

# Manual



**Kantönlicheist**

cs108 Programmierprojekt

von Daniel Madoery, Aaron Plumin,  
Fabrice Salomon und Sebastian Schwarz

# Das Spiel starten

Nach dem Starten des Spiels erscheint zunächst ein Hauptmenü:



Bevor Sie eine Partie starten, stehen Ihnen folgende Funktionen zur Verfügung:

- Mit dem Button “Namen ändern” können Sie Ihren Namen ändern, indem Sie den gewünschten Namens im Popup eingeben. Bestätigen Sie mit Enter. Sie erhalten eine Bestätigung im Textfeld.
- Mit dem Button “High-Score-Liste” können Sie die ewige High-Score-Liste des Servers anzeigen lassen. Jeder Sieg gibt einen Punkt.
- Mit dem Button “Spieler:innenliste” können Sie alle momentan verbundenen Spieler und deren Status anzeigen lassen.

Um ein Spiel zu starten, müssen Sie sich mit Ihren Mitspieler:innen in eine Lobby begeben.

- Mit dem Button “Lobby erstellen” können Sie direkt eine neue Lobby erstellen. Sie gelangen zum Lobbybildschirm.
- Mit dem Button “Lobby beitreten” gelangen Sie zur Liste der Lobbies. Alle aktiven Lobbies werden mit Anzahl und Nicknamen der Spieler angezeigt. Mit einem Klick auf den jeweiligen Button können Sie einer Lobby beitreten. Sie gelangen zum Lobbybildschirm.

Im Lobbybildschirm werden alle Spieler in der Lobby links oben aufgelistet. Sie können mit Ihren Mitspieler:innen chatten. Benutzen Sie dazu das Feld in der rechten unteren Ecke. Mit Klick auf den Pfeil können Sie zwischen normalem Chat und der Broadcast-Funktion wechseln. Bei Auswahl “Broadcast” werden Ihre Nachrichten an alle Spieler auf dem Server gesendet. Laden Sie so beispielsweise Personen in Ihre Lobby ein. Mit “@<Adressat:in> <Nachricht>” können Sie private Nachrichten an andere Spieler:innen versenden.

Wenn sich alle Mitspieler:innen in Ihrer Lobby befinden, können Sie das Spiel starten.

- Mit dem Button “Spiel starten” starten Sie das Spiel für die gesamte Lobby. Sie gelangen zum Hauptbildschirm des Spiels.

# Spielregeln

Das Ziel des Spieles ist es, am Ende alleinige:r Herrscher:in aller Schweizer Kantone zu werden!

## *Angriff / Verteidigung*

- Ein Angriff kann nur erfolgen, wenn mindestens 2 Einheiten auf einem eigenen angrenzenden Gebiet stehen.
- Bei einem Angriff kämpfen die Einheiten gegeneinander. Um zu entscheiden, welche:r Spieler:in wie viele Einheiten verliert, wird gewürfelt.
- Die angreifende Partei erhält ab 3 Einheiten 2 Würfel und ab 4 Einheiten 3 Würfel. Die verteidigende Partei ab einer Einheit einen Würfel und ab 2 Einheiten 2 Würfel.
- Die Würfel werden geworfen und verglichen. Für jede höhere Augenzahl verliert die:der Gegner:in der würfelnden Partei eine Einheit. Bei gleicher Augenzahl gewinnt die Verteidigung.

### *Beispiel*

*Angreifer wirft:*

*6 / 4 / 3*

*Verteidigung wirft:*

*6 / 1*

*Die 6 der Verteidigung schlägt die 6 der angreifenden Partei, weil die Verteidigung den Vorteil hat.*

*Die 4 und die 3 der:des Angreifenden schlagen aber beide die 1 der Verteidigung. Somit verliert die angreifende Partei eine Einheit und die verteidigende 2 Einheiten.*

- Jedes Gebiet muss zu jeder Zeit von mindestens einer Einheit besetzt sein.
- **Berge können nur über Pässe überquert werden!**
- **Flüsse und Seen können nicht überquert werden!**

