

## **Projektgruppe: 018**

**Autoren: Truong, Tam – Nguyen, Cao Nhu Huyen – Grozin, Glib – Feser, Norick**

### **4.3.2 Beschreibung der neuen Regeln**

Wir fügen noch den Steinsucher als dritte Rolle hinzu.

#### **4.3.2.1 Punkte vergeben**

Während des Spiels können die Spieler **durch folgende Aktionen Punkte erwerben**:

- n+1 Punkte für jede ins Weglabyrinth gelegte Wegkarte (Abschnitt 2.2.1) mit benachbarten Karten. Es sind also jeweils 2 bis 5 Punkte möglich.
- 2 Punkte für jede eingesetzte Steinschlagkarte (Abschnitt 2.2.2)
- 2 Punkte für jede eingesetzte Sperrkarte (Abschnitt 2.2.3)
- 2 Punkte für jede eingesetzte Reparaturkarte (Abschnitt 2.2.3)
- Für den Sieger werden die Punkte zusätzlich durch die verbliebenen Karten auf der Hand gerechnet.
- 5 Punkte für jede Sperrkarte
- 10 Punkte für jede Reparaturkarte
- 1 Punkt für jede Wegkarte
- 3 Punkte für jede Steinschlagkarte

#### **4.3.2.2 Spielende**

Das Spiel ist **beendet, wenn** eines der folgenden Szenarien eintritt:

- Es wurde ein ununterbrochener Weg von der Startkarte zur Zielkarte mit dem Goldschatz gelegt. In diesem Fall haben die Goldsucher ihr Ziel erreicht und gewonnen.
- Der Nachziehstapel ist leer und kein Spieler hat noch Karten auf der Hand. Wenn das passiert, haben die Saboteure gewonnen.
- Es wurde ein ununterbrochener Weg von der Startkarte zur Zielkarte mit dem Steinschatz gelegt. In diesem Fall haben die Steinsucher ihr Ziel erreicht und gewonnen.
- Falls der Nachziehstapel leer ist, aber das Spiel keine Saboteure hat, dann gewinnen die Spieler, die die höchste Anzahl an Punkten haben.

#### **4.3.3 Computerspieler**

**Goldsucher und Steinsucher** haben **Prioritäten** für Aktionen in Reihenfolge:

- Schatzkarte benutzen
- Werkzeug reparieren
- Andere Rollen sperren
- Pfadkarte setzen
- Steinschlagkarte benutzen
- Eine Karte wegwerfen

**Saboteure** haben **Prioritäten** für Aktionen in Reihenfolge:

- Andere Rollen sperren
- Werkzeug reparieren
- Pfadkarte setzen
- Steinschlagkarte benutzen
- Eine Karte wegwerfen

Falls eine Aktion nicht ausgeführt werden kann, wird es mit der Nächsten versucht.

### **Aktionen:**

#### **Schatzkarte:**

- Schaut sich eine der Zielkarten an und aktualisiert ein Array mit den Positionen der Zielkarten entsprechend der Rolle.

#### **Werkzeug reparieren:**

- Repariert ein Werkzeug von sich selbst

#### **Andere Rollen sperren:**

- Benutzt eine Sperrkarte auf einen zufälligen Spieler.

#### **Pfadkarte setzen:**

- Mit jeder Pfadkarte auf der Hand (als Saboteur werden nur blockierende Karten benutzt, als Nicht-Saboteur nicht blockierende Karten) wird für jede mögliche Position auf dem Spielfeld die kürzeste Distanz zu einer der Zielkarten ausgerechnet und in eine Liste gespeichert. Aus dieser wird die Position mit der kürzesten Distanz und der passenden Karte sortiert. Diese wird dann auch gespielt. Die Positionen der Zielkarten sind am Anfang in einer Liste gespeichert. Dementsprechend wird mit allen drei Positionen verglichen. Mit den benutzten Schatzkarten werden aus dieser Liste die entsprechenden Zielkarten entfernt. Beim Goldsucher werden dementsprechend Steinkarten entfernt und bei Steinsuchern die Goldkarte.

#### **Steinschlagkarte benutzen:**

- Als Saboteur wird über alle gelegten, nicht blockierenden Pfadkarten im Spielfeld iteriert und die Karte mit der kürzesten Distanz zu einer der Zielkarten ausgewählt. Diese wird mit Hilfe der Steinschlagkarte entfernt. Als Nicht-Saboteur ist der einzige Unterschied, dass nur blockierende Pfadkarten in Betracht gezogen werden

#### **Karte wegwerfen:**

- Zuerst wird geschaut, ob man seiner Rolle entsprechende Karten auf der Hand hat, die keinen Zweck erfüllen. Aus diesen wird dann eine Karte zufällig ausgewählt und abgeworfen. Für die Saboteure sind das alle Schatzkarte und alle Pfadkarten, die nicht blockierend sind. Für Nicht-Saboteure sind das nur die blockierenden Pfadkarten.
- Falls das nicht möglich ist, da sich keine solchen Karten auf der Hand befinden, wird als letzte Option eine zufällige Karte von der Hand abgeworfen. Das ist eine

Maßnahme dafür, dass wenn alle anderen Aktionen nicht ausgeführt werden können, der Computerspieler nicht das Spiel anhält, denn ein Zug ist erst dann beendet, wenn eine Aktion ausgeführt wurde.