

Universität Basel
Programmierprojekt
FS21

Manual



jDOGS

Gruppe 13

Ruben Hutter, Gregor Bachmann, Johanna Meyer

Inhaltsverzeichnis

1.	Willkommen bei jDogs!	2
2.	Spielanleitung jDogs.....	2
3.	Spiel starten	4
3.1	In der Public Lobby	4
3.1.1	Help, Settings, Exit.....	5
3.1.2	Chatten.....	5
3.1.3	Ein Spiel erstellen.....	5
3.1.4	Einem Spiel beitreten	6
3.2	In der SeparateLobby	6
3.2.1	Mitspieler & Teamzusammensetzung	6
3.2.2	Das Spiel starten	7
4.	jDogs spielen	8
4.1	Das Spielfeld	8
4.2	Einen Spielzug machen	9

1. Willkommen bei 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.

jDogs kann (im Unterschied zu Brändidog) ausschliesslich mit 4 Spieler*innen gespielt werden. Das Spiel ist für Spieler*innen ab 9 Jahren geeignet. Es muss mit einer Spieldauer von ca. 30 – 50 Minuten gerechnet werden.

Viel Spass!

2. Spielanleitung jDogs

- **Spielidee:** Bei jDogs geht es darum, die eigenen vier Murmeln aus dem Zwinger zu nehmen und vom Start ins Ziel zu bringen. Die Murmeln werden durch das Ausspielen von Karten bewegt. Gewonnen hat der Spieler, der als erster alle seine Murmeln ins Ziel gebracht hat. Wenn man im Team spielt, gibt es keinen Einzelgewinner. Gewonnen hat dann dasjenige Team, das als erstes alle acht Murmeln ins Ziel gebracht hat.

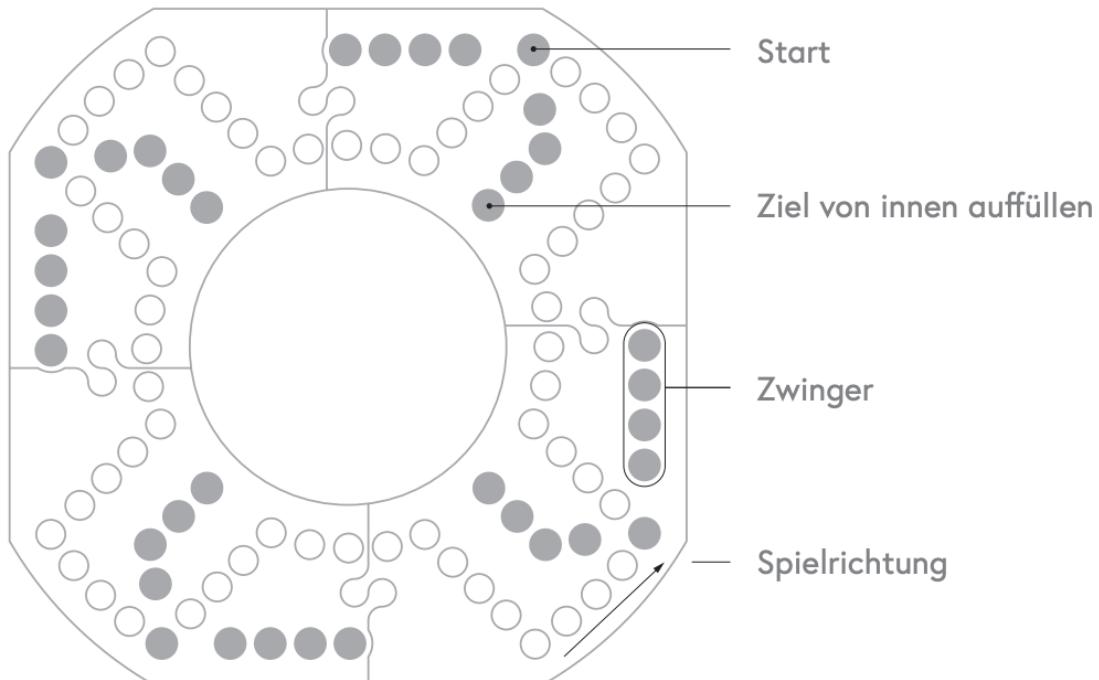


Abbildung 1: Übersicht über das Brändidog-Spielbrett.¹

- **Spielstart:** Jedem Spieler wird eine der vier Farben (rot, blau, grün, gelb) zugewieilt. Zu Beginn des Spiels sind alle Murmeln im Zwinger. Der Beginner wird automatisch ausgewählt und erhält die Meldung "Your turn".
- **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.

