

Software-Praktikum 2011 – Spielregeln von *Einfach Genial*

Paolo G. Giarrusso

14 April 2011

Ziel des Spiels

Änderungen:

- In Folie 9 wurde die Regel für Bonus-Züge korrigiert.

Ziel des Spiels

Jeder Spieler muss Spielsteine neben übereinstimmenden Farbsymbolen anlegen, damit er Punkte erzielt. Je mehr Spielsteine mit übereinstimmenden Farbsymbolen es gibt, desto mehr Punkte erzielt er.

Man zählt für jedes Farbsymbol einen getrennten Punktestand. Den allgemeinen Punktestand bestimmt die Farbe mit dem niedrigsten Punktestand.

Bei Spielende gewinnt der Spieler mit dem höchsten Punktestand.

Spielplan

Der Spielplan ist ein hexagonales Gitter.

Die Größe des Spielplans ist variabel. Nach den Normalen Regeln hängt sie von der Nummer von Spielern ab:

- 1-2 Spieler $\Rightarrow$ Radius 5
- 3 Spieler $\Rightarrow$ Radius 6
- 4 Spieler $\Rightarrow$ Radius 7

Spielverlauf

Am Anfang ist das Spielbrett leer. Spieler legen reihum Steine darauf.

Steine werden nicht mehr bewegt, nach Auflegung.

Wenn das Spielbrett voll ist, endet das Spiel.

Ein Spielzug

- 1 Ein Spielstein auflegen
- 2 Den neuen Spielstein werten
- 3 Potentiell Bonus-Züge (selten)
- 4 Neue Spielsteine nachziehen, damit man 6 Steine hat.

Einen Spielstein auflegen

Jeder Spieler hat 6 Spielsteine. Jeder Spielstein besetzt zwei Felder.

Jeden Zug muss der Spieler auf zwei beliebige freie angrenzende Felder einen Spielstein auflegen.

Nur für die erste Runde muss der Spieler seinen Spielstein neben ein Symbol auflegen, das auf dem Spielplan aufgedruckt ist. Jeder Spieler muss ein eigenes Startsymbol wählen.

Den Spielstein werten

Für jeder Feld f des gelegten Spielsteines in jede Richtung zählt man die übereinstimmende Felder außer der neuen Spielstein in einer geraden Linie, die grenzt an f .

Die Farbsymbole aufgedrückt auf dem Spielplan zählen genauso wie die Farbsymbole von schon aufgelegte Spielsteine.

Der Spieler zählt nicht die Farbsymbole auf dem neu angelegten Spielstein mit.

Bonus-Züge

Für jeden Zug wenn der Spieler 18 Punkte in einer Farbe erzielt, bekommt man einen Bonus-Zug, und legt einen anderen Spielstein auf. Wenn der Spieler 18 Punkte in n Farbe erzielt, bekommt er dann n Bonus-Züge.

Diese Regel gilt auch für Bonus-Züge. Deswegen kann man mehrere Bonus-Züge erhalten.

Nachziehen

Neue Spielsteine nachziehen, damit man 6 Steine hat.

Wenn der Spieler keinen Spielstein für den Farbsymbolen mit dem niedrigsten Punktestand hat, kann man alle seine Spielstein austauschen.

Erste Aufgabenteil

Ich möchte, dass ihr (nach Gruppeneinteilung) heute eure Datendarstellung für das Spielbrett und die Spielsteine entwerfen. Sie muss erlauben:

- Zustand von Spielbrett zu darstellen
- Nahe Felder zu erkennen
- Erlaubte Züge zu erkennen (auch im ersten Zug)
- Korrekte Zugwertung
- Zustand nach dem Zug zu erzeugen
- “Wer ist dran?” wissen

Wer möchte, kann auch anfangen, die Datendarstellung vom Spielzustand zu entwerfen.

Hintergründe

Entwurf von einer guten Datendarstellung ist sehr wichtig! Dieses ist eine gute Gelegenheit um das zu erfahren.

Später dieser Entwurf wird zu einfach, weil ich die Textdarstellung für Testfällen vorstelle. Die ist eine zu große Hilfe, deswegen wird die Entwurf weniger interessant.

Ich hoffe, dass ihr ein besser Datendarstellung findet!

Quelltext auf Englisch: Das ist immer eine Gute Idee.