



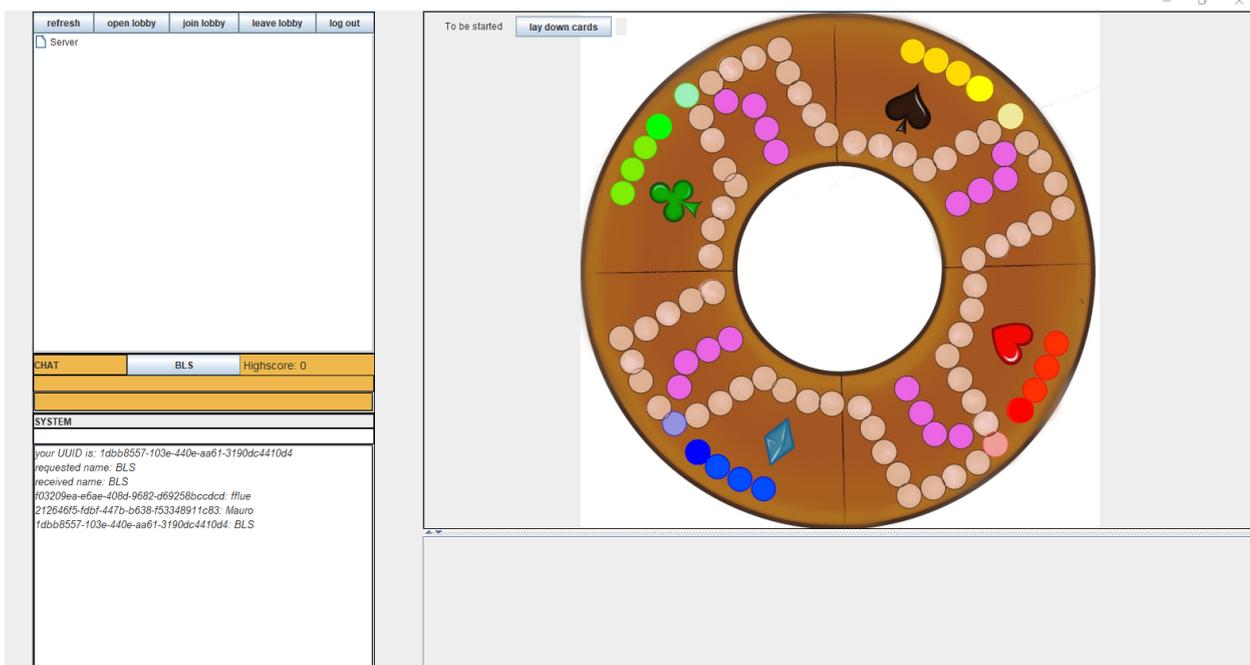
Manual

Game starten

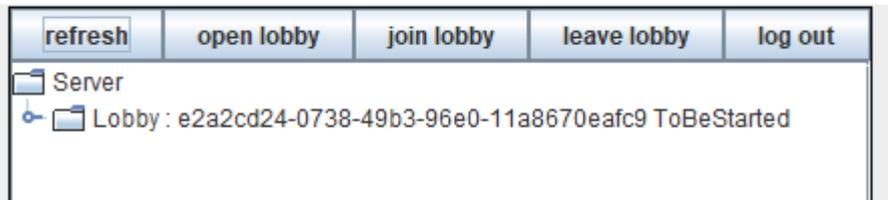
Um ProgDog zu spielen, müssen folgende Schritte ausgeführt werden:

1. Terminal öffnen
2. In das Verzeichnis des jar-files wechseln
3. Server starten: `java -jar progDog-0.0.4-ALPHA.jar server <"4-stellige Zahl">`
4. Client starten: `java -jar progDog-0.0.4-ALPHA.jar client <"IP Server">:<"4-stellige Zahl">
<"nickname">`

Dann öffnet sich ein neues Fenster, das so aussieht:



Unten Links unter *System* sind alle Veränderungen sichtbar. Über den Button *open lobby* kann eine neue Lobby erstellt werden. Durch Klicken auf *refresh* oben links erscheint die neue Lobby im aktualisierten Verzeichnis. Die anderen Spieler können dann im Verzeichnis auf den Namen der Lobby klicken und danach *join lobby* klicken, um der Lobby beizutreten. Mit *leave lobby* kann die Lobby verlassen werden. Über *log out* kann das Game verlassen werden.