¹ <https://www.connexion24.com/downloads/anleitungen-braendi-dog/Spielregeln-braendi-dog-deutsch.pdf>

- **Kartenwerte:** Hier siehst du eine Übersicht über die Karten bei Brändidog und die jeweiligen Werte und Funktionen.
 - Ass: Start, 1 oder 11 Schritte vorwärts.
 - König: Start oder 13 Schritte vorwärts.
 - Joker: Start oder Einsatz nach Wunsch.
 - Jack: Eigene Murmel mit einer Murmel von einem Mitspieler tauschen.
 - Karte 7: 7 Schritte vorwärts, beliebig aufteilbar auf die eigenen Mermeln oder die Mermeln des Teampartners.
 - Karte 4: 4 Schritte vor- oder rückwärts.
 - Dame: 12 Schritte vorwärts.
 - Karte 10: 10 Schritte vorwärts.
 - Karte 9: 9 Schritte vorwärts.
 - Karte 8: 8 Schritte vorwärts.
 - Karte 6: 6 Schritte vorwärts.
 - Karte 5: 5 Schritte vorwärts.
 - Karte 3: 3 Schritte vorwärts.
 - Karte 2: 2 Schritte vorwärts.
- **Auf das 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 Mermeln und ist geschützt, d.h., sie kann nicht direkt wieder in den Zwinger geschickt werden.
- **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 Mermeln 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.
- **Mermeln 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. Das Ziel muss von innen nach aussen aufgefüllt werden. Überspringen und retour fahren sind im Ziel nicht erlaubt.
- **Aussetzen:** Wenn man keine Karte spielen kann, kann man entweder alle Karten abwerfen und somit für eine Runde aussetzen oder lediglich eine einzelne Karte abwerfen.

3. 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 hostaddress:port" aus. Nun erscheint ein Fenster, in das du deinen Nickname eingeben kannst. Wenn du auf «Log In» klickst, kommst du in die Public Lobby. Mit «Exit» beendest du den Anmeldeprozess.

3.1 In der Public Lobby

In der Public Lobby kannst du mit anderen Spielern chatten, Spiele erstellen, Spielen beitreten, deinen Namen wechseln und Spielstatistiken ansehen. In der Tabelle «player» auf der linken Seite siehst du die Personen, die mit dem Server verbunden sind und noch keinem Spiel beigetreten sind.

