

Manual: Wizard

Allgemeine Regeln:

Es gibt 4 Farben: Rot, Blau, Grün und Gelb. Von jeder Farbe gibt es 15 Karten, jeweils die Zahlen 1 bis 13, einen Narren/Jester und einen Zauberer/Wizard.

In jeder Runde gibt es entsprechend der Rundenummer viele Stiche (im Code als „Tricks“ bezeichnet) und so hat auch jeder Spieler der Rundenummer entsprechend viele Karten. Bevor eine Runde gespielt wird, wird der Reihe nach getippt, (wobei in der nächsten Runde der 2. Spieler als erstes Tippen darf) wie viele Stiche man selbst macht. Dabei darf die Summe der Tipps nicht mit der Anzahl an Stiche in der Runde übereinstimmen. Beim ersten Stich, der Runde, fängt der Spieler, welcher als erstes getippt hat an seine Karte zu legen, welche dann in der Mitte erscheint. In den anderen Stichen der Runde fängt der Sieger des vorgegangenen Stiches an. Am Ende gibt es bei richtiger Ansage 20 Punkte plus 10 Extrapunkte für jeden gewonnenen Stich. Bei einem falschen Tipp gibt es minus 10 Punkte pro Stich zu viel/zu wenig. Nun zur Auswertung der Stiche:

In jeder Runde gibt es eine Trumpffarbe, die unten rechts abgebildet wird, welche stärker ist als alle anderen Farben und es gibt in jedem Stich die Farbe, der in dem Stich zuerst gelegten Karte. Diese Farbe der ersten Karte, oder ein Zauberer/Narr, muss von den folgenden Spielern falls möglich gespielt werden. Die stärkste Karte ist der zuerst gelegte Zauberer, welcher den Stich immer gewinnt. Die schwächste der zuerst gelegte Narr, (bzw. alle Narren sind schwächer als alle anderen Karten). Wenn kein Zauberer liegt gewinnt die höchste (nach Zahlen) Karte der Trumpffarbe. Falls dies auch nicht vorkommt, gewinnt die höchste Karte in der Farbe der im Stich, zuerst gelegten Karte. Sind keine der vorgegangenen Bedingungen erfüllt und es gibt keine „erste Farbe“, da dies ein Narr war, gewinnt die höchste Zahl.

Spielen unseres Spiels per Terminal

Um einen Server zu starten startet man die „jar Datei“ mit den Argumenten „server <Portnummer>“. Für den Client nutzt man die Argumente

„client <Server-IP>:<Portnummer> <username>“ (Username optional) .

Nach dem man Start kann man alle aktiven Lobbys in einer Tabelle sehen, oder unten mit dem Text Field und „createlobby“ eine Lobby erstellen (auch hier Name nur optional). Nun muss man warten bis alle Spieler angekommen sind um dann das Spiel mit „Start Game“ zu beginnen.

Wenn man auf der GUI spielt erscheinen nun die Handkarten, welche unten links abgebildet sind. Die Spieler werden nun der Reihe nach vom Server aufgefordert ihren Tipp mit „Predict

Text Feld“ welches in der Mitte erscheint abzugeben. Der Server wird auch dafür sorgen, dass alle Spielregeln eingehalten werden und im Falle einer Nichteinhaltung den Spieler auffordern seine Aktion erneut zu tätigen. Nachdem alle Spieler aufgefordert wurden ihren Tipp abzugeben, wird dem ersten Spieler mitgeteilt seine Karte zu spielen. Er kann mit einem Klick die Karte die er spielen möchte markieren und mit einem zweiten ausspielen oder alternativ wieder normal anzeigen lassen durch einen Rechtsklick. Das ist schon der Ablauf jeder Runde. Am rechten Rand des Fensters ist eine Tabelle abgebildet, mit allen Spielern, ihren aktuellen Tipps, ihren wirklich gewonnenen Stichen und ihrem Punktestand.

