

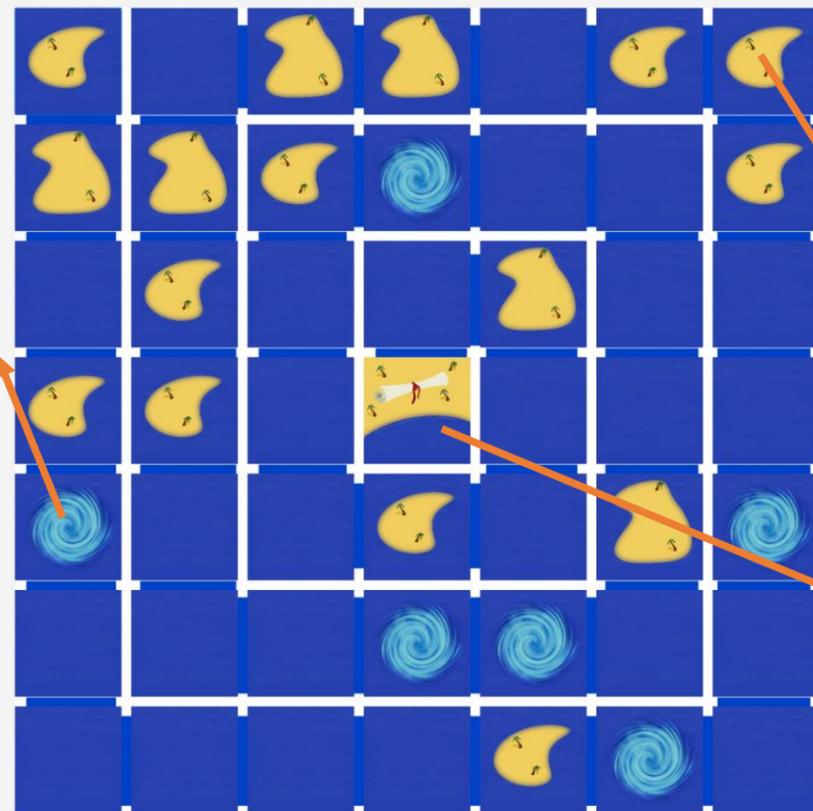
Stud Enten

Eingabe, um das Spiel zu starten

Server: java -jar StudEnten-1.0.jar server <port>

Client: java -jar StudEnten-1.0.jar client <hostname:port> [username]

Spielfeld



Wasserwirbel:
Ente wird aus dem Spiel
geworfen und
wieder an den
Start geschickt

Insel:
Schützt vor
Wasserwirbeln
und vor der
Karte, die alle
Ente zurück
am Start setzt

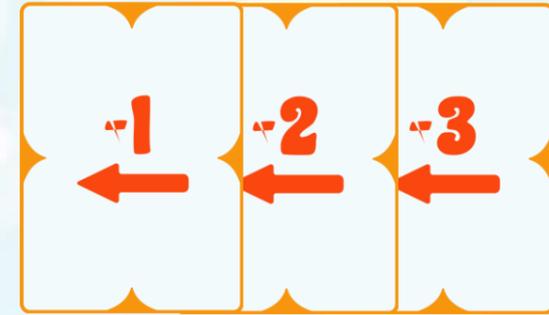
Ziel:
Diplom erreicht
und Spiel
gewonnen

Spielregeln

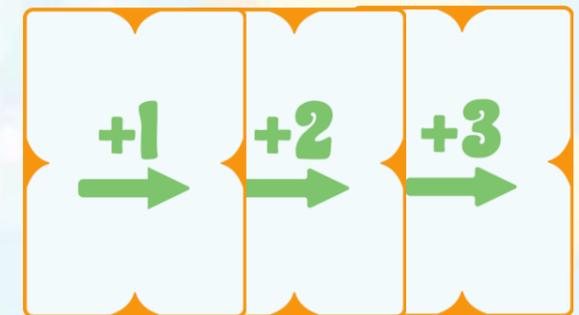
Spielen können 2 bis 4 Spieler und jeder Spieler besitzt 4 Enten, welche die Spielfiguren darstellen. Wer an der Reihe ist, muss eine Karte ziehen (bzw. auf dem Kartenstapel klicken). Eine Ente kann man nur auf das Spielfeld setzen, wenn man eine Karte zieht, die die Enten nach vorne bewegt. Es ist möglich, alle 4 Enten ins Spiel zu bringen. Was nicht möglich ist, ist 2 Enten auf demselben Feld stehen zu haben. In diesem Fall werden alle Enten übersprungen, bis ein freies Feld vorhanden ist.