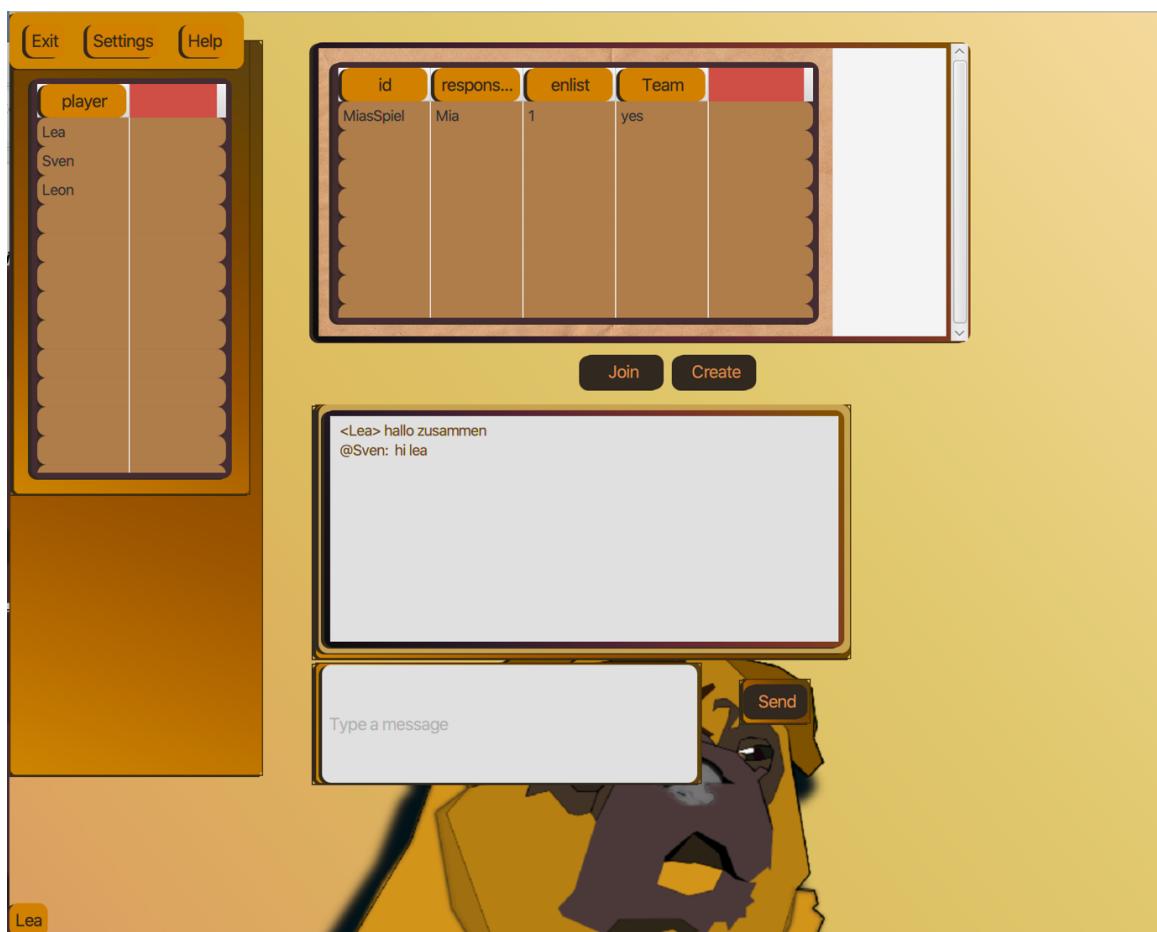


Abbildung 2: Übersicht über die PublicLobby.

3.1.1 Help, Settings, Exit

- **Help:** Wenn du die Spielanleitung ansehen möchtest, klicke auf den Button «Help». Es gibt eine kurze Anleitung («Quick Guide»), in der lediglich die Kartenwerte aufgelistet sind, und eine lange Anleitung («Instructions»), in der das ganze Spiel ausführlich beschrieben ist.
- **Settings:** In der HighScoreList siehst du, wer bei vergangenen Spielen mitgespielt und gewonnen hat. Hier kannst du auch deinen Namen ändern. Schreibe dazu deinen neuen Namen in das rote Feld.

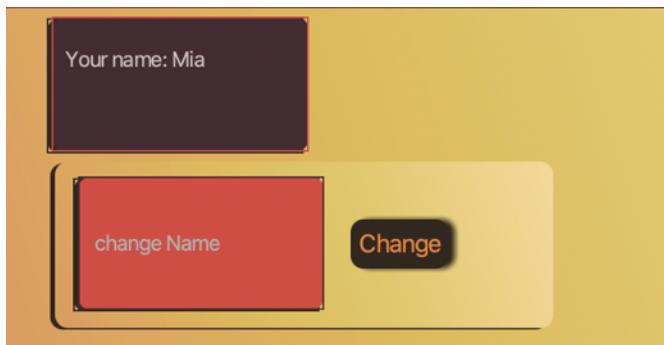


Abbildung 3: Nickname ändern in Settings.

- **Exit:** Mit dem Button «Exit» kannst du das Spiel verlassen und die Verbindung zum Server trennen.

3.1.2 Chatten

- Nachricht an alle: Wenn du eine Nachricht an alle senden möchtest, kannst du deinen Text einfach in das Feld schreiben, in dem «Type a message» steht. Die Nachricht abschicken kannst du mit dem Button «Send»
- 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.

3.1.3 Ein Spiel erstellen

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

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

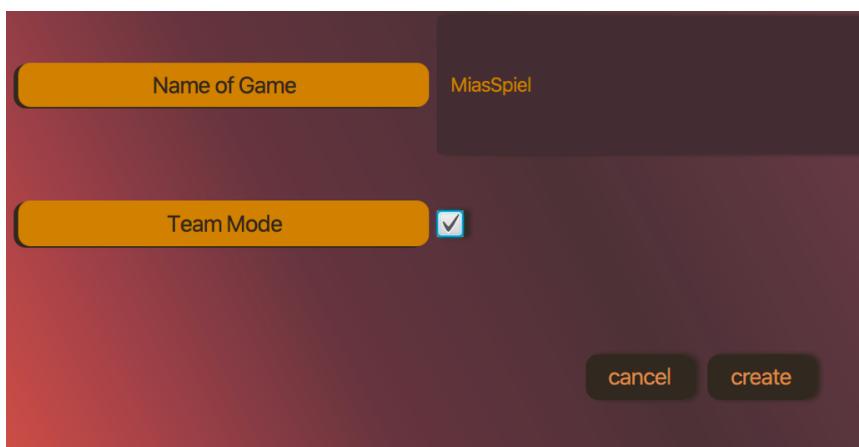


Abbildung 4: Spiel erstellen.

