **Karte auswählen:** Du musst zuerst eine Karte auswählen. Die Karte, die du ausgewählt hast, blinkt. Die Karten, bei denen du nur die rote Rückseite siehst, sind Joker. Wenn du auf einen Joker klickst, erscheint ein Auswahlmenü und du kannst die Karte auswählen, die du spielen möchtest, indem du auf «Choose» klickst.
- **Spielfigur auswählen:** Klicke auf die Spielfigur, die du bewegen möchtest. Die ausgewählte Murmel blinkt nun.
- **Spielfeld auswählen:** Klicke auf das Spielfeld, auf das du deine Spielfigur setzen möchtest. Das Feld blinkt nun. Wenn du auf ein besetztes Feld gehen möchtest, achte darauf, dass du das Feld und nicht die Murmel auswählst.
- **Verklickt?** Wenn du eine falsche Karte, eine falsche Spielfigur oder ein falsches Feld angeklickt hast, klicke du auf den Button «Refresh» klicken. Dann kannst du eine neue Karte, eine neue Spielfigur und ein neues Feld auswählen.
- **Spielzug ausführen:** Mit dem Button «MakeMove» kannst du deinen Spielzug nun übermitteln. Wenn alles regelkonform ist, wird die Murmel wie gewünscht bewegt. Falls du gegen eine Regel verstossen hast, z.B. zu viele Schritte, falsche Murmel, etc., erhältst du noch einmal die Aufforderung «Your turn» und kannst einen neuen Versuch wagen.
- **Aussetzen:** Wenn du keine Karte spielen kannst, klicke auf den Button «Round off».
- **Chat:** Du kannst Nachrichten an deine Spielpartner senden, indem du in das pinke Feld schreibst und dann die Nachricht mit der Enter-Taste absendest.

