



Elementary Game Manual

Inhalt

Starten	2
Login	2
Main Menu	2
Vollbildmodus.....	2
Lobby	3
Chat	3
Highscore-Liste	3
Das Spiel	4
Ablauf	4
Elementkarten.....	4
Avatarkarte.....	5
Punktliste.....	5



Starten

Um das Spiel zu starten muss zuerst ein Server gestartet werden, in dem man das jar-File mit den Argumenten: server «port» ausführt.

Die Spieler führen das jar-File mit folgenden Argumenten aus:

client «hostaddress»: «port» [username]

Login

Wurden alle Argumente korrekt eingegeben, wird der Spieler automatisch eingeloggt.

Kann mit den angegebenen Daten keine Verbindung zum Server hergestellt werden, öffnet sich das Login Fenster. Darin wird die eingegebene Hostadresse, die Portnummer und ein vorgeschlagener Username angezeigt, falls in der Eingabe keiner angegeben wurde. Sind alle Eingaben korrekt, drücken Sie auf «login».

Main Menu

Nach dem Einloggen gelangt man ins Main Menu. Das Main Menu sieht folgender Massen aus:

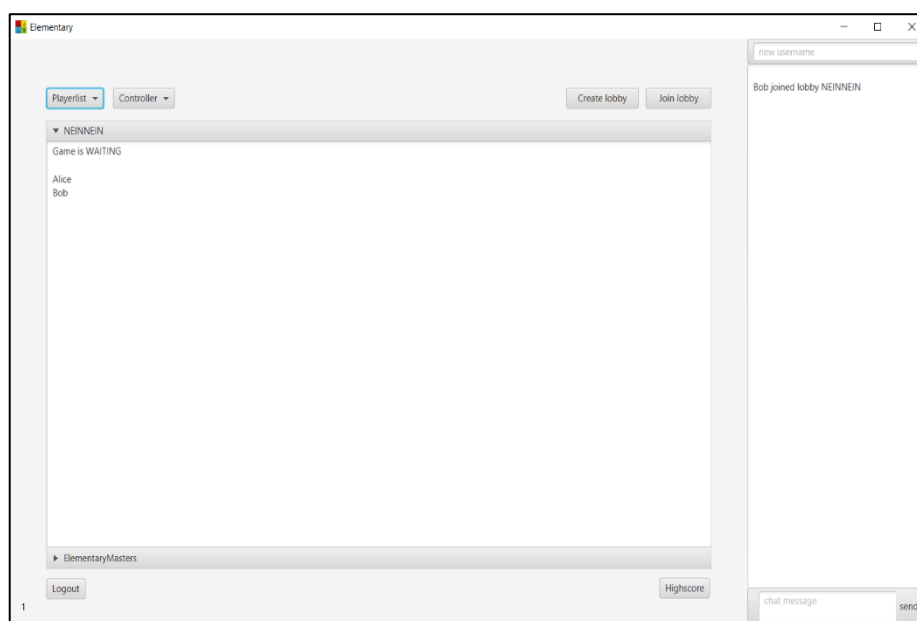


Abbildung 1: Main Menu von Elementary

Vollbildmodus

Um das Spiel im Vollbildmodus zu spielen drücken Sie F11.



Lobby

Im Main Menu werden Ihnen alle bestehenden Lobbys angezeigt. Um den Spielstatus und die Spieler der Lobby anzusehen drücken Sie einfach auf den Lobbynamen.

Um eine Lobby zu erstellen drücken Sie auf «Create lobby» und geben den gewünschten Lobbynamen ein.

Um einer Lobby beizutreten drücken Sie auf «Join lobby» und geben den Namen der Lobby ein. Ist diese Lobby bereits voll oder das Spiel darin zu Ende ist dies nicht mehr möglich.

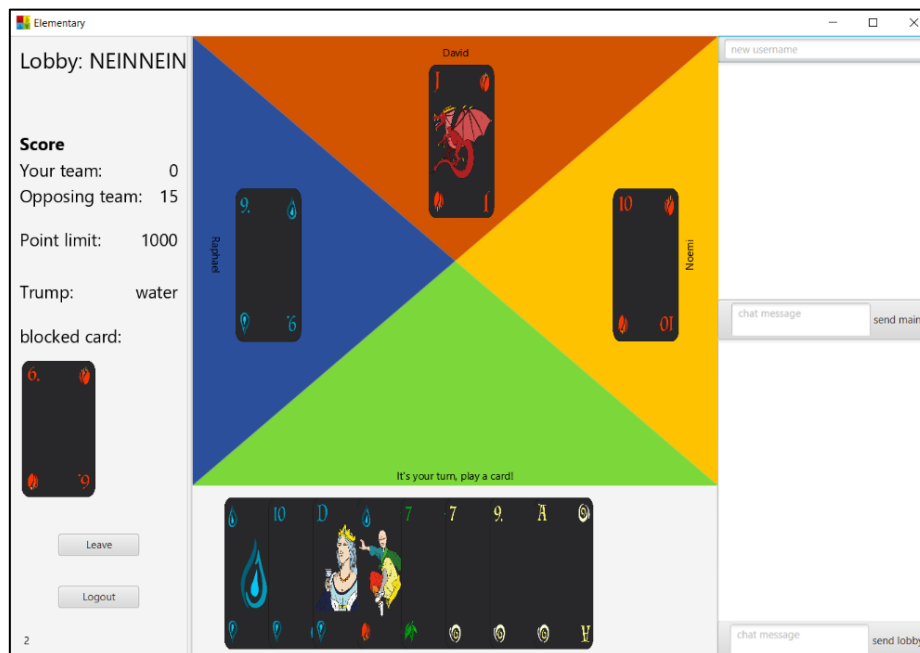


Abbildung 2: GUI des Spiels in der Lobby «NEINNEIN»

