



## **Game Manual and Rule Guide**

Andreas Meier  
Samuel Gasser  
Nderim Shatri  
Faris Ahmetasevic

## Installation des Spiels:

1. Kommandozeile/resp. Terminal (Mac) öffnen.
2. Wechseln Sie in den „Gruppe-3/build/libs“ Ordner auf Ihrem Betriebssystem. Der Befehl, um in Ordner zu wechseln lautet „cd“.
3. Starten des Servers mit dem Befehl.  

```
java -jar "RiskGameofThrones-MSIV.jar" server portnummer
```

Verwenden Sie für die *portnummer* eine vierstellige Zahl (zB: 8090).
4. Wiederholen Sie die Schritte 1 und 2 um den Client in den folgenden Schritten zu starten.
5. Damit Sie den Client mit dem Server verbinden können, benötigen Sie die IP-Adresse des Servers. Dazu müssen Sie beim Rechner, wo der Server gestartet ist „ipconfig“ eingeben. Wenn der Server auf Ihrem Rechner läuft, können Sie als IP-Nummer im folgenden Schritt „localhost“ eingeben.
6. Starten des Clients mit dem Befehl:  

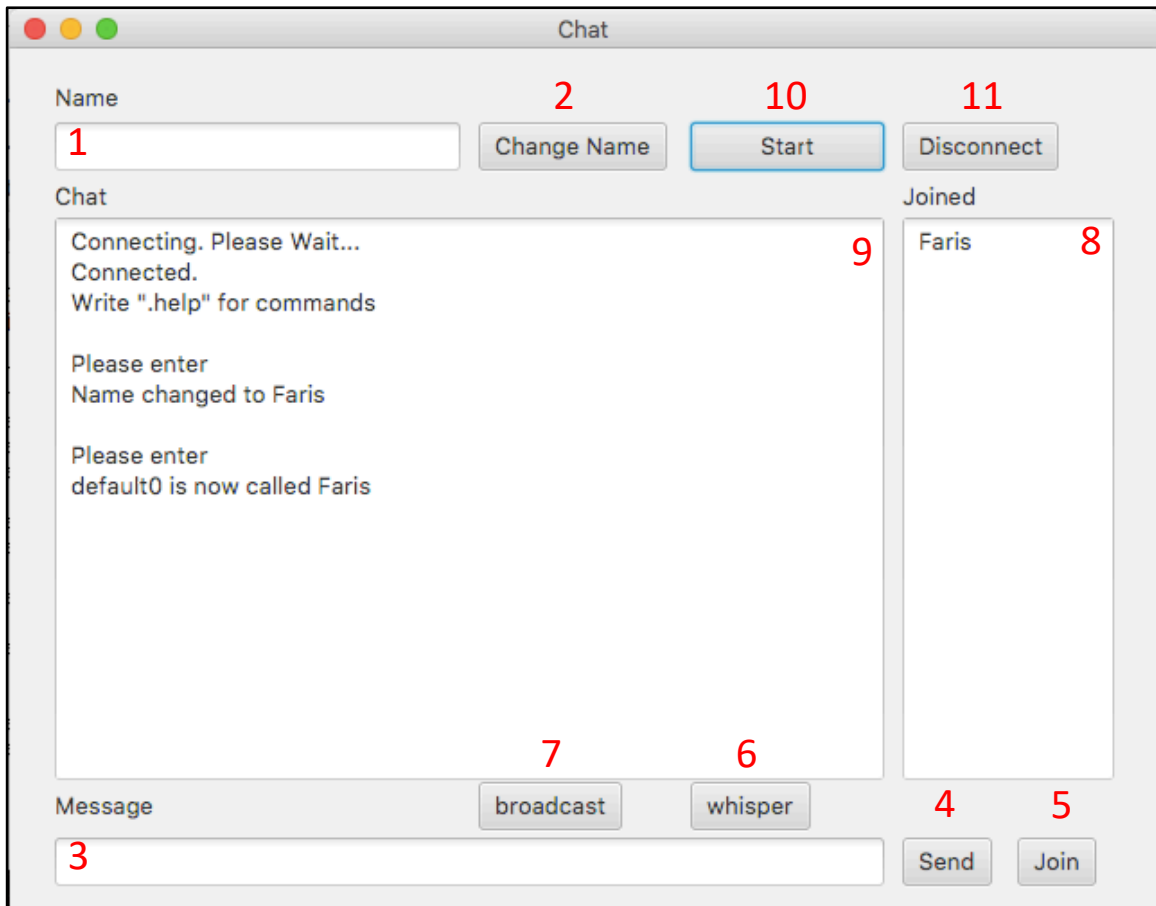
```
java -jar "RiskGameofThrones-MSIV.jar" client IP-Nummer:portnummer  
z.B (172.20.10.12:8090)
```

## Handbuch:

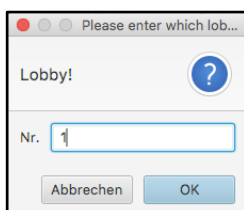
Steuerung: Maus

Spieler: 2 – 4

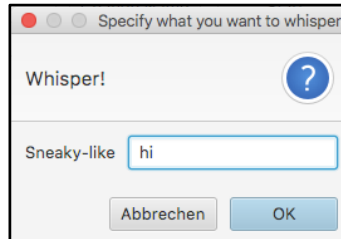
## ChatGUI:



1. **Name:** Hier wird der neue Name eingesetzt.
2. **Change Name:** Der neue Name wird bestätigt.
3. **Message:** Man kann hier seine Nachrichten an die anderen Spieler schreiben.
4. **Send:** Damit sendet man die Nachricht.
5. **Join:** Man kann einer Lobby beitreten.



