

Manual JDogs

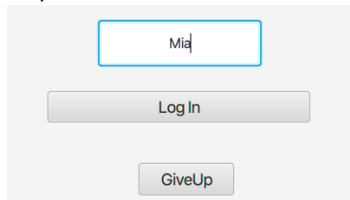
Willkommen bei JDogs! Hier erfährst du alles rund um das Spiel JDogs. JDogs ist eine Adaption von Brändidog, einem bekannten Brettspiel, bei welchem Karten eine wichtige Rolle spielen. Das Ziel des Spiels ist es, mit den eigenen vier Spielfiguren als erster ins Ziel zu gelangen. Dabei bestimmen die Karten,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

Spielanleitung JDogs

- Das Spiel wird zu viert gespielt.
- Jeder Spieler hat vier Figuren (Murmeln), die er aus dem Zwinger (Home) ins Ziel (Heaven) bringen muss. Dazu musst du zuerst aus dem Zwinger auf den Track und schliesslich ins Ziel. Um dich auf dem Spielbrett fortzubewegen, dienen dir die Karten.
- Du erhältst zu Spielbeginn 6 Karten. Du siehst nur deine eigenen Karten. Du darfst den anderen Spielern nicht mitteilen, welche Karten du hast. Pro Zug darfst du nur eine Karte spielen.
- Es wird der Reihe nach gespielt. Wer dran ist, sieht bei sich die Aufforderung "Your turn"
- Bei jedem Zug musst du eine Karte spielen, wenn du kannst, wenn du keine Karte spielen kannst, musst du für diese Runde aussetzen.
- Wenn du mit deiner Murmel auf ein Feld kommst, das bereits von einer anderen Murmel besetzt ist, muss diejenige Murmel, die zuerst da war, zurück in den Zwinger.
- Um ins Ziel zu gelangen, musst du den eigenen Start mindestens zwei Mal betreten haben. Das Ziel muss von innen nach aussen aufgefüllt werden.
- Gewonnen hat der Spieler, der als erster alle vier Spielfiguren ins Ziel gebracht hat.
- Das Originalspiel Brändidog bietet die Möglichkeit, in Teams zu spielen. Bis jetzt ist dies bei JDogs jedoch noch nicht möglich.

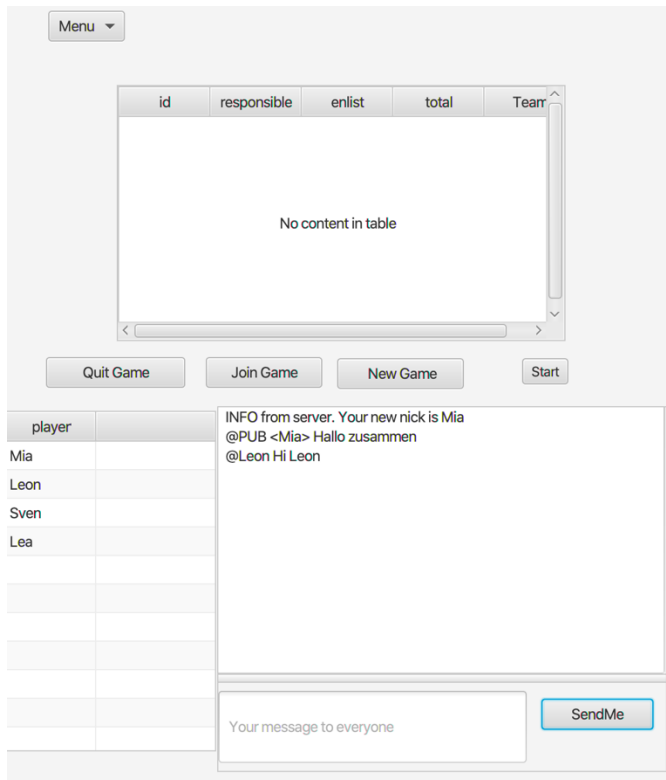
Spiel starten

- 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.

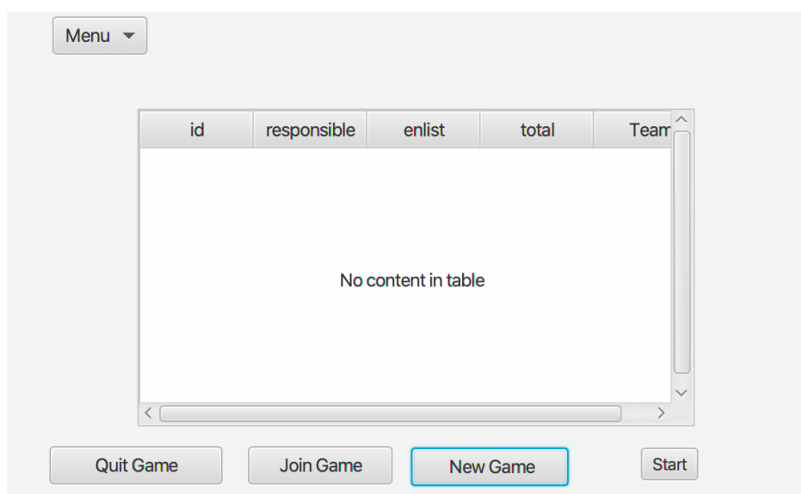


Chatten

- 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 Leon», 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») und die Anzahl Spieler festlegen (momentan ist das Spiel nur mit 4 Spielern spielbar). Wenn du ohne Teams spielen möchtest, kannst du das Feld «Team Mode» leer lassen. (Im Moment kannst du noch nicht im Team spielen, deshalb musst du dieses Feld leer lassen.)

