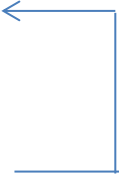


Protokoll

Phase	Server	Client	Kommentar
Verbindungsaufbau	// untere Schichten	// untere Schichten	
Arbeitsphase	"start;"<x>		//Start
	"play;"<y>		//Server schickt Liste mit Karten //Server startet die Runde //Server schickt die obersten Karten //Client prüft, ob der Zug gültig war //Spieler am Zug bis der Zug gültig ist //Client schickt Liste mit Karte(n)
Verbindungsaabbau		<z>	
	"lost"	"won"	//Client meldet, ob Spieler gewonnen
	// untere Schichten	// untere Schichten	//Server meldet, ob Spieler verloren