new Weltkarte;  
new Spieler1 Spieler(Alex);  
new Spieler2 Spieler(Stefan);  
new Verwaltung(Spieler1,Spieler2);

Verwaltung.GebieteEinsammeln(Weltkarte.getGebiete());  
Verwaltung.GebieteMischen();  
Verwaltung.GebieteVerteilen();

Verwaltung.TruppenVergeben(Spieler1);  
Spieler1.InitTruppenPlatzieren();  
Spieler2.InitTruppenPlatzieren();

//Initiaisierung

Spieler1.TruppenPlatzieren(Soldat);  
Spieler2.TruppenPlatzieren(Soldat);

//Spiel fängt an  
Spieler1.TruppenPlatzieren(Soldat);

//Spieler liefert immer eine Augenzahl zurück. Wenn er nicht angreifen möchte, dann ist diese =0  
while (AugenzahlSpieler1=Spieler1.Angreifen();)  
{  
 AugenzahlSpieler2=Spieler2.Verteidigen();  
 AugenzahlVergleichen(AugenzahlSpieler1, AugenzahlSpieler2);  
 if(AugenzahlSpieler1> AugenzahlSpieler2)  
 {  
 Spieler2.SoldatLoeschen(1);  
 if(Spieler2.getSoldtenzahl(Land)==0)  
 {  
 Spieler1.GebietAnnahmen(Spieler2.GebietAbgeben());  
 if (Spieler2.getAnzahlGebiete ==0) exit; //Spieler 2 hat verloren  
 }  
 }  
 else  
 {  
 Spieler1.SoldatLoeschen(1)

//Wenn Spieler1 nur noch einen Soldat auf dem Gebiet hat, kann er nicht mehr

angreifen  
 ~~if(Spieler1.getSoldtenzahl(Land)==0~~;  
 {  
 ~~Spieler2.GebietAnnahmen(Spieler1.GebietAbgeben());~~  
 ~~if (Spieler1.getAnzahlGebiete ==0) exit; //Spieler 1 hat verloren~~  
 }  
 }  
   
}   
Spieler1.getAugenzahl();

würfel.getAugenzahl();

Angreifen()

Spieler2.SoldatAnnehmen(this.SoldatAbgeben());

ErgebnisSpieler2=Spieler2.Verteidigen()