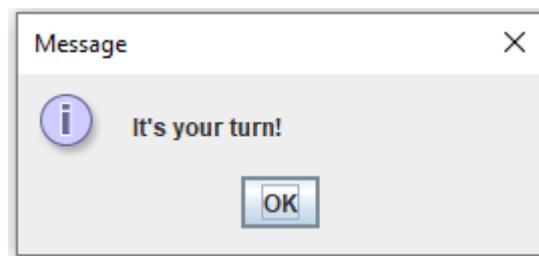
Sobald sich 4 Spieler in einer Lobby befinden, startet automatisch ein Spiel. Die Zweier-Teams werden automatisch eingeteilt. Dann erhalten alle Spieler eine Dialog-Nachricht, die mitteilt, welche Farbe man erhalten hat. Diese wird auch oberhalb des Spielfelds angezeigt.



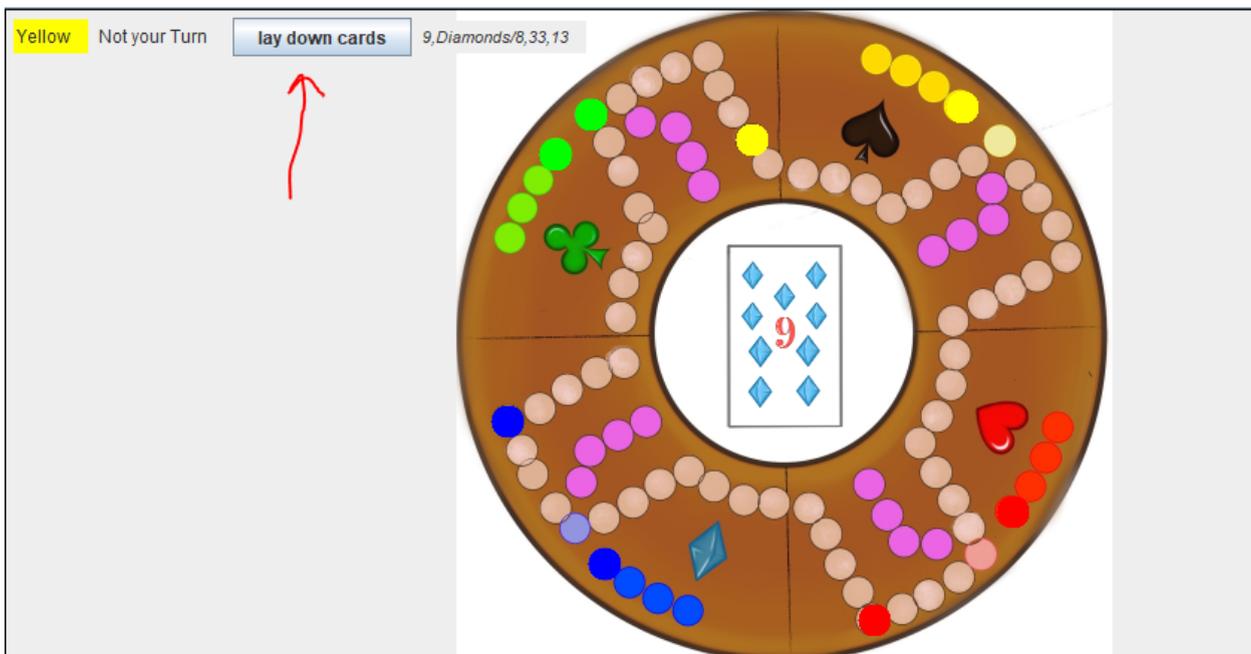
Zu Beginn jeder Runde muss eine Karte an den Teampartner abgegeben werden. Das geschieht, indem auf die zu wechselnde Karte geklickt wird und danach im erscheinenden Dialogfenster *swap card* gewählt wird.