Chat

Im Main Menu können Sie auf der rechten Seite mit allen Spielern, die auf dem Server eingeloggt sind, chatten (siehe Abb. 1). Um mit einem Spieler privat zu chatten, drücken Sie auf «Playerlist» und es öffnet sich eine Liste aller eingeloggten Spieler. Wenn man nun auf einen Usernamen drückt öffnet sich der Whisperchat mit gewünschtem Spieler.

Treten Sie einer Lobby bei, können Sie im oberen Chat weiterhin mit allen Spielern und im unteren Chat lobbyintern Mitteilungen senden (siehe Abb. 2).

Highscore-Liste

Im Main Menu gibt es außerdem rechts unten einen Knopf für die Highscore-Liste. Drücken Sie diesen, wird ein Fenster geöffnet auf welchem eine Punkteliste aller je eingeloggten Spieler auf diesem Server stehen. Der Highscore selbst wird durch Erreichte Punktzahl / Anzahl Runden berechnet und aktualisiert sobald man eine Lobby mit der höchsten erreichten Punktzahl unter selbem Username verlässt.



Das Spiel

Die Teams werden nach der Reihenfolge, in der die Spieler der Lobby beigetreten sind, eingeteilt. Der Erste und Dritte Spieler sowie der Zweite und Vierte sind ein Team und werden gegenüber angezeigt.

Ablauf

Zu Beginn des Spiels setzen die Spieler eine Zielpunktzahl fest. Diese muss im «start game»-Fenster, welches aufpoppt, nachdem 4 Spieler der Lobby beigetreten sind, eingegeben werden. Die mindest Punktzahl liegt bei 100. Das Spiel läuft abhängig von dieser Punktzahl in mehreren Runden ab. Pro Spieler werden 10 Karten ausgeteilt und ein zufälliges Element wird als Trumpf gewählt.

Der Startspieler der Runde beginnt mit dem Ausspielen einer seiner Karten.

Gegen Uhrzeigersinn legen alle Spieler eine ihrer Karten ab.

Dabei muss beachtet werden, dass immer das gelegte Element bedient wird.

Legt also zum Beispiel der erste Spieler eine Wasserkarte aus, müssen alle anderen Spieler ebenfalls eine Wasserkarte legen, sofern sie eine besitzen.

Ausnahmen bilden die Avatarkarte und die Trumpfkarten: Diese Karten darf man immer legen, unabhängig vom erstgelegten Element.

Haben alle Spieler eine Karte gespielt, wird entschieden welches Team die Punkte des Stichs erhält:

- Die Avatarkarte sticht immer
- Die höchste Trumpfkarte sticht alle Karten bis auf die Avatarkarte
- Liegen keine Trumpfkarten oder Avatarkarte sticht die höchste Karte des erstgelegten Elements

Der Spieler, der den Stich erhalten hat, legt die nächste Karte usw.

Dies wird wiederholt bis alle Karten gelegt sind.

Hat kein Team in dieser Runde die Gewinnpunktzahl überschritten wird eine neue Runde begonnen.

Elementkarten

Wird bei einem Stich im dazugehörigen Element eine Elementkarte gespielt, werden folgende Aktionen ausgeführt, sofern der Stich vom Team des Kartenlegers gewonnen wird:



Erde: blockiert je eine Karte der anderen drei Spieler

Feuer: tauscht die niedrigste Karte aus eigener Hand mit der höchsten des vorherigen Spielers

Wasser: pro Spieler wird eine zufällige Karte mit einer Karte eines anderen Spielers vertauscht

Luft: jeder Spieler verliert eine zufällige Karte (Die Punkte dieser Karten gehen dabei verloren).

Elementkarten werden als niedrigste Karten des jeweiligen Elements behandelt.



Avatarkarte

Die Avatarkarte ersetzt den Trumpfbuben und kann immer gespielt werden. Sie ermöglicht dem Spieler die bereits gelegten Karten für 20 Sekunden einzusehen und übertrumpft alle anderen Karten des Spiels.



Punktliste

Bei gewinnen eines Stichs werden folgende Punkte an das Team verteilt

Trumpf:

Element	11 Punkte
6,7,8,9	0 Punkte
10	10 Punkte
Bube (J)	2 Punkte
Königin (Q)	3 Punkte
König (K)	4 Punkte
Ass (A)	11 Punkte

Element	11 Punkte
6,7,8	0 Punkte
10	10 Punkte
Königin (Q)	3 Punkte
König (K)	4 Punkte
Ass (A)	11 Punkte
Nell (9)	14 Punkte
Avatarkarte	20 Punkte