

## Manual

Der Server lässt sich aus der Konsole über das Jar mit den Parametern: *server <port>* starten, ein Client mit den Parametern: *client <hostadress>:<port> [<username>]*.

### Lobby

In der Lobby können neue Spiele geöffnet werden (Button: OPEN), oder offenen oder pausierten Spielen beigetreten werden. Wenn einem pausierten Spiel beigetreten wird, und das Spiel wieder vier verbundene Spieler\*innen hat, geht es mit dem vorigen Spielstand weiter.

Ausserdem kann die Highscoreliste angeschaut werden unter "lists" und der Username geändert werden unter "Settings".

### Game

Sobald in einem Game vier Spielende sind und alle einem Team beigetreten sind, kann das Spiel gestartet werden und die Karten der ersten Runde werden verteilt und angezeigt. Die Teams können nur gewechselt werden, solange das Spiel noch nicht gestartet wurde.

Rechts wird der eigene Username angezeigt und wessen Zug es ist.

Zu Beginn jeder Runde muss eine Karte mit dem Teammitglied ausgetauscht werden (Karte auswählen und XCHANGE Button klicken). Eine neue Runde beginnt, sobald alle Spielenden keine Karten mehr auf der Hand haben.

Um einen Zug auszuführen, muss eine Karte und eine der eigenen Murmeln ausgewählt werden. Die möglichen Positionen werden gelb angezeigt und durch anklicken einer möglichen Position, wird der Zug ausgeführt.

Ist keine Karte spielbar, muss die Runde ausgesetzt werden (PASS Button klicken). Dies ist nur möglich, wenn kein Zug ausgeführt werden kann.

Während dem Spiel können die Regeln abgefragt (RULES) und das Spiel verlassen (EXIT) werden.

Sobald eine Person alle ihre Murmeln ins Ziel gebracht hat, spielt sie bei ihrem Teammitglied mit. Das Spiel ist gewonnen, wenn beide Spieler\*innen eines Teams alle ihre Murmeln ins Ziel bringen konnten.

### Chat

In der Lobby und im Game kann der Chat benutzt werden. Die Buttons können gescrollt werden. Wird der Button LOBBY benutzt oder Enter geklickt, wird die Chatnachricht an alle Personen in der Lobby/ im gleichen Game geschickt. Der Button ALL schickt die Nachricht an alle Personen, die mit dem Server verbunden sind. Für Privatnachrichten kann der Button mit dem entsprechenden Username benutzt werden. Das Versenden von Privatnachrichten ist während eines laufenden Spiels innerhalb der Teams nicht möglich.

## Spielregeln

### Runden

- |          |   |          |                                   |   |          |
|----------|---|----------|-----------------------------------|---|----------|
| 1. Runde | - | 6 Karten | 4. Runde                          | - | 3 Karten |
| 2. Runde | - | 5 Karten | 5. Runde                          | - | 2 Karten |
| 3. Runde | - | 4 Karten | dann wieder mit 6 Karten beginnen |   |          |

Zu Beginn jeder Runde, vertauschen die Mitglieder eines Teams eine ihrer Karten.

## **Kartenwerte:**

<b>Ace:</b>	Start, 1 oder 11 Schritte vorwärts
<b>King:</b>	Start oder 13 Schritte vorwärts
<b>Joker:</b>	Start oder Einsatz nach Wunsch (Der Joker ist die Karte mit roten Buchstaben, kann gescrollt und gewünschte Karte angeklickt werden)
<b>Jack:</b>	Eigene Murmel mit einer Murmel der Gegner*in oder Partner*in tauschen
<b>KARTE 7:</b>	Kann auf die eigenen und die Murmeln des Partners in beliebigen Schritten vorwärts aufgeteilt werden. Zum Beispiel 5 + 2. Alle 7 Punkte müssen aufgebraucht werden. Alle Murmeln die überholt werden müssen zurück nach Hause.
<b>KARTE 4:</b>	4 Punkte vor- oder rückwärts
<b>Queen:</b>	12 Schritte vorwärts
<b>KARTE 10:</b>	10 Schritte vorwärts
<b>KARTE 9:</b>	9 Schritte vorwärts
<b>KARTE 8:</b>	8 Schritte vorwärts
<b>KARTE 6:</b>	6 Schritte vorwärts
<b>KARTE 5:</b>	5 Schritte vorwärts
<b>KARTE 3:</b>	3 Schritte vorwärts
<b>KARTE 2:</b>	2 Schritte vorwärts

## **Start:**

Mit den Karten Ace, King oder Joker kommt eine Spieler\*in mit einer Murmel auf den Start.

## **Blockade/Schutz:**

Wenn eine Murmel zum ersten mal auf dem Start liegt, ist der Weg für alle anderen Murmeln blockiert. Diese Murmel ist ausserdem geschützt und kann nicht nach Hause geschickt werden.

## **Heimschicken/Überholen:**

Kommen zwei Murmeln auf dasselbe Spielfeld, wird die erste nach Hause geschickt. Wird eine Murmel (auch eine eigene) von einer 7 überholt, wird sie nach Hause geschickt.

## **Austauschen:**

Mit dem Jack muss eine eigene Murmel mit einer der\*des Partner\*in oder Gegner\*in getauscht werden.

## **Zugzwang:**

Jede Karte muss gespielt werden und der ganze Kartenwert gezogen werden. Ist kein Zug möglich, müssen alle Karten abgelegt werden und die\*der Spieler\*in setzt eine Runde aus.

## **Zieleinlauf:**

Um das Ziel zu betreten, muss der eigene Start mindestens zweimal, vor- oder rückwärts, überschritten worden sein. Das Ziel darf nur vorwärts betreten werden und die Karte muss vollständig aufgebraucht sein. Im Ziel dürfen keine Murmeln überholt werden. Hat ein\*e Spieler\*in alle Murmeln im Ziel, hilft sie ihrem Teammitglied. Die\*der Spieler\*in ohne Murmeln erhält Karten wie bisher.