3.1.4 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» klicken. Die Spalte «enlist» informiert darüber, wie viele Personen diesem Spiel bereits beigetreten sind. In der Spalte «responsible» steht der Name der Person, die das Spiel gestartet hat. In der Spalte «Team» siehst du, ob es sich um ein Spiel mit TeamMode handelt oder nicht.



Abbildung 5: Einem Spiel beitreten. Das Spiel ist ausgewählt, wenn die Schrift weiß erscheint.

Wenn du einem Spiel beigetreten bist, befindest du dich in der SeparateLobby.

3.2 In der SeparateLobby

3.2.1 Mitspieler & Teamzusammensetzung

In der SeparateLobby siehst du, wer dem Spiel bereits beigetreten ist. Anhand der Farben ist die Teambildung ersichtlich. Mit dem Button «Change Team» kannst du die Teamzusammensetzung ändern. Mit dem Button «Quit» kannst du die SeparateLobby verlassen und in die PublicLobby zurückkehren.



Abbildung 6: Übersicht über die Mitspieler mit TeamMode.

Wenn du ohne Teams spielen willst, hat jeder Spieler eine eigene Farbe. Im Beispiel sind dem Spiel bereits drei Spieler beigetreten. Damit das Spiel gestartet werden kann, sind vier Spieler nötig.

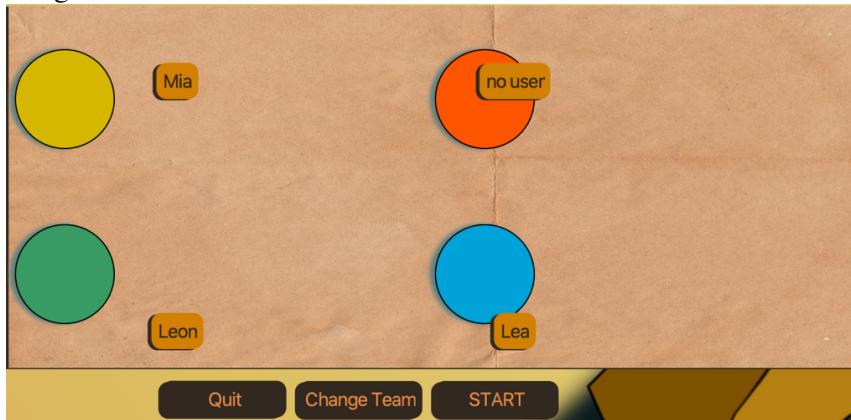


Abbildung 7: Übersicht über die Mitspieler ohne TeamMode. Es sind erst 3 Spieler beigetreten.

Auch in der SeparateLobby kannst du deinen Mitspielern Nachrichten senden. Schreibe dazu in das Feld mit der Aufschrift «Type a message» und sende die Nachricht, indem du auf den Button «Send» klickst.

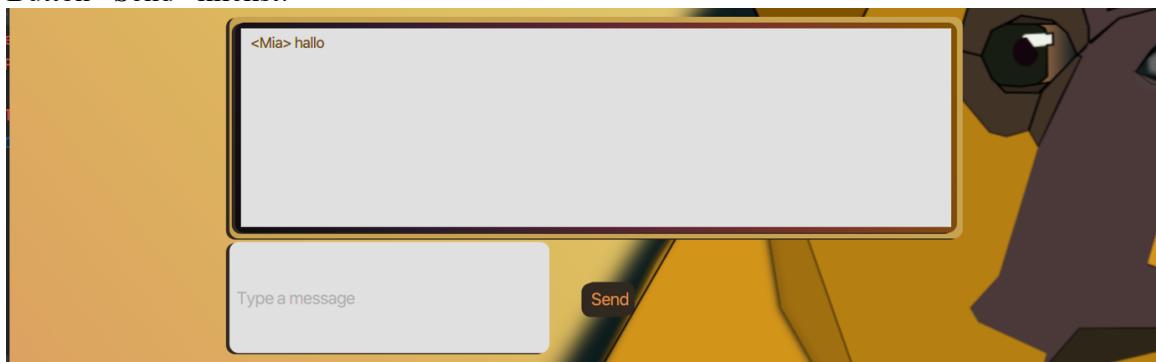


Abbildung 8: Chatten in der SeparateLobby.

