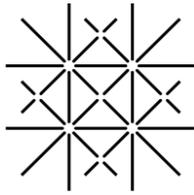


UNIVERSITÄT BASEL



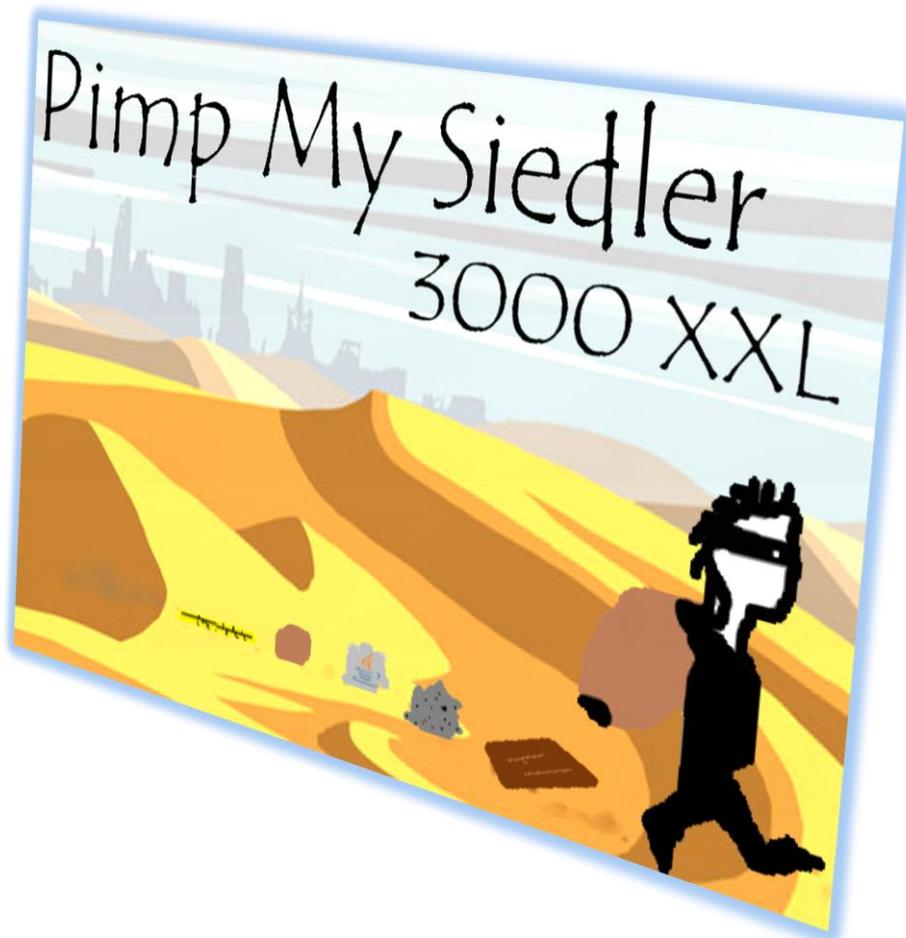
# Handbuch

---

## Programmierprojekt

Christian Frei, Esteban Lanter, Phuc Nguyen, Marco Vogt

15.05.2013



Dies ist ein Handbuch für das Spiel Pimp My Siedler 3000 XXL auf Deutsch (GER)

Dis isch a Handbuech fürs Spiel Pimp My Siedler 3000 XXL uf dütsch (SUI)

This is a manual of the game Pimp My Siedler 3000 XXL in German (GBR)

Esto es el Manual en alemán para el partido Pimp My Siedler 3000 XXL (ESP)

C'est le manuel en allemand de la partie de Pimp My Siedler 3000 XXL (FRA)

Questo é il manuale per il gioco Pimp My Siedler 3000 XXL in tedesco (ITA)

Hic est ludi electronici Pimp My Siedler 3000 XXL in lingua germanica libellus auxiliarius (LAT)

## Inhalt

---

Wichtige Gesundheitsinformationen zur Verwendung dieses Spiels .....	3
Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit) .....	3
Über dieses Handbuch .....	4
Systemanforderungen .....	4
Vorläufer .....	4
Ausführung .....	4
1 Bedienung .....	6
1.1 Spiel erstellen .....	6
1.2 Namensänderung .....	8
1.3 Abmelden .....	9
1.4 Spiel starten .....	9
1.5 Bauphase .....	12
1.6 Handelsphase .....	12
1.7 Zug beenden .....	16
1.8 Räuberfenster .....	16
1.9 Entwicklung .....	17
1.10 Hilfe .....	18
2 Spielregeln (Zusammenfassung) .....	19
3 Bauen .....	20
4 Baukosten .....	21
5 Siegpunkte .....	21
6 Handeln .....	22
7 Räuber .....	22
8 Entwicklungs-/Sonderkarten .....	22
8.1 Entwicklungskarten .....	22
8.2 Sonderkarten .....	24
9 Sonderregeln .....	24
10 Kommunikation/Chat .....	24
Credits .....	26
Notizen .....	27



## Wichtige Gesundheitsinformationen zur Verwendung dieses Spiels



### Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospiele vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o.Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während des Ansehens von Videospiele hervorrufen kann.

Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, zum Beispiel Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stossen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern grösser als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmassnahmen verringert werden:

- Vergrössern Sie die Entfernung zum Bildschirm.
- Verwenden Sie einen kleineren Bildschirm.
- Spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer.
- Vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie das Spiel *Pimp My Siedler 3000 XXL* verwenden.



---

## Über dieses Handbuch

---

Das Spiel *Pimp My Siedler 3000 XXL* wurde als Projektarbeit im Rahmen der Veranstaltung „CS 108 - Programmierprojekt“ an der Universität Basel erstellt. Es ist nur in Verbindung mit dem Spiel sinnvoll. Dieses Handbuch will Spielern einen einfachen Einstieg in die Welt von *Pimp My Siedler 3000 XXL* ermöglichen.

---

## Systemanforderungen

---

Stellen Sie vor der Installation sicher, dass Ihr Computer die erforderlichen Systemanforderungen erfüllt:

- Microsoft Windows ab Windows XP (SP3), Linux, Mac
- mind. 200MB Arbeitsspeicher
- 10 MB Festplattenspeicher
- Java 7
- Monitor, Tastatur und Maus
- Motivation und Spass ☺

---

## Vorläufer

---

Das Original-Brettspiel „Die Siedler von Catan“ wurde von Klaus Teuber entwickelt. Es erschien im Jahr 1995 im Kosmos-Verlag. Seitdem wurden Millionen Exemplare dieses Spiels weltweit verkauft. Zudem erhielt dieses Spiel diverse Preise, national wie international, worunter auch „Spiel des Jahres“ und „Deutscher Spielepreis“ waren. Das Spiel ist für 3-4 Mitspieler konzipiert und ist ab 10 Jahren geeignet. Die Dauer eines Spiels liegt bei ungefähr 75 Minuten, was aber je nach Spielerfahrung stark variieren kann.