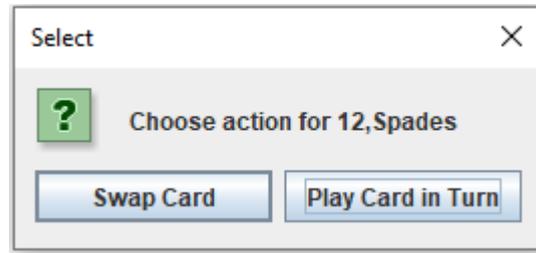
Sobald alle 4 Spieler getauscht haben, erscheint bei der Person, die starten darf, ein Dialogfenster: *It is your turn!*



Ein Spielzug kann dann vollzogen werden. Wenn keine Karte gelegt werden kann, muss oben links auf *lay down cards* geklickt werden.



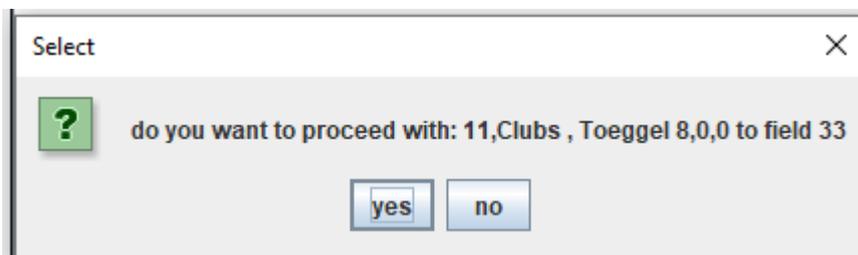
Wenn ein Spielzug möglich ist, muss auf die zu spielende Karte geklickt werden. Dann erscheint ein Dialogfenster, indem *Play card in turn* gewählt werden muss.



Danach ist die zu bewegende Kugel auf dem Spielfeld anzuklicken. Die Wahl muss im Dialogfenster bestätigt werden.

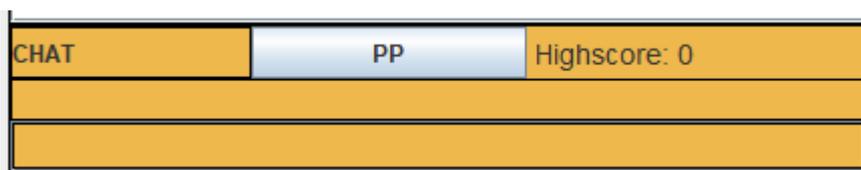


Danach muss das Zielfeld angeklickt werden. Im erscheinenden Dialogfenster muss der gewünschte Zug bestätigt oder der Spielzug revidiert werden.



Danach ist die Reihe an der nächsten Person.

Chat und Nickname





Neben *CHAT* steht der Nickname. Durch klicken auf den Nicknamen kann dieser geändert werden. Daneben steht das Highscore. Dieses wird pro gefressener Kugel um 1 erhöht. Chat-Nachrichten können in der Zeile direkt unterhalb eingegeben und mit der Eingabetaste versendet werden.

Der Whisper-Chat kann genutzt werden, indem im Verzeichnis oben links auf die gewünschte Person geklickt wird und danach die Chat-Nachricht wie üblich eingegeben und versandt wird.

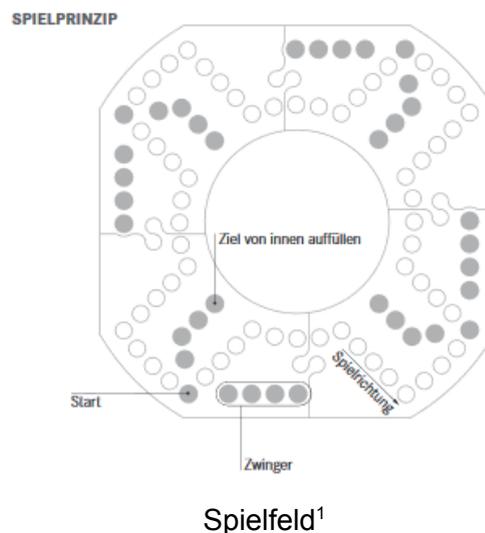


Spielregeln

Wer auf den Server kommt, hat die Möglichkeit, einer Lobby beizutreten. Die Person bekommt einen Nickname zugewiesen und kann ihn nach Wunsch ändern. Falls in einer Lobby vier Personen sind, kann in Zweierteams ein Spiel gestartet werden.

