

# Spiel starten

Nach dem Öffnen der jar Datei erscheint zuerst ein Fenster, indem man auswählen muss, ob man das Spiel als Client, Server oder AI starten will.

Als Server kann man in der vorgegebenen Zeile einen Port angeben; mit Start wird der Server gestartet und die eigene IP Adresse wird unter der Zeile angezeigt. Im Laufe des Spiels kann man den Server jederzeit wieder mit Stop beenden.

Wenn man eine AI starten möchte, so gibt man in die beiden Zeilen IP Adresse und Port ein und drückt ebenfalls auf Start.

Sofern man Client ausgewählt hat, erscheint im nächsten Fenster die Lobby. Hier kann man sich entweder mit einem vorgegebenen Server verbinden (localhost, oder Testserver) oder manuell eine IP Adresse und einen Port eingeben.

Sobald man verbunden ist, erscheint im Chat Fenster eine Nachricht "Connected to server". Nun muss man seinen Namen und eine Farbe auswählen und dann auf ready to start game drücken. Sobald mindestens 3 Clients bereit sind zu spielen wird das Spiel gestartet.

## Im Spiel

Der eigene Spieler wird immer in der linken oberen Ecke angezeigt.

Unter dem Namen findet sich der aktuelle Zustand dieses Spielers und darunter die Ressourcen Anzeige in der Reihenfolge Holz, Lehm, Wolle, Getreide und Erz.

Statt der Ressourcenanzeige wird bei den anderen Spielern nur die Kartenanzahl angezeigt. Unterhalb der Ressourcenanzeige stehen noch die aktuellen Siegpunkte, sowie, falls zutreffend, 'längeste Handelsstraße' und 'größte Rittermacht'.

Oberhalb des eigentlichen Spielfeldes befinden sich verschiedene Buttons:

- Roll dices wird zum Würfeln benutzt, daneben wird das Würfelergebnis einer jeden Runde angezeigt.
- Bei Klicken des Trading Buttons öffnet sich das Handelsfenster (siehe Handelsfenster).
- Rechts daneben findet sich ein Button BuyCard mit dem man, sofern man die erforderlichen Rohstoffe besitzt, eine Entwicklungskarte kaufen kann. Weiterhin gibt es einen Button Play Card mit dem sich ein Fenster mit allen eigenen Entwicklungskarten öffnet. Daraus kann man eine Karte auswählen und spielen, falls erlaubt.
- Der Help Button öffnet ein Fenster mit allen Baukosten
- Mit dem Button End Turn, signalisiert man dem Server, dass man seinen Zug beenden möchte.
- Der DEBUG Button ist nur dazu da, Json Objekte unabhängig vom Client an den Server zu schicken.

# Das Spielfeld

Jede mögliche Straße oder Siedlung wird dem Spieler angezeigt, sofern er mit der Maus darüberfährt. Zum Bauen reicht ein einfacher Klick auf den gewünschten Platz. Der Bandit wird auf dem Spielfeld als schwarzer Kreis in der Feldmitte angezeigt. Die Häfen werden als Dreieck dargestellt, wobei die jeweils untere Kante die Hafenstandorte markiert.

## Der Räuber

Hat man selbst zu viele Rohstoffkarten auf der Hand und es wird eine 7 gewürfelt, so öffnet sich ein Fenster, in welchem man auswählen kann welche Karten man abgeben möchte. Oben wird angezeigt, wieviele Rohstoffe noch fehlen, um genügend Karten an den Räuber abzugeben.

Man kann nur mit OK bestätigen, wenn man genügend Karten ausgewählt hat.

Der Räuber wird versetzt indem man auf ein Spielfeld klickt (nicht auf die Würfelzahl!) und in dem sich öffnenden Fenster einen Spieler auswählt und mit OK bestätigt.

Man kann auch niemanden auswählen und mit OK bestätigen. Dieser Vorgang ist identisch, wenn man eine Ritterkarte ausspielt.

## Das Handelsfenster

Ein Spieler kann ein Handelsangebot erstellen, man unter Give und Get das Angebot erstellt und anschließend mit PlaceOffer bestätigt.

Man kann ein Handelsangebot jederzeit wieder mit Cancel Offer zurückziehen.

Nun können andere Spieler dieses Angebot links in der AcceptingTrade Liste finden und bei einem Klick wahlweise akzeptieren oder ablehnen.

Sobald ein anderer Spieler ein Handelsangebot akzeptiert hat wird diese bei dem ersten Spieler unter Accepting players angezeigt.

Durch Anwählen eines akzeptierenden Spielers und anschließender Bestätigung wird ein Handel ausgeführt.

Der Seehandel befindet sich unter dem zweiten Reiter. Hier kann man, sofern man einen bestimmten Hafen besitzt, einen auswählen und über Give und Get einen Handel festlegen.