---

## Ausführung

---

Dieses Spiel ist konzipiert für Mehrspieler (3-4 Spieler). Zudem ist es netzwerkfähig. Um es zu starten muss zuerst ein Server verfügbar sein. Um einen neuen Server zu starten müssen Sie die Jar ausführen und anschliessend „Server“ auswählen. Danach tritt man diesem Server mit mehreren Clients bei. Um Clients zu starten müssen Sie die Jar ausführen und „Client“ auswählen. Wenn das Spiel nur lokal gespielt wird, braucht man nur die bereits eingegebene Lokal-Host-IP-Adresse. Spielt man es online, braucht man die IP-Adresse des Servers.



Falls Sie mit anderen Spielern über das Internet spielen möchten und ihr Rechner nicht über eine öffentliche IP verfügt, stellen sie bitte sicher dass sie den gewählten Port in Ihrem Router auch freigeben haben, damit eine Verbindung mit anderen Clients zustande kommen kann.



Abbildung 0-1 Startfenster

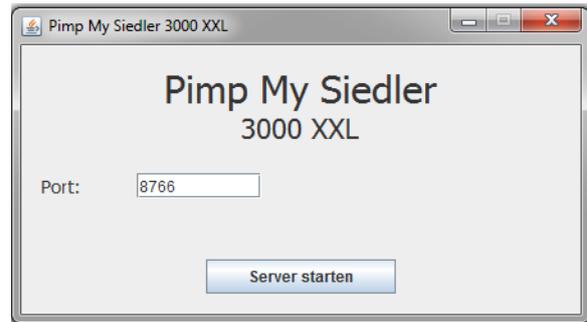


Abbildung 0-2 Server (Portauswahl)

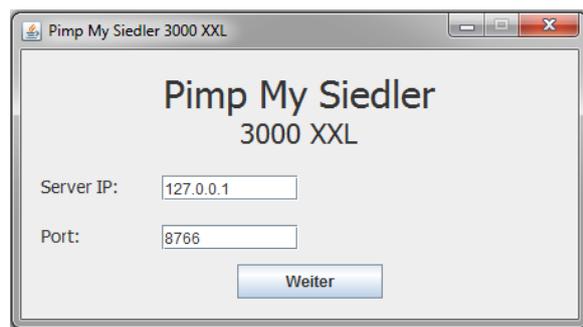


Abbildung 0-3 Client (Auswahl des Servers)



Abbildung 0-4 Fehlermeldung beim Client



Abbildung 0-5 Auswahl Benutzername

Nun müssen Sie einen Benutzernamen (gleiche Benutzernamen werden nicht akzeptiert) wählen. Damit sind Sie spielbereit und befinden sich in der Lobby. Dort können Sie nun entweder ein bestehendes Spiel auswählen und diesem beitreten oder selbst ein neues Spiel erstellen.



Abbildung 0-6 Übersichtsseite Server



# 1 Bedienung

## 1.1 Spiel erstellen

Um ein neues Spiel zu erstellen, wählen Sie in der Menüleiste „Spiel“ und anschliessend „Neues Spiel“. Dort können Sie dem Spiel einen Namen geben, wobei Sonderzeichen nicht erlaubt sind. Zudem können Sie einige Sonderregeln aktivieren. Welche Funktion diese haben, können Sie unter [Sonderregeln](#) (s. S.24) nachlesen. Mit einem Klick auf „Anlegen“ wird das Spiel erstellt.