Dialog box for creating a game:

- Name of Game: MiasSpiel
- Number of Participants: 4
- Team Mode: type in yes or leave blank
- Buttons: 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.

Game Management Interface:

id	responsible	enlist	total	Team
MiasSpiel	Mia	1	4	no

Buttons: 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. Dazu musst du wieder in die Kommandozeile wechseln und den Befehl «STAR» eingeben.

```
OGAM: MiasSpiel Mia 4 4 0
message game MiasSpiel Mia 4 4 0
STAR
```

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 (YELLOW, GREEN, BLUE, RED).
- Der Beginner wird zufällig ermittelt. Im Beispiel darf Lea den ersten Zug machen. Lea sieht bei sich die Aufforderung «your turn».
- Karten: Welche Karten dir zugeteilt wurde, steht nach «Your cards». Lea hat folglich die Karten KING, SEVE, TENN, FOUR, TWOO, SIXX.

Mia: YELLOW
Leon: GREEN
Lea: BLUE
Sven: RED

Home:
GREEN-1 GREEN-2 GREEN-3 GREEN-4
BLUE-1 BLUE-2 BLUE-3 BLUE-4
YELLOW-1 YELLOW-2 YELLOW-3 YELLOW-4
RED-1 RED-2 RED-3 RED-4

Track:

.....

Heaven:

.....
.....
.....
.....

SRVRINFO: Beginner is Lea
Your cards: KING SEVE TENN FOUR TWOO SIXX TURN: your turn

Einen Spielzug machen

Um einen Spielzug zu machen, musst du das folgende Kommando eingeben «MOVE Karte Spielfigur Zielfeld». Dazu musst du folgendes wissen:

- **Die Spielfiguren**
 - ROT hat die Spielfiguren REDD-1, REDD-2, REDD-3, REDD-4
 - BLAU hat die Spielfiguren BLUE-1, BLUE-2, BLUE-3, BLUE-4
 - GRÜN hat die Spielfiguren GREN-1, GREN-2, GREN-3, GREN-4
 - GELB hat die Spielfiguren YELO-1, YELO-2, YELO-3, YELO-4
- **Startpositionen der 4 Farben**
 - Startposition GELB: B00
 - Startposition GRÜN: B16
 - Startposition BLAU: B32
 - Startposition ROT: B48
- **Track:**
 - Es gibt 64 Spielfelder. Das erste Feld ganz links heisst B00, das Feld ganz rechts B63. Das Feld B00 folgt auf das Feld B63. Du kannst also mit einem Schritt deine Spielfigur von B63 auf B00 bewegen.
- **Zielfelder (Heaven):**
 - Die Zielfelder heissen C00, C01, C02, C03.
- **Kartenwerte:** Hier siehst du, welche Kürzel für welche Karten stehen, welche Aktionen du mit dieser Karte durchführen kannst und wie du sie als Befehl eingeben musst, falls es Besonderheiten gibt.

- ACEE: Ass: Start, 1 oder 11 Schritte vorwärts. "MOVE ACE1" (1 Schritt), "MOVE AC11" (11 Schritte).
- KING: König: Start oder 13 Schritte vorwärts.
- JOKE: Joker: Start oder Einsatz nach Wunsch. "MOVE JOKE KING", wenn du die Karte Joker als König spielen möchtest.
- JACK: Junge: 1 Schritt vorwärts.
- SEVE: Karte 7: 7 Schritte vorwärts, beliebig aufteilbar auf die eigenen Murmeln. "MOVE AnzahlKugeln Kartenwert1 Spielfigur1 Zielposition1 Kartenwert2 Spielfigur2 Zielposition2", also z.B. "MOVE SEVE 2 FIVE YELO-1 B23 TWOO YELO-2 B04", wenn du mit der Karte 7 die Spielfigur YELO-1 um 5 Felder und die Spielfigur YELO-2 um 2 Felder nach vorne bewegen möchtest.
- FOUR: Karte 4: 4 Schritte vorwärts.
- QUEN: Dame: 12 Schritte vorwärts.
- TENN: Karte 10: 10 Schritte vorwärts.
- NINE: Karte 9: 9 Schritte vorwärts.
- EIGT: Karte 8: 8 Schritte vorwärts.
- SIXX: Karte 6: 6 Schritte vorwärts.
- FIVE: Karte 5: 5 Schritte vorwärts.
- THRE: Karte 3: 3 Schritte vorwärts.
- TWOO: Karte 2: 2 Schritte vorwärts.
- **Aussetzen:** Wenn du keine Karte spielen kannst, schreibe den Befehl "MOVE SURR".

Im Beispiel spielt Lea die Karte KING und stellt die Spielfigur BLUE-1 auf die Startposition für BLUE, das Feld B32.

```
SRVRINFO: Beginner is Lea
Your cards: KING SEVE TENN FOUR TWOO SIXX TURN: your turn
MOVE KING BLUE-1 B32
```

Die Spielfigur geht aus dem Zwinger und steht nun auf dem Track, an der Startposition für BLUE. Der nächste Spieler kann einen Zug machen.

```
Home:
. BLUE-2 BLUE-3 BLUE-4
GREEN-1 GREEN-2 GREEN-3 GREEN-4
YELLOW-1 YELLOW-2 YELLOW-3 YELLOW-4
RED-1 RED-2 RED-3 RED-4

Track:
. . . . . BLUE-1 . . . . .

Heaven:
. . . .
. . . .
. . . .
. . . .

Your cards: THRE TWOO KING FOUR JOKE KING TURN: your turn
```