Spielkarten



Enten nach hinten bewegen



Enten nach vorne bewegen



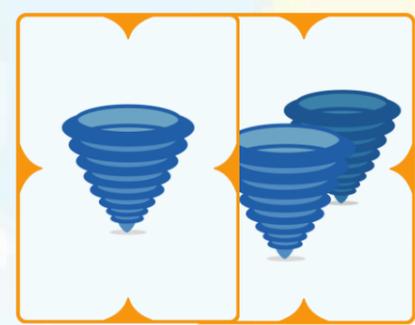
Zug überspringen



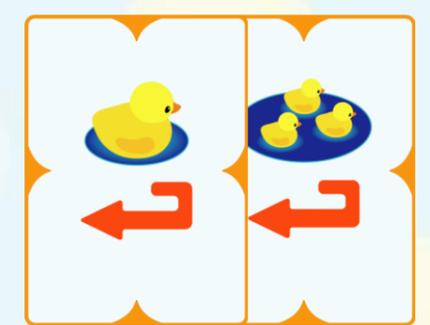
Enten vertauschen



Inseln zufällig bewegen



Wasserwirbel 1x oder 2x
zufällig bewegen



1 Ente oder alle Enten
zurück am Start setzen

Gewinnen

Das Ziel ist es, als Erster das Diplom in der Mitte zu erreichen. Um das Spiel für sich zu entscheiden, reicht es, wenn nur eine Ente ans Ziel ankommt.
Der Gewinner erhält 3 Punkte und bei den Verlierern wird 1 Punkt abgezogen, wobei man aber nicht unter 0 Punkte gelangen kann.

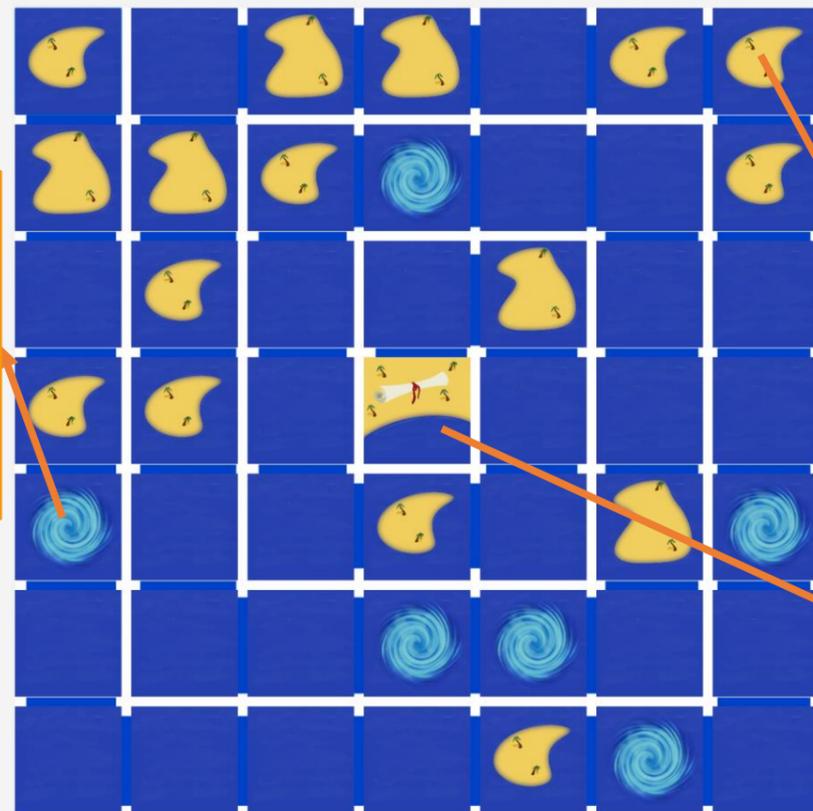
Stud Enten

Commands to start the game

Server: java -jar StudEnten-1.0.jar server <port>

Client: java -jar StudEnten-1.0.jar client <hostname:port> [username]