3.2.2 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.

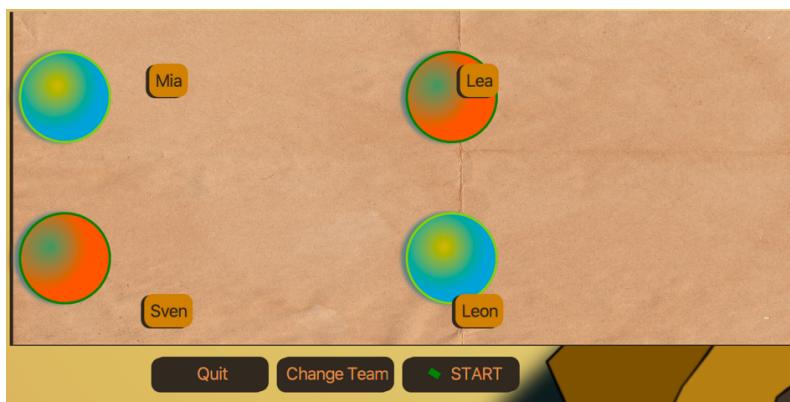


Abbildung 9: Nur die Person, die das Spiel erstellt hat, kann das Spiel starten. Beachte die grüne Karte beim Button "START".

4. jDogs spielen

4.1 Das Spielfeld

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 Sven den ersten Zug machen. Sven 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, in denen dein Name geschrieben ist, mit wem du ein Team bildest. Im Beispiel besteht das eine Team aus Mia und Leon und das andere Team aus Sven und Lea.
- **Chat:** Du kannst Nachrichten an deine Spielpartner senden, indem du in das braune Feld schreibst und dann die Nachricht mit der Enter-Taste absendest. Während des Spiels kannst du keine Privatnachrichten versenden.
- **Infofenster:** Wichtige Informationen zum Spiel, z.B. wer am Zug ist, ob dein Zug ungültig war, etc. siehst du in den zwei Infofenster auf der rechten Seite und links unten.
- **Spielanleitung:** Du kannst jederzeit die Kurzanleitung mit den Kartenwerten oder die ausführliche Spielanleitung konsultieren, indem du auf den Button «Help» klickst.
- **Spiel verlassen:** Wenn du auf den Button «Menu» klickst, kannst du auswählen, ob du zurück in die PublicLobby («Return to Lobby») oder das Spiel komplett verlassen möchtest («Exit»).



Abbildung 10: Übersicht über das Spielfeld zu Beginn des Spiels.

4.2 Einen Spielzug machen

- **Karte auswählen:** Du musst zuerst eine Karte auswählen. Die Karte, die du ausgewählt hast, blinkt. Wenn du auf einen Joker klickst, erscheint ein Auswahlmenü und du kannst die Karte, die du spielen möchtest, auswählen, indem du auf «Choose» klickst. Wenn du eine Karte gespielt hast, wird sie dunkler dargestellt und du kannst diese Karte nicht mehr auswählen.
- **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. Du siehst, ob du richtig geklickt hast, wenn das Feld blinkt und nicht die Murmel.
- **Spezialkarte Jack:** Wenn du zwei Mermeln vertauschen willst, achte darauf, dass du die Mermeln und nicht die Spielfelder anklickst. Du siehst, ob du richtig geklickt hast, wenn die Mermeln blinken und nicht die Spielfelder.
- **Spezialkarte 7:** Die Karte 7 kannst du beliebig auf deine eigenen Mermeln und die deines Partners aufteilen. Du musst zuerst alle Spielzüge, die du mit der Karte 7 fahren möchtest, angeben, bevor du auf «MakeMove» klickst.
- **Verklickt?** Wenn du eine falsche Karte, eine falsche Spielfigur oder ein falsches Feld angeklickt hast, klicke du auf den Button «Refresh». 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 und alle Karten für diese Runde abwerfen möchtest, klicke auf den Button «Round off». Wenn du nur eine einzelne Karte abwerfen möchtest, dann wähle diese Karte aus und klicke anschliessend auf den Button «SKIP».