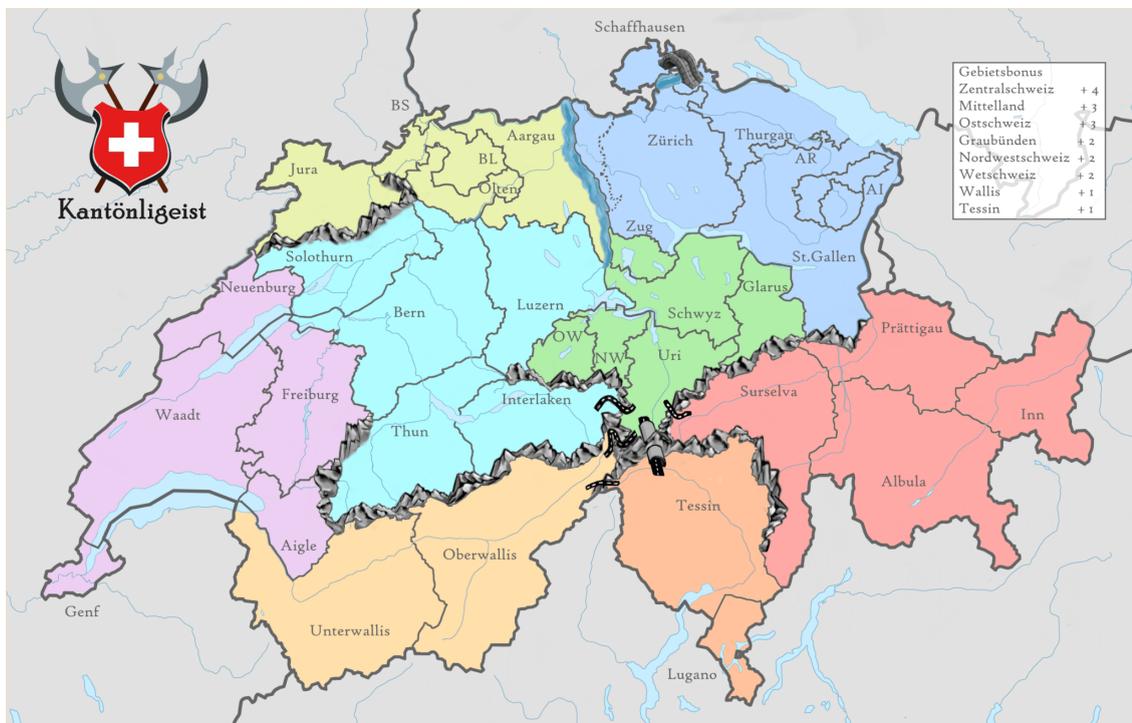
## *Verstärkung / Bonusgebiete*

Die Anzahl der zur Verfügung gestellten Einheiten am Anfang eines Spielzuges wird folgendermassen berechnet: Zahl der eigenen Kantone geteilt durch 3, abgerundet auf eine ganze Zahl. Man erhält jedoch immer mindestens 3 Einheiten.

Zudem gibt es für die farblich unterlegten Gebiete einen Bonus:

- Zentralschweiz (grün): 4 Einheiten
- Mittelland (hellblau): 3 Einheiten
- Ostschweiz (dunkelblau): 3 Einheiten
- Graubünden (rot): 2 Einheiten
- Nordwestschweiz (gelb): 2 Einheiten
- Westschweiz (violett): 2 Einheiten
- Wallis (dunkelgelb): 1 Einheit
- Tessin (orange): 1 Einheit

## Spielkarte



Die folgenden Änderungen wurden an der Schweizer Karte vorgenommen:

- *Die Schande von Aarau* Die Gebiete östlich der Reuss gehören zu Zürich
- *Brücke gesprengt* Der Rhein bei Schaffhausen ist nur ins Thurgau überquerbar
- *Tälergeist* Graubünden wurde in Bezirke aufgeteilt
- *Südlicher Eigensinn* Lugano ist unabhängig vom Tessin
- *Röstigraben* Das Wallis ist sprachlich zweigeteilt
- *Waadtländer Alpen* Aigle ist ein eigenständiger Kanton
- *Föderalismus* Der Kanton Bern wurde aufgeteilt
- *Jurassischer Sieg* Die Gebiete nördlich des Jura gehören dem Jura
- *Hauptverkehrsachse* Olten und Umgebung sind ein eigener Kanton

## Während des Spiels

Zu Beginn des Spiels werden die Gebiete zufällig an die Spieler:innen verteilt. Jedem Spieler wird eine individuelle Farbe zugeteilt. Die Spieler:innen sind der Reihe nach am Zug.

Ihren momentanen Status entnehmen Sie der Anzeige unten links. Im Textfeld "Spielinformationen" oben rechts werden alle Spielzüge zusammengefasst. Darunter finden Sie den Chat zur Kommunikation mit Ihren Mitspielern oder per Broadcast-Funktion mit allen Spielern, die mit dem Server verbunden sind.

Ein Zug läuft wie folgt ab:

- Sie erhalten abhängig von den zu Beginn des Zuges gehaltenen Gebieten zusätzliche Einheiten. (Siehe auch "*Verstärkung / Bonusgebiete*")
- Durch Klicken auf eines Ihrer Gebiete wird jeweils eine Einheit verteilt.
- Wiederholen Sie den Vorgang, bis Sie alle Ihre erhaltenen Einheiten verteilt haben.
- Sie wechseln automatisch in den "Angriffsmodus" (siehe Anzeige unten links).
- Nun können Sie durch Klicken auf ein eigenes Gebiet und anschliessend Klicken auf ein anzugreifendes gegnerisches Gebiet einen Angriff starten. Der Angriff wird automatisch berechnet und das Ergebnis angezeigt.
- Sobald Sie alle gewünschten Angriffe durchgeführt haben, können Sie durch Klicken auf "Angreifen beenden" in den "Verschiebungsmodus" wechseln.
- Nun können Sie durch Klicken auf ein eigenes Gebiet und anschliessend Klicken auf ein weiteres eigenes Gebiet Einheiten verschieben. Es wird jeweils eine Einheit verschoben. Einheiten können nur in benachbarte Gebiete verschoben werden.
- Wenn Sie alle gewünschten Bewegungen durchgeführt haben, können Sie durch Klicken auf "Zug beenden" ihren Zug beenden.

Nun ist die:der nächste Spieler:in am Zug. Der Ablauf bleibt gleich. Sie werden jeweils informiert, wenn ein Angriff auf Sie erfolgt ist.

Das Spiel ist beendet, wenn ein:e Spieler:in alle Gebiete eingenommen hat.

## Das Spiel beenden

Um eine Runde vorzeitig zu verlassen, klicken Sie auf den Button "Spiel verlassen". Sie gelangen zurück zum Hauptmenü.

Um das Spiel zu beenden, klicken Sie im Hauptmenü auf den Button "Spiel beenden". Die Verbindung zum Server wird beendet und die graphische Benutzeroberfläche wird automatisch geschlossen.