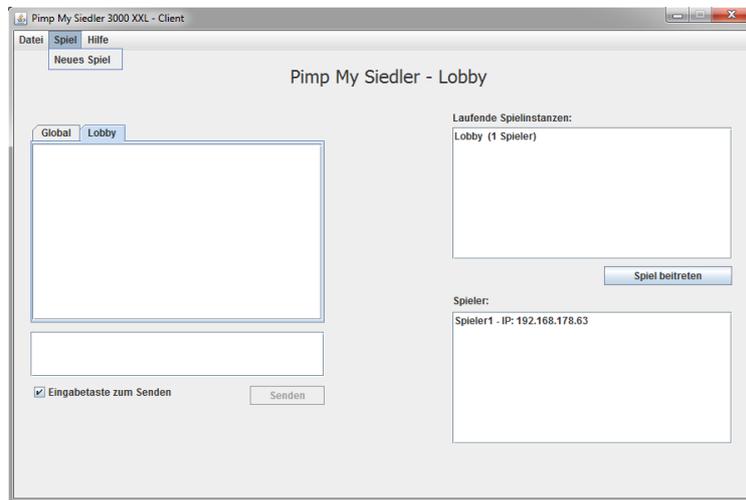


Abbildung 1-1 Menü Neues Spiel

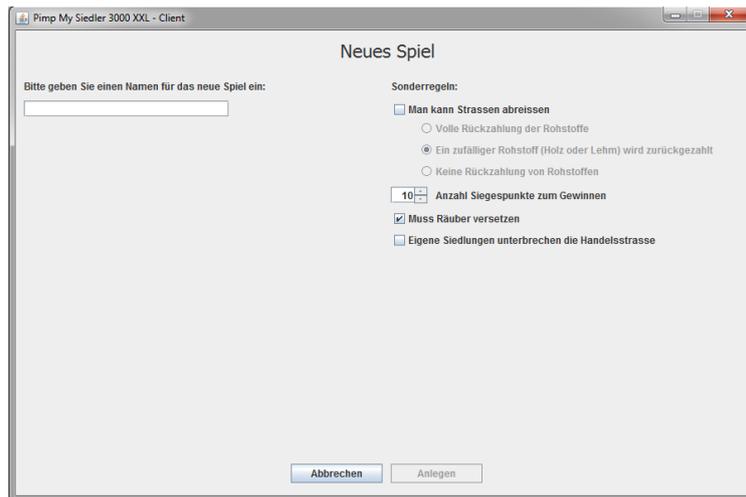


Abbildung 1-2 Neues Spiel



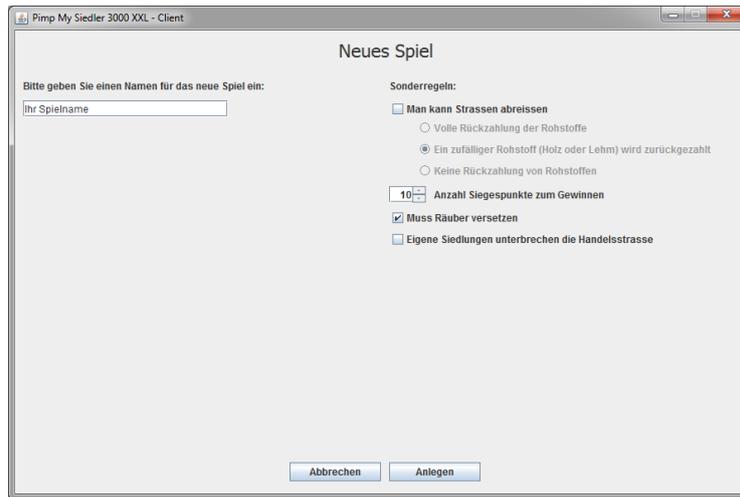


Abbildung 1-3 Spielname eingeben

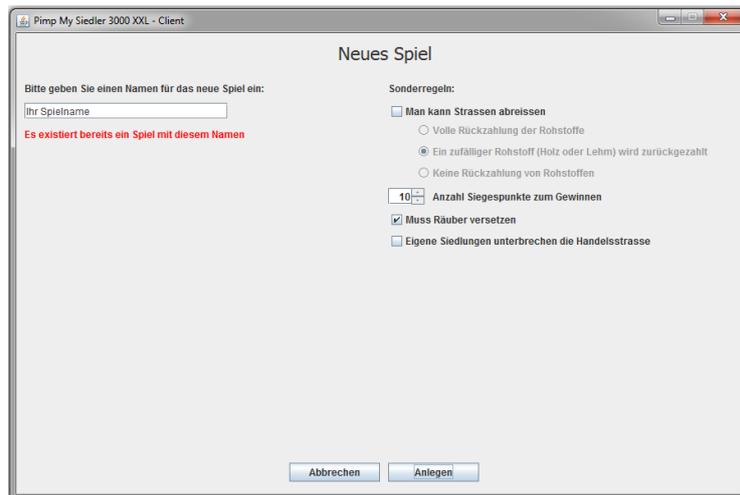


Abbildung 1-4 Spielname bereits vorhanden

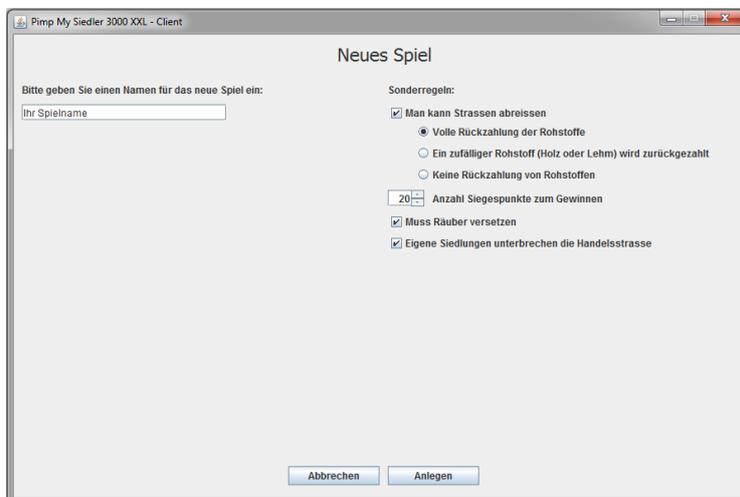


Abbildung 1-5 Sonderregeln



## 1.2 Namensänderung

Um Ihren Benutzernamen zu ändern, wählen Sie in der Menüleiste „Datei“ und anschliessend „Namensänderung“. Hier können Sie Ihren Benutzernamen ändern. Bereits vorhandene Benutzernamen oder Sonderzeichen bzw. Leerzeichen werden nicht akzeptiert.

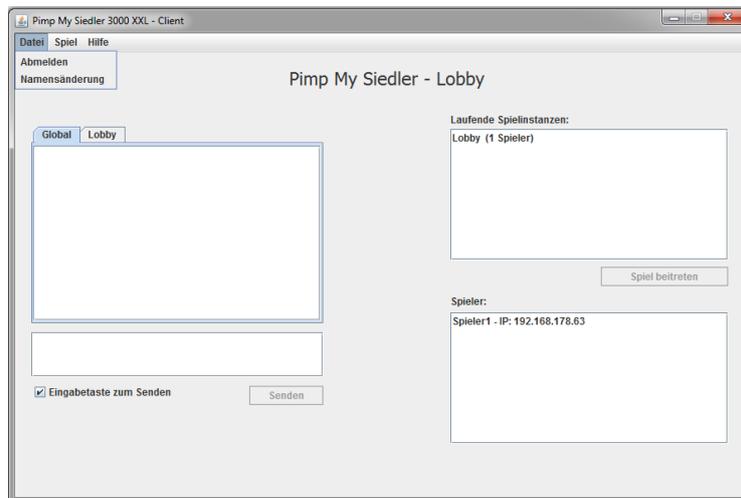


Abbildung 1-6 Menü Namensänderung

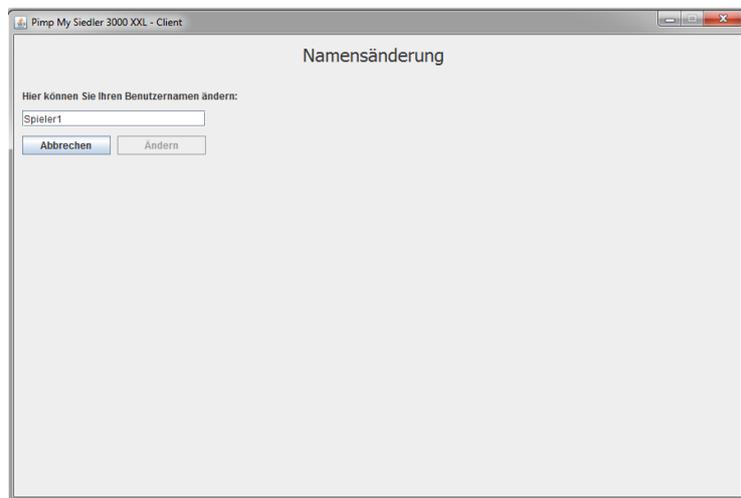


Abbildung 1-7 Name vorher

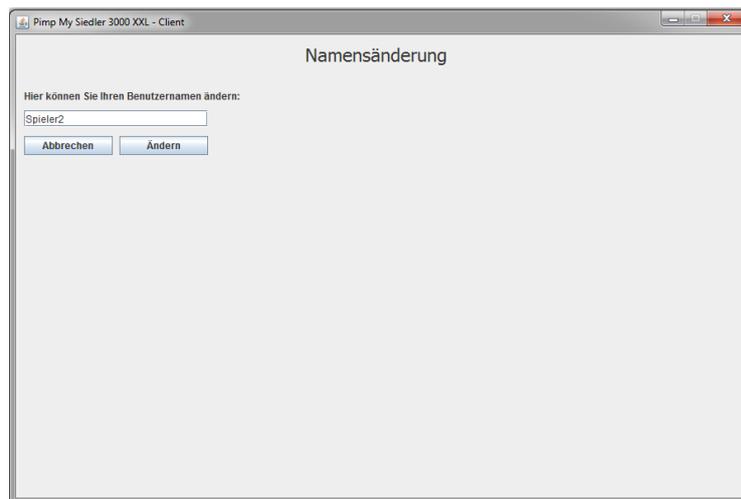


Abbildung 1-8 Name nachher

### 1.3 Abmelden

Um Ihren Client abzumelden, können Sie entweder das Fenster schliessen oder in der Menüleiste „Datei“, „Abmelden“ auswählen.