Grundzüge

ProgDog wird von vier Personen gespielt. Jeweils zwei Personen bilden ein Team und spielen zusammen. Das Spiel ähnelt "Eile mit Weile". Ziel ist es, die eigenen 4 Kugeln aus dem Zwinger zu nehmen und ins Ziel zu bringen. Das geschieht jedoch durch das Ausspielen von Karten (und nicht mit einem Würfel). Jede Karte hat eine spezifische Funktion. Wenn eine Person ihre Kugeln im Ziel hat, hilft sie ihrem Teammate. Wenn ein Team alle 8 Kugeln im Ziel hat, hat das Team gewonnen.



Start

- Zweierteams bilden, diese besetzen diagonale Startblöcke
- Farben zuteilen: Jede Person erhält die Kugeln einer Farbe mit zugehörigem Zwinger/Ziel
- alle Kugeln in den Startblöcken
- Karten austeilen
 - Runde 1: 6 Karten pro Person
 - Runde 2: 5 Karten pro Person

¹ Quelle: https://www.braendi-shop.ch/abauserimage/design/multilingual/pdf/SB_V07-01.pdf?xet=1548769195503 (abgerufen am 01.04.2022)



- ...
- Runde 5: 2 Karten pro Person
- Runde 6: 6 Karten pro Person
-
- Teammates tauschen verdeckt eine beliebige Karte aus
- Zufällig bestimmte Person beginnt das Spiel, indem sie eine Karte legt
 - dann gehts rundherum bis alle keine Karten mehr haben
- dann folgt die nächste Runde
 - jetzt beginnt die Person, die um Uhrzeigersinn nach der Person, die vorher begonnen hat, kommt

Allgemeine Regeln

- falls ein Spieler mit den übrigen Karten keinen Zug machen kann, ist für ihn diese Runde beendet und er muss seine Karten niederlegen
- wer eine Karte legen kann, muss legen. Aussetzen ist nicht möglich
- wenn eine Kugel durch einen Spielzug auf einem Feld landet, das von einer anderen Kugel besetzt ist, muss Letztere zurück in den Zwinger ("fressen")
- Eine Kugel, die direkt aus dem Zwinger kommt, blockiert dort den Durchgang, solange sie stehen bleibt und kann nicht gefressen werden
- im Zielbereich darf nicht rückwärts gelaufen werden
- Kugeln im Zielbereich dürfen nicht gewechselt werden
- im Zielbereich darf nicht überholt werden
- Wer eine ganze Runde gelaufen ist, kann beim Einzug in den Zielbereich das Startfeld überspringen.

Spezifische Regeln

Karte	Funktion(en)
2	zwei Felder vorwärts laufen
3	drei Felder vorwärts laufen
4	<ul style="list-style-type: none">● vier Felder vorwärts laufen● vier Felder rückwärts laufen
5	fünf Felder vorwärts laufen



6	sechs Felder vorwärts laufen
7	eine beliebige Zahl zwischen 1 und 7 vorwärts laufen
8	acht Felder vorwärts laufen
9	neun Felder vorwärts laufen
10	zehn Felder vorwärts laufen
Bauer	den Platz zweier Kugeln verschiedener Farbe tauschen <ul style="list-style-type: none">ausgenommen sind Kugeln im Zwinger und im Zielbereich
Königin	dreizehn Felder vorwärts laufen
König	<ul style="list-style-type: none">vierzehn Felder vorwärts laufenZwinger verlassen ("rauskommen")
Ass	<ul style="list-style-type: none">elf Felder vorwärts laufenein Feld vorwärts laufenZwinger verlassen ("rauskommen")
Joker	<ul style="list-style-type: none">fünfzehn Felder vorwärts laufenZwinger verlassen ("rauskommen")

Ziel/Ende

Ein Team hat gewonnen, wenn alle 8 Kugeln im Zielbereich sind.