Board



Vortex:
 Duck is thrown out of the game and sent back to the start

Island:
 Protects against vortex and the card that puts all the ducks back to the start

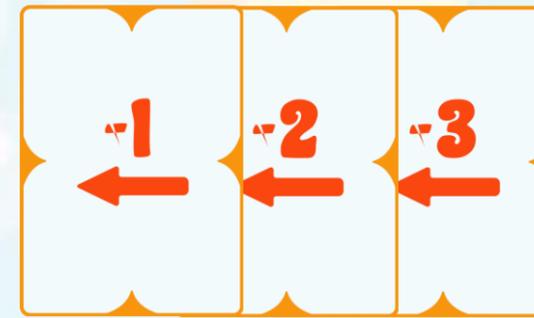
Goal:
 Win the game by getting the diploma

Game rules

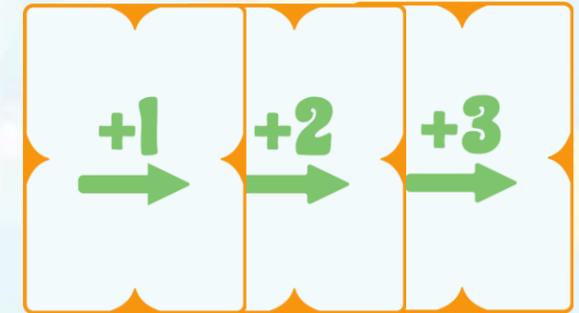
The game is played between 2 and 4 players. Each player has 4 ducks which represent the game pieces. When it is your turn, you can draw a card by clicking on the card pile. A duck can be put on the board only by drawing a card that moves the duck forward. It is possible to bring all 4 ducks into play. On the other hand, it is not possible to have 2 ducks on the same field. If a player wants to move their duck on an occupied tile, they have to skip the other ducks until they find a free tile.



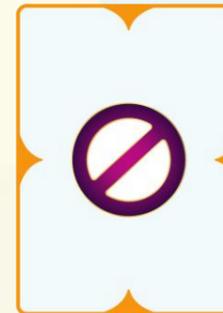
Gamecards



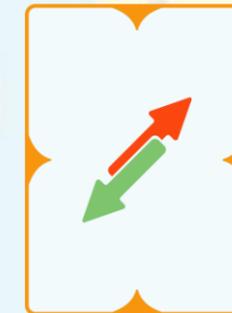
Move ducks backwards



Move ducks forward



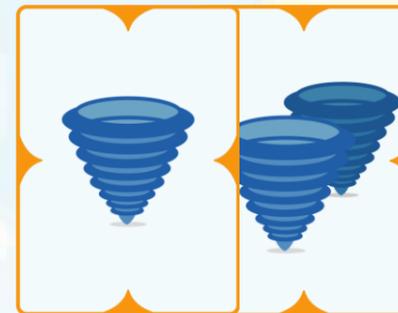
Skip turn



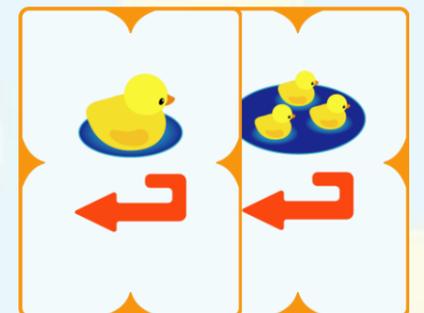
Swap ducks



Islands randomly moved



Vortex 1x or 2x randomly moved



Put 1 duck or all ducks back to the start

How to win

The goal is to be the first one to reach the diploma in the middle. It is enough if only one of the ducks arrives at the finish in order to win.

The winner gets 3 points and the losers lose 1 point.

The point score can't be less than 0.