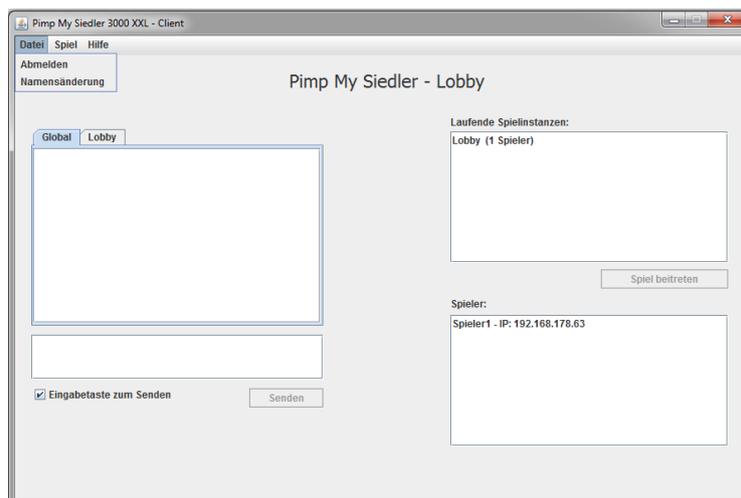


Abbildung 1-9 Menü Abmelden

### 1.4 Spiel starten

Um ein Spiel zu starten, wählen Sie aus der Liste „*Laufende Spielinstanzen*“ ein Spiel aus. Bereits laufende oder volle (4 Spieler) Spiele können nicht ausgewählt werden. Haben Sie ein Spiel ausgewählt drücken Sie „*Spiel beitreten*“. Falls Sie der erste Spieler in diesem Spiel sind, erhalten Sie den Status Admin. Haben alle Spieler Ihre Spielfarbe ausgewählt, können Sie das Spiel mit „*Spiel starten*“ beginnen. Sind Sie nicht der Spieladmin, wählen Sie eine Farbe aus und warten Sie, bis der Admin das Spiel freigibt.

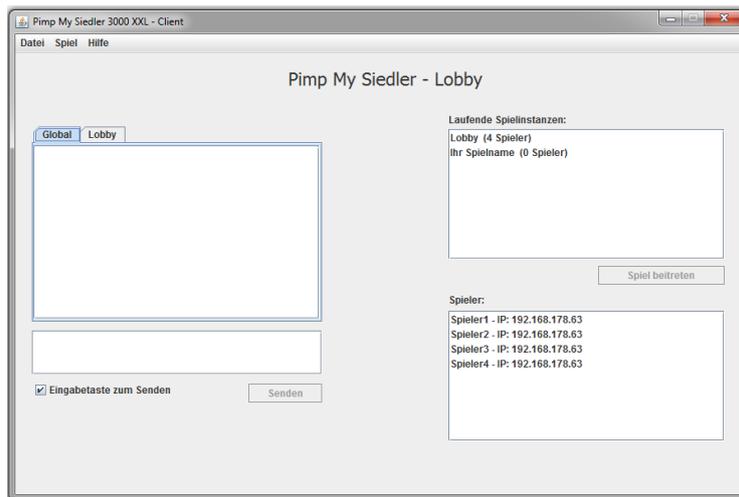


Abbildung 1-10 Laufende Spielinstanzen



Abbildung 1-11 Admin



Abbildung 1-12 Spielfarbe gewählt

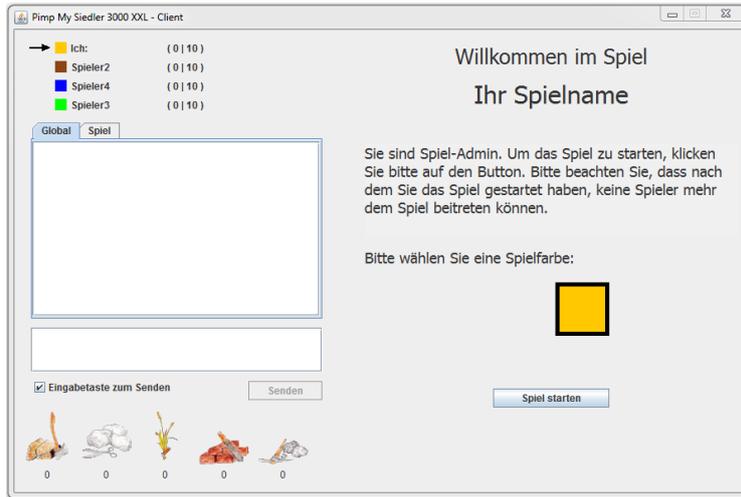


Abbildung 1-13 Alle haben Farben

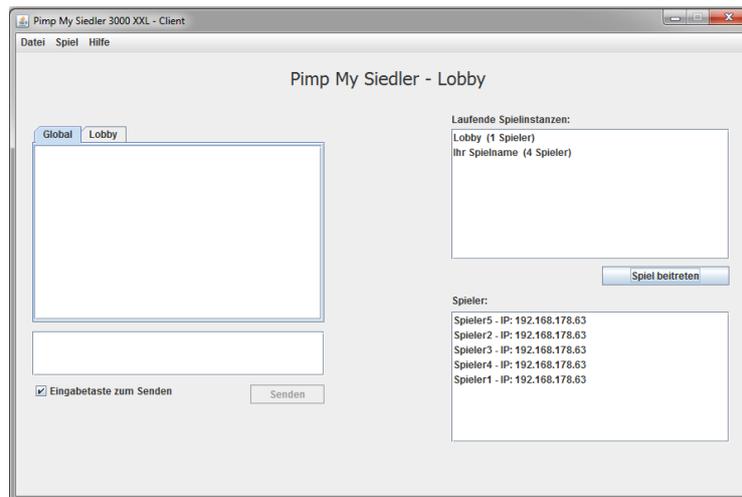


Abbildung 1-14 Lobby



Abbildung 1-15 Spielfarbe wählen





Abbildung 1-16 Spielfarbe gewählt

## 1.5 Bauphase

Zu Beginn des Spiels dürfen Sie 2 Siedlungen und 2 Strassen bauen (abwechselnd und nach der ersten Baurunde in umgekehrter Reihenfolge). Im weiteren Verlauf des Spiels können Sie bauen, indem Sie auf das „*Bauensymbol*“ unterhalb des Spielfelds klicken. Damit gelangen Sie in das „*Baumenü*“. Dort gibt es die Auswahl zwischen Strassen, Siedlungen und Städten. Sind diese Symbole ausgegraut, besitzen Sie noch nicht genügend Rohstoffe die zum Bauen nötig sind. Wenn Sie über die Symbole mit der Maus fahren, wird angezeigt, welche und wie viele Rohstoffe Sie zum Bauen benötigen.