6. **Whisper:** Man schreibt einem Spieler eine Nachricht, ohne dass die anderen diese sehen.
7. **Broadcast:** Schreibt jedem Spieler eine Nachricht.
8. **Joined:** Zeigt an wieviele Spieler online sind und wie sie heissen.
9. **Chat:** Gibt die Nachrichten und Informationen wie "You joined lobby 1" aus.



10. **Start:** Startet das Spiel nachdem die Spieler einer Lobby beigetreten sind.
11. **Disconnect:** Trennt die Verbindung des Clients zum Server und beendet das Spiel.

## Ingame:

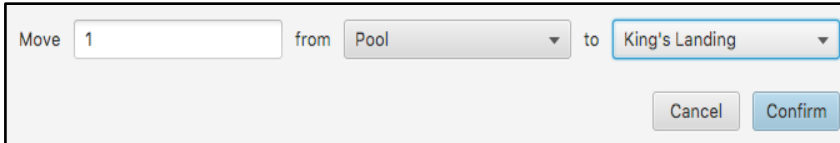


- 1. Choose Hero:** Durch Anklicken dieses Feldes kann man einen Helden auswählen, der dem Spieler einen Bonus im Spiel gibt.
- 2. Map:**
  - a. Auf der Map sieht man die Gebiete welche man erobern kann und wo die Meereslinien liegen.
  - b. Durch Anklicken der Map kann man mittels „drag and drop“ Einheiten von Gebiet zu Gebiet verschieben. Bei einem „drag and drop“ ausgehend vom Ozean greift man auf den Pool zu.
- 3. Territories:** Hier sieht man die Gebiete die von den Spielern belegt sind, sowie die Einheiten der Spieler auf den Gebieten.
- 4. Regions Bonus:** Wenn ein Spieler eine ganze Region erobert, sieht man hier wie viele Einheiten man bekommt.

5. **Move:** Dieses Feld ist optional, da die Move-Funktion auch durch die Map erfüllt wird (s.2b).

Durch Anklicken dieses Feldes kann man die Einheiten auf ein Gebiet platzieren, sowie Einheiten von von einem auf ein anderes Gebiet bewegen und Angriffe auf verfeindete Gebiete starten.

(Bild: Hier wird eine Einheit aus dem Pool auf King's Landing gelegt)



Move  from  to

6. **Chat:** Hier wird im Spiel mit den Gegnern gepochtet.
7. **Karten:** Durch Eroberung eines Gebiets kriegt man eine Karte die auf diesen Feldern platziert wird und dann durch Einheiten ausgetauscht werden kann.
8. **Log:** Auf dem Log werden die spielrelevanten Aktionen angezeigt, wie zum Beispiel wer am Zug ist.
9. **End Turn:** Durch Anklicken dieses Feldes beendet man seinen Zug.

### Spielregeln:

1. Alle Spieler können einen Helden auswählen.
2. Zu Beginn hat man 30 Einheiten, die man auf den Gebieten verteilen platzieren muss.
3. Nachdem der Pool leer ist, beginnt das Spiel.
4. Ein Spieler kann danach mittels „drag and drop“ die Gebiete des Gegenspielers einnehmen.
5. Das Ziel des Spieles ist es die gesamten Gebiete des Gegners einzunehmen.

### Spielzüge:

Ein Spielzug besteht aus folgenden möglichen Aktionen:

1. Verstärkung: Man erhält in jeder Runde Einheiten. Diese Einheiten kann man frei auf eigene Gebiete verteilen.
2. Invasion: Angriff auf gegnerisches/neutrales Gebiet.
3. Manöver: Bewegen der Armeen
4. Karte ziehen: Gebietskarte ziehen, wenn mindestens ein Gebiet erobert worden ist.

#### Verstärkung:

In jeder Runde werden Einheiten anhand der besetzten Gebiete verteilt. Der Algorithmus wird insofern sein, dass die Anzahl Gebiete geteilt durch drei die zu erhaltende Einheiten bilden, wobei immer abgerundet wird. Die minimal zu erhaltende Einheit liegt bei drei.

Eine weitere Möglichkeit Einheiten zu erhalten besteht darin drei Gebietskarten gegen vier Einheiten auszutauschen.

Nachdem die Verstärkung eingetroffen ist, kann man die Einheiten nur auf den von sich besetzten Gebieten aufteilen.

#### Invasion:

Eine Invasion zu starten ist freiwillig.

