

### Deine erste Runde? Beginne hier.

Rundenart lesen → Karte wählen → Risiko prüfen → bestätigen.

Eine ausgewählte Karte ist noch nicht ausgespielt. Erst „Plan bestätigen“ macht deinen Zug verbindlich.

# PUNKTEJAGD – Anleitung für deine erste Partie

**Kurz gesagt:** Wähle eine Zahlenkarte, entscheide über deinen Risiko-Chip und bestätige deinen Plan. Dann werden alle Karten aufgedeckt und die Punkte vergeben. Nach zehn Runden gewinnt die höchste Gesamtpunktzahl.

Diese Anleitung beschreibt