## 1.6 Handelsphase

Das Menü „*Handel*“ erreichen Sie mit einem Klick auf das „*Handelssymbol*“ unterhalb des Spielfelds. Hier können Sie zwischen dem „*Handel mit der Bank*“ und dem „*Handel mit Mitspielern*“ wählen. Wenn Sie mit der Bank handeln, bekommen Sie Rohstoffe je nach aktuellem Handelsverhältnis. Ihr aktuelles Verhältnis (siehe [Handeln](#) S.22) wird angezeigt, wenn Sie über die Rohstoffe auf der linken Seite (Abgeben) mit der Maus fahren. Wenn Sie mit einem Mitspieler handeln, können Sie ein beliebiges Angebot (man kann keine Rohstoffe verschenken) in einem beliebigen Verhältnis unterbreiten (solange Sie mindestens einen Rohstoff fordern und einen abgeben). Dieses kann von Ihrem Mitspieler akzeptiert oder abgelehnt werden.





Abbildung 1-17 Handel Bank keine Rohstoffe



Abbildung 1-18 Handel Bank



Abbildung 1-19 Handel Bank 4:1



Abbildung 1-20 Handel Bank 3:1



Abbildung 1-21 Handel Bank 2:1

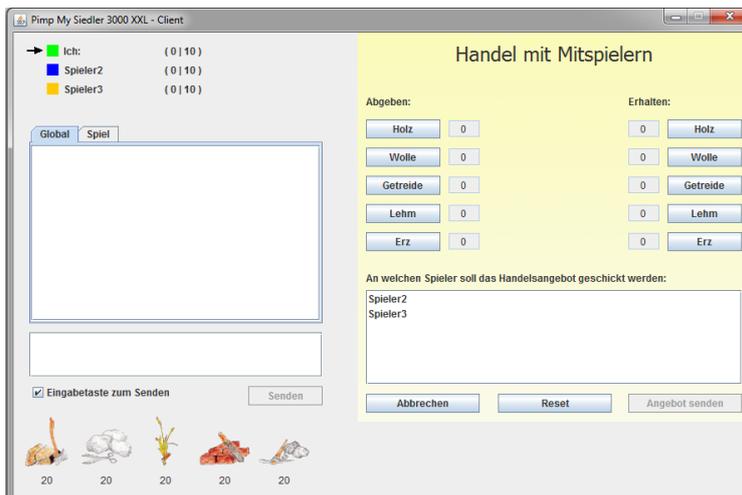


Abbildung 1-22 Handel Mitspieler



Abbildung 1-23 Handel Mitspieler warten

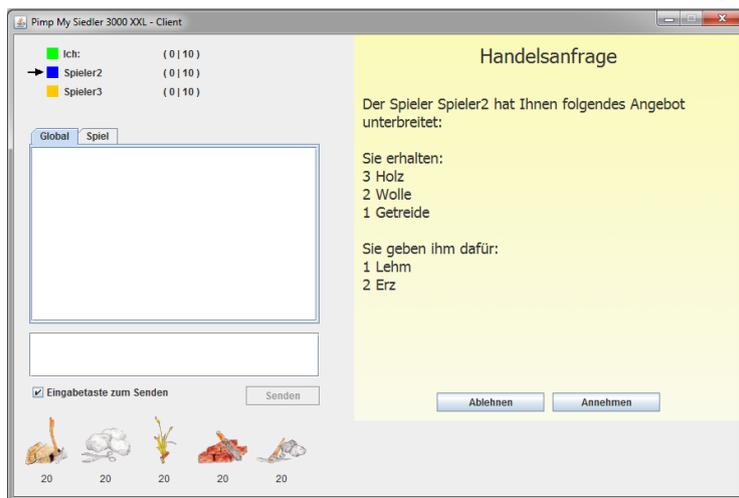


Abbildung 1-24 Handel Mitspieler Anfrage



Abbildung 1-25 Handel Mitspieler akzeptiert



Abbildung 1-26 Handel Mitspieler abgelehnt

### 1.7 Zug beenden

Um einen Zug zu beenden, klicken Sie auf das „Würfelsymbol“ unterhalb des Spielfelds. Mit einem Klick auf „Ja“ bestätigen Sie, dass Sie auch wirklich fertig sind.



### 1.8 Räuberfenster

Wenn eine 7 gewürfelt wurde, wird der Räuber aktiv. Haben Sie nicht mehr als 7 Rohstoffe, passiert Ihnen nichts. Falls Sie aber mehr Rohstoffe besitzen, müssen Sie die Hälfte Ihrer Rohstoffe abgeben. Um Rohstoffe abzugeben, klicken Sie einfach auf die Rohstoffe, die Sie abgeben möchten. Eine Anzeige oberhalb der Rohstoffe zeigt an, wie viel Sie noch abgeben müssen und eine Anzeige unterhalb, wie viel Sie schon abgegeben haben.





Abbildung 1-27 Räuber keine Rohstoffabgabe



Abbildung 1-28 Räuber Rohstoffabgabe

## 1.9 Entwicklung

Um in das Entwicklungsmenü zu gelangen, klicken Sie auf das „Entwicklungssymbol“. Dort können Sie auswählen, ob sie Ihre erworbenen Karten ausspielen wollen oder eine neue kaufen möchten. Um eine Karte auszuspielen, klicken Sie auf das „Entwicklungskartensymbol“. Wählen Sie die gewünschte Karte aus und klicken Sie auf „Karte spielen“. Um eine neue Karte zu kaufen, klicken Sie auf das „Kaufensymbol“.



## 1.10 Hilfe

Während des Spiels können sie jederzeit mit „F1“ ein Hilfefenster aufrufen, in dem alle wichtigen Funktionen und Regeln des Spiels erklärt werden.