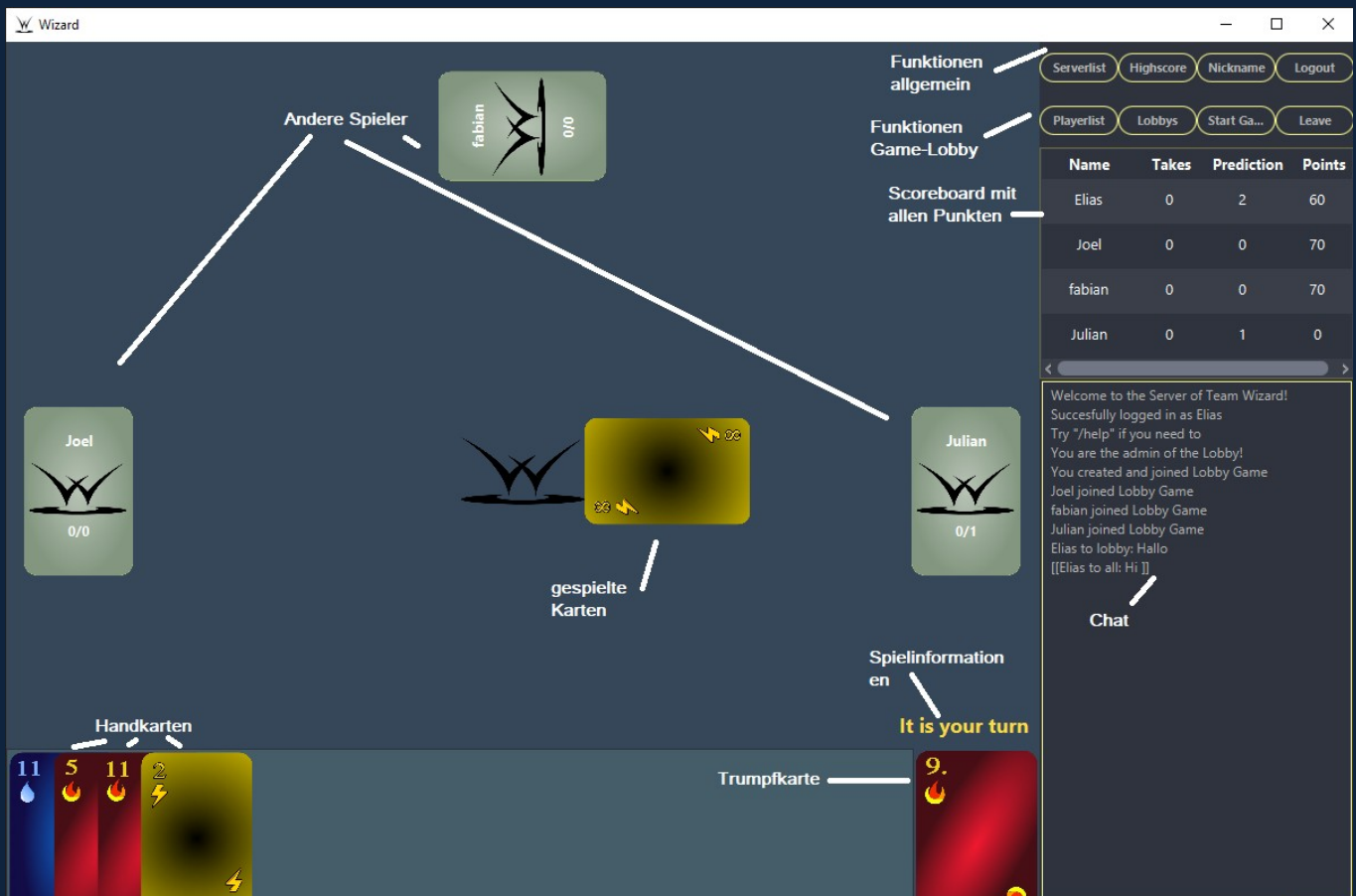


Abbildung der GUI und des Spielablaufs.