1. Wenn man eine Invasion startet, dann muss man entweder ein angrenzendes gegnerisches Gebiet wählen oder einen Hafenknoten über eine Meerlinien-Verbindung wählen. Die Häfen müssen miteinander verbunden sein. Ein Gebiet darf niemals unbesetzt sein, sodass immer mindestens 1 Einheit zurückbleibt.
2. Jede Invasion beinhaltet Schlachten, die über Würfel ausgetragen werden.

3. Der angreifende Spieler wählt die Anzahl Einheiten, die er in den Kampf schicken möchte und Würfelt drei Würfel.
4. Der Verteidiger hat seine Einheiten mit denen er sein Gebiet verteidigt und muss zwei Würfel würfeln.
5. Jeweils die beiden höchsten Augenzahlen werden verglichen, danach die zweithöchsten. Wenn der Angreifer eine höhere Zahl hat, dann wird die verteidigende Einheit aus dem Spiel genommen. Bei einer tieferen Augenzahl des Angreifers oder Gleichstand verliert der Angreifer die Truppen.
6. Bei einem erfolgreichen Angriff muss der Angreifer die eingesetzten Truppen auf das nun freie Gebiet bringen, wobei mindestens 1 Einheit auf das ursprüngliche Gebiet bleiben muss.
7. Es können weitere Invasionen und Schlachten erfolgen.
8. Beim Beenden der Invasion wird nach einer erfolgreichen Eroberung genau eine Karte gezogen, wobei es nicht darauf ankommt wie viele Gebiete erobert wurden.

#### Manöver:

Nach der Angriffsphase können Einheiten strategisch wichtige Positionen verstärken. Dabei muss das Gebiet verbunden sein, also Gebiete, die vom Spieler am Zug kontrolliert werden. Die andere Möglichkeit bietet sich über kontrierte Häfen an. Wichtig dabei ist, dass mindestens 1 Einheit zurückgelassen werden muss.

#### Karte ziehen:

Nachdem man nun mindestens ein gegnerisches Gebiet erobert hat, darf man genau eine Karte ziehen.



## Helden:

Es gibt momentan neuen Helden, die dem Spieler einen Vorteil verschaffen können.



**Daenerys Targaryen:** Kann in zwei beliebigen Zügen im Spiel ein nicht direkt benachbartes Gebiet angreifen und erhält in diesen Zügen +2 Einheiten.



**Eddard Stark:** Alle kontrollierenden Gebiete im «Norden» erhalten einen Angriffs- und Verteidigungsbonus von +20% eine 4-6 zu würfeln. Alle kontrollierenden Gebiete in den «Kronlanden» und den «Westlanden» -15% eine 4-6 zu würfeln.



**Jon Snow:** Kann in drei beliebigen Zügen seine Angriffs- oder Verteidigungswürfel nochmals würfeln. Erhält bei gewonnenem Kampf bei einsetzen der Fähigkeit +2 Einheiten.



**Petyr Baelish:** Kann in zwei beliebigen Zügen bis zu drei Einheiten jedes Territoriums nehmen und sie beliebig verschieben.



**Robert Baratheon:** Bei Angriffen wird ein zusätzlicher Extrawürfel gewürfelt. Der schlechteste Würfel zählt dann nicht. Bei Verteidigungen hat man -25% eine 4-6 zu würfeln.



**Tywin Lannister:** Kann ein Mal im Spiel 10 Einheiten «kaufen» und diese beliebig platzieren.



**Khal Drogo:** Bei Angriffen an Land bekommt man eine +20% Wahrscheinlichkeit eine Zahl 4-6 zu würfeln. Bei Überseeangriffen jedoch -30% eine 4-6 zu würfeln.



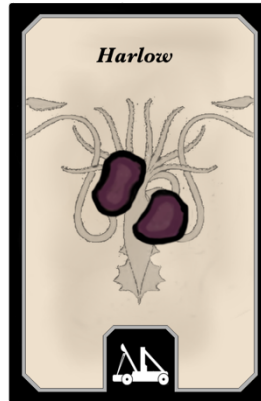
**Euron Greyjoy:** Bei Überseeangriffen einen Bonus +1 Einheiten und eine +30% Wahrscheinlichkeit eine 4-6 zu würfeln.  
Bei Angriffen an Land -1 Einheiten und -15% eine 4-6 zu würfeln.



**Olenna Tyrell:** Bei Gebietsverteidigungen bekommt man einen Bonus von +30% eine 4-6 zu würfeln.  
Bei gewonnener Verteidigung +1 Einheiten.  
Bei Angriffen -20% eine 4-6 zu würfeln.

Karten:

Es gibt drei verschiedene Kartensymbole. Drei Karten können eingetauscht werden um Einheiten zu bekommen.



Die Kombinationen sehen wie folgt aus:

$$\text{Crackclaw Point icon} + \text{Crackclaw Point icon} + \text{Crackclaw Point icon} = +3$$

$$\text{Harlow icon} + \text{Harlow icon} + \text{Harlow icon} = +4$$

$$\text{Dornish Marches icon} + \text{Dornish Marches icon} + \text{Dornish Marches icon} = +5$$

$$\text{Crackclaw Point icon} + \text{Harlow icon} + \text{Dornish Marches icon} = +7$$