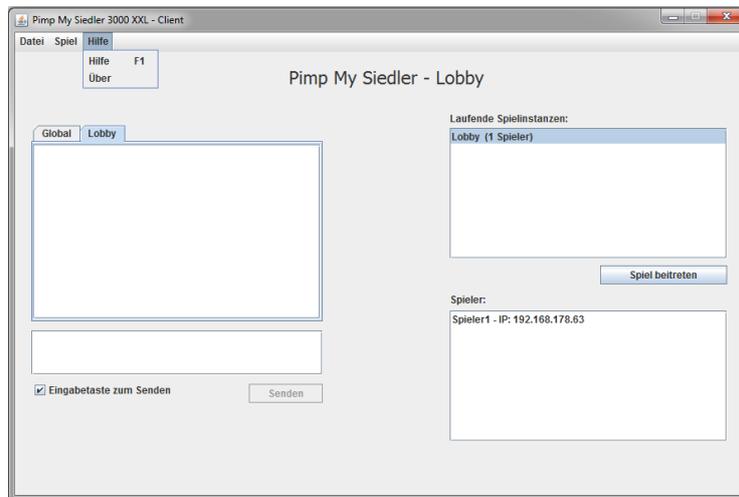


Abbildung 1-29 Hilfemenü



Abbildung 1-30 Hilfefenster

## 2 Spielregeln (Zusammenfassung)

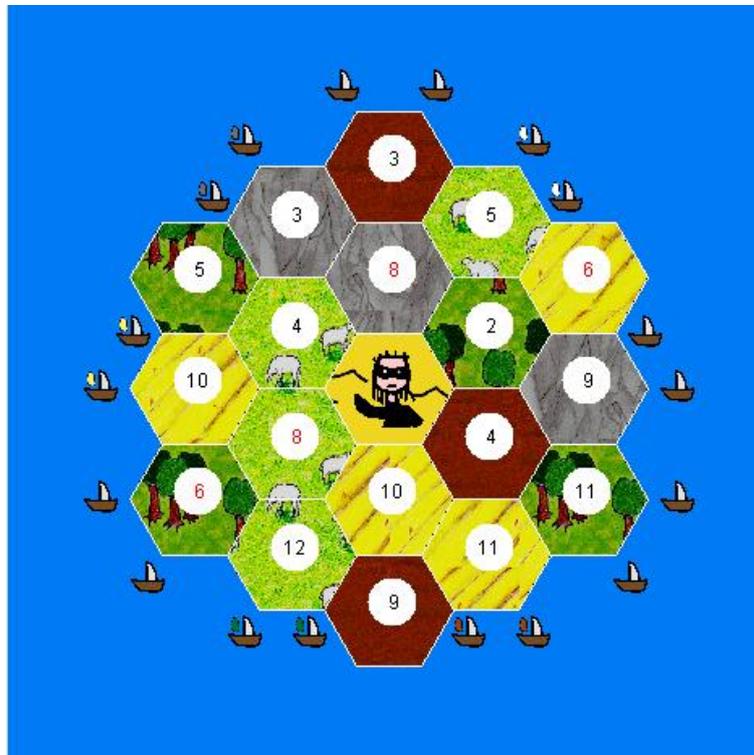
---

- Jeder Spieler platziert 2 Strassen und 2 Siedlungen (vor Spielbeginn)
- Entwicklungskarten können zu jedem Zeitpunkt (auch vor dem Würfeln) ausgespielt werden (solange der Spieler am Zug ist)
- Spielzug
  - Würfeln (um die Rohstoffträge zu bekommen)
  - Handeln (untereinander tauschen oder mit der Bank)
  - Bauen (Strassen, Siedlungen, Städte)
- Jeder Spieler, der eine Siedlung an einem Feld mit der gewürfelten Zahl besitzt, bekommt für die Siedlung Rohstoffe. Hat ein Spieler 2 oder 3 Siedlungen um ein ausgewürfeltes Landschaftsfeld stehen, so erhält er für jede Siedlung einen Rohstoff. Hat ein Spieler eine Stadt an einem Feld mit der gewürfelten Zahl stehen, erhält er für die Stadt zwei Rohstoffe.
- Ein Spieler kann mit allen Spielern Rohstoffe tauschen, wobei er mitteilen kann, welche Rohstoffe er benötigt und welche er abgeben möchte. (Man darf nur mit den Mitspielern tauschen wenn man an der Reihe ist)
- Ein Spieler kann auch mit der Bank im Verhältnis 4:1 tauschen. An einem einfachen Hafen kann er 3:1 und an einem Spezialhafen 2:1 tauschen.
- Um bauen zu können müssen verschiedene Rohstoffe eingesetzt werden, was in der Tabelle **Baukosten** (s. S.21) näher erläutert wird:
  - Strasse: An jeder Kante darf nur eine Strasse gebaut werden. Eine Strasse muss an eine eigene Strasse oder Siedlung/Stadt grenzen. (ab 5 Einzelstrassen bekommt der Spieler mit der längsten Strasse die Sonderkarte „Längste Handelsstrasse“, die 2 Siegpunkte wert ist)
  - Siedlung : Die Siedlung darf nur auf einer Kreuzung gebaut werden, wenn die drei angrenzenden Kreuzungen nicht von Siedlungen/Städten besetzt sind
  - Stadt: Eine Stadt ist der Ausbau einer Siedlung, für eine Stadt erhält man doppelt so viele Rohstoffe
  - Entwicklungskarten: 5 Arten: Ritter, Fortschritt (Strassenbau, Monopol, Erfindung), Siegpunkte, wobei gekaufte Karten bis zur Verwendung geheim bleiben
- Sonderfälle:
  - Bei einer gewürfelten 7 wird der Räuber aktiv: Kein Spieler erhält Rohstoffträge, solange sich der Räuber auf dem gewürfeltem Feld befindet. Alle Spieler mit 7 oder mehr Rohstoffkarten müssen die Hälfte abgeben, danach wird der Räuber versetzt. Der Spieler erhält von dem Mitspieler, der eine angrenzende Siedlung/Stadt dort hat, einen Rohstoff.
  - Entwicklungskarte: Darf zu einer beliebigen Zeit während des Zuges gespielt werden
    - Ritterkarte: Der Spieler darf den Räuber versetzen (bei drei ausgespielten Ritterkarten bekommt man die Sonderkarte „Grösste Rittermacht“ die 2 Siegpunkte wert ist)
    - Erfindung: Wird diese Karte ausgespielt, so erhält der Spieler zwei Rohstoffe seiner Wahl
    - Strassenbau: Wenn diese Karte ausgespielt wird, darf der Spieler 2 kostenlose Strassen bauen



- Monopol: Wird diese Karte ausgespielt, so erhält der Spieler von allen Mitspielern sämtliche Rohstoffe des vom Ihm gewählten Typs.
- Siegpunkte: Werden geheim gehalten

Spielende: Das Spiel endet mit dem Zug, indem ein Spieler 10 oder mehr Siegpunkte (siehe [Sonderregeln](#) S.24) erreicht.



2-1 Spielfeld

### 3 Bauen

Im Spiel *Pimp My Siedler 3000 XXL* ist die Bauphase ein wichtiger Bestandteil zum Erlangen von Siegpunkten. Der Spieler kann durch das Abgeben einer bestimmten Anzahl der benötigten Rohstoffe Strassen, Siedlungen und Städte bauen, sowie Entwicklungskarten erwerben. Die Anzahl der benötigten Rohstoffe können in der Tabelle [Baukosten](#) (s. S.21) nachgelesen werden.

Beim Bauen muss jedoch darauf geachtet werden, dass bestimmte Regeln eingehalten werden:

- Siedlungen sowie Städte können nur an den Ecken der Landschaftsfelder gebaut werden.
- Strassen dürfen nur an den Kanten der Landschaftsfelder gebaut werden.
- Siedlungen und Städte können nur gebaut werden, wenn mindestens zwei Kreuzungen zwischen ihnen liegen.
- Städte können nur auf Siedlungen gebaut werden (als Aufwertung einer Siedlung).
- Man darf nicht mehrere Elemente aufeinander bauen.

## 4 Baukosten

<i>Bau/Karte(n)</i>	<i>Anzahl x Rohstoff(e)</i>				
	<i>Holz</i>	<i>Wolle</i>	<i>Getreide</i>	<i>Lehm</i>	<i>Erz</i>
Strasse	1	-	-	1	-
Siedlung	1	1	1	1	-
Stadt	-	-	2	-	3
Entwicklungskarte	-	1	1	-	1
Ritter EK	-	-	-	-	-
Siegpunkt EK	-	-	-	-	-
Erfindung EK	-	-	-	-	-
Strassen EK	-	-	-	-	-
Monopol EK	-	-	-	-	-
Grösste Rittermacht SK	-	-	-	-	-
Längste Handelsstrasse SK	-	-	-	-	-

EK: Entwicklungskarte, SK: Sonderkarte

## 5 Siegpunkte

Das Ziel des Spiels ist es, eine am Anfang festgelegte Anzahl von Siegpunkten (Standard: 10 Siegpunkte) zu erreichen. Hat man diese erreicht ist man der Sieger dieses Spiels. Diese Siegpunkte kann der Spieler durch das Bauen von Siedlungen, Städten oder durch das Erwerben einiger **Entwicklungskarten (EW)** (s. S.22) und **Sonderkarten (SK)** (s. S.24) erlangen. Die Anzahl der erlangten Siegpunkte hängt dabei jeweils von dem Bau oder der Karte ab. Der genaue Wert kann von der untenstehenden Tabelle abgelesen werden.

<i>Bau/Karte(n)</i>	<i>Siegpunkt(e)</i>
Strasse	0
Siedlung	Je 1
Stadt	Je 1
Grösste Rittermacht SK	2
Siegpunkte EK	Je 1
Längste Handelsstrasse SK	2



## 6 Handeln

---

Der Spieler hat im Spiel *Pimp My Siedler 3000 XXL* die Möglichkeit, mit der Bank, einem Hafen oder seinen Mitspielern zu handeln. Diese drei Möglichkeiten werden nachfolgend genauer beschrieben:

- **Bank:** Der Spieler kann mit der Bank ein Tauschgeschäft eingehen. Dabei wird im Verhältnis 4:1 gehandelt, d.h. der Spieler kann 4 Rohstoffe einer Art gegen einen beliebigen anderen Rohstoff eintauschen.
- **Hafen:** Der Spieler kann mit einem Hafen „handeln“. Dies ist aber nur möglich, wenn auch eine Siedlung an einem der Häfen gebaut wurde. Dabei wird das Tauschverhältnis mit der Bank verringert. Es wird noch einmal zwischen einem einfachen und einem speziellen Hafen unterschieden:
  - einfacher Hafen: Beim einfachen Hafen kann der Spieler jeden Rohstoff im Verhältnis 3:1 tauschen.
  - spezieller Hafen: Jeder spezielle Hafen ist mit einem Rohstoff gekennzeichnet, der dem Spieler erlaubt, diesen Rohstoff zu dem Verhältnis (2:1) gegen einen beliebigen anderen zu tauschen.
- **Mitspieler:** Dieser Handel beschreibt das Handeln zwischen dem Spieler und einem Mitspieler. Der Spieler darf dabei jedem Mitspieler im freien Verhältnis ein Angebot machen, das auch abgelehnt werden kann. Das Schenken von Rohstoffen ist jedoch nicht möglich und auch nicht erlaubt.

## 7 Räuber

---

Der Räuber ist eine weitere Spielfigur des Spiels. Zu Beginn befindet er sich auf dem Landschaftsfeld Wüste. Er kann nur bewegt werden, wenn einer der Spieler eine 7 würfelt oder eine Ritterkarte gespielt wurde (er muss auch nicht bewegt werden, siehe [Sonderregeln](#) S.24). Befindet sich der Räuber auf einem der anderen Landschaftsfelder, so verhindert er die Rohstoffaufnahme der angrenzenden Siedlungen/Städte solange der Räuber auf dem Feld steht. Weiterhin muss jeder Spieler bei einer gewürfelten 7 die Hälfte seiner Rohstoffe abgeben, falls er mehr als 7 Rohstoffe besitzt. Bei einer ungeraden Zahl der Rohstoffe wird jeweils abgerundet.

## 8 Entwicklungs-/Sonderkarten

---

Im Spiel *Pimp My Siedler 3000 XXL* gibt es insgesamt 5 Entwicklungskarten und 2 Sonderkarten

### 8.1 Entwicklungskarten

Entwicklungskarten (EK) können im Spiel gekauft werden (1Wolle, 1Getreide und 1Erz). Mit dem Kauf der Entwicklungskarte bekommt der Spieler zufällig eine der unten aufgelisteten Karten:

- **Ritter:** Wenn diese Karte ausgespielt wird, darf der Spieler den Räuber versetzen. Den Spielern, die eine Siedlung/Stadt an diesem Landschaftsfeld stehen haben, wird eine zufällige Rohstoffkarte entnommen und dem Spieler, der die Karte ausgespielt hat, übergeben.



Befinden sich 2 Siedlungen/Städte von unterschiedlichen Spielern auf dem Landschaftsfeld, wird jedem zufällig eine Rohstoffkarte entnommen.



- **Siegpunkt:** Die Karte verleiht dem Spieler einen weiteren Siegpunkt. Dieser wird aber den anderen Spielern nicht angezeigt.



- **Erfindung:** Wird diese Karte ausgespielt, so erhält der Spieler zwei Rohstoffe seiner Wahl.



- **Strassenbau:** Wenn diese Karte ausgespielt wird, darf der Spieler kostenlos zwei Strassen bauen.



- **Monopol:** Wird diese Karte ausgespielt, so erhält der Spieler von allen Mitspielern sämtliche Rohstoffe des vom Ihm gewählten Typs.



## 8.2 Sonderkarten

Sonderkarten (SK) können im Spiel nicht gekauft werden. Diese Karten bekommt der Spieler nur, wenn gewisse Anforderungen erfüllt sind:

- **Grösste Rittermacht (GRM):** Wer als erstes 3 Ritterkarten gespielt hat bekommt die „Grösste Rittermacht“ SK, die 2 Siegpunkte wert ist. Spielt ein Spieler mehr Karten aus, wechselt die „Grösste Rittermacht“ ihren Besitzer.
- **Längste Handelsstrasse (LHS):** Für die längste zusammenhängende Strasse (ab 5 Stück), bekommt der Spieler dem diese gehört 2 Siegpunkte. Diese Strasse darf nicht von gegnerischen Siedlungen unterbrochen werden, d.h. ein gegnerischer Spieler kann eine längste Strasse auch unterbrechen. Eigene Siedlungen unterbrechen die längste Handelsstrasse nicht (ausser dies wird mit einer Sonderregel aktiviert). Die Siegpunkte können im Laufe des Spiels unterschiedlichen Spielern zugesprochen werden, da immer die aktuell längste Strasse zählt.

## 9 Sonderregeln

---

Das Spiel *Pimp My Siedler 3000 XXL* besitzt neben den normalen Spielregeln die Möglichkeit einige Sonderregeln zu aktivieren. Darunter befinden sich folgende:

- **Man kann Strassen abreißen:** Dem Spieler bleibt die Möglichkeit, durch ihn gebaute Strassen wieder abzureißen. Dabei kann er wiederum zwischen drei Optionen wählen:
  - Volle Rückzahlung der Rohstoffe: Der Spieler bekommt 1Holz und 1Lehm zurück
  - Ein zufälliger Rohstoff (Holz oder Lehm) wird zurückgezahlt: Der Spieler bekommt entweder 1Holz oder 1Lehm zurück
  - Keine Rückzahlung von Rohstoffen: Der Spieler bekommt keine Rohstoffe zurück
- **Anzahl Siegespunkte zum Gewinn:** Diese Option bietet dem Spieler die Möglichkeit die Anzahl an Siegespunkten für den Sieg festzulegen. Dabei kann man zwischen 4 und 20 Siegespunkten wählen.
- **Muss Räuber versetzen:** Ist diese Regel aktiviert, so muss der Spieler bei einer gewürfelten 7 den Räuber auf ein anderes Landschaftsfeld versetzen und darf ihn nicht stehen lassen.
- **Eigene Siedlungen unterbrechen die Handelsstrasse:** Wird diese Regel ausgewählt, so wird die Handelsstrasse durch eigene Siedlungen/Städte unterbrochen, dass heisst die längste Handelsstrasse zählt nur, wenn sie nicht durch Siedlungen „unterbrochen“ wird (was sonst nur bei fremden Siedlungen der Fall wäre).

## 10 Kommunikation/Chat

---

Neben der Spielfunktion besitzt das Spiel *Pimp My Siedler 3000 XXL* auch eine Chat-Funktion. Mit dieser ist ein schneller auf Echtzeit basierender Nachrichtenaustausch möglich. Diese Chat-Funktion ist gleich nach dem Anmelden des Clients auf dem Server auf der linken Seite erreichbar. Hier gibt es



mehrere Optionen der Kommunikation mit den Spielern. Jedoch ist zu beachten, dass es sich hier um einen normalen Chat handelt, das heisst man kann sich nicht mit einzelnen Spielern „privat“ unterhalten.

- **Global:** Der „globale“ Chat kann von allen Spielern gelesen werden, unabhängig davon wo sie sich gerade befinden (ob in der Lobby oder in einem Spiel)
- **Lobby:** Der „Lobby“-Chat kann ausgewählt werden, wenn Sie sich in der Lobby befinden. Über den „Lobby“-Chat können Sie sich mit allen Spielern unterhalten, die sich gerade in der Lobby befinden.
- **Spiel:** Der „Spiel“-Chat bietet die Möglichkeit der Kommunikation unter Spielern während eines Spiels und kann nur ausgewählt werden, wenn Sie sich gerade in einem Spiel befinden. Alle Nachrichten werden nur an die Spieler verschickt, die sich in demselben Spiel befinden.

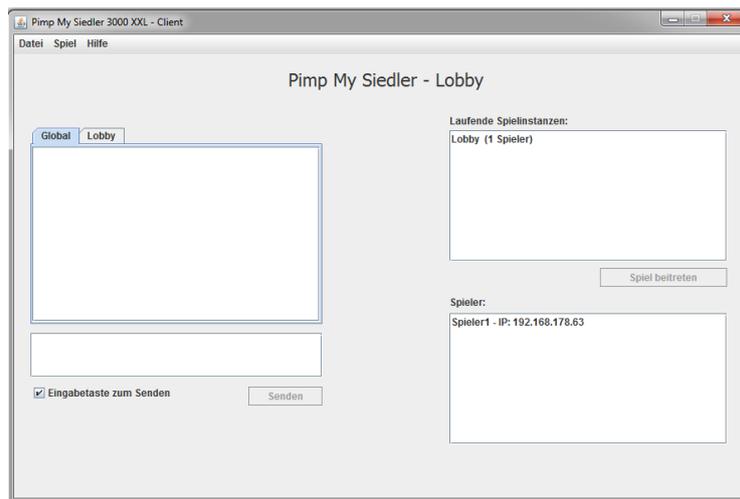


Abbildung 10-1 Chat global

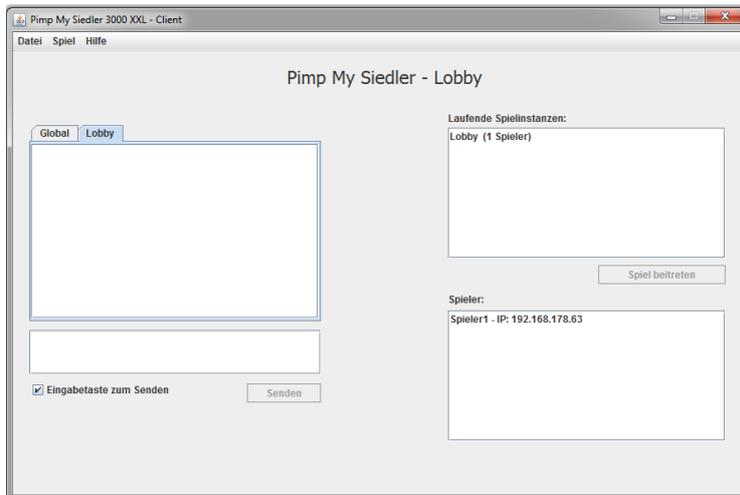


Abbildung 10-2 Chat Lobby

## Credits

---

### Entwickler:

Christian Frei  
 Esteban Lanter  
 Phuc Nguyen  
 Marco Vogt

### Spieltest:

Annie Abel  
 Manuel Albrecht  
 Yichi Cheung  
 Luan Dinh  
 Sebastian Dudenhöffer  
 Tobias Geugelin  
 Kevin Hügel  
 Matthias Kaletsch  
 Lukas Krauth  
 David Kühne  
 Dominik Kulpok  
 Sebastian Müller  
 Markus Schliffka

### Besonderer Dank gilt:

Filip-Martin Brinkmann  
 Alexander Stiemer  
 Kevin Hügel (vielen Dank für die Unterstützung beim Zeichnen)

### Desweiteren:

Prof. Heiko Schuldt  
 Lukas Beck  
 Cedric Geissmann  
 Unserem gesamten Jahrgang für konstruktive Kritik und gute Anmerkungen

---

Copyright © 2013 *Pimp My Siedler 3000 XXL* Alle Rechte vorbehalten

Christian Frei, Esteban Lanter, Phuc Nguyen, Marco Vogt

Kein Teil der Software, der Hilfe oder des Handbuches darf ohne unsere Genehmigung in irgendeiner Form vervielfältigt, reproduziert oder verbreitet werden.



## Notizen

---

Hier ist Platz für Ihre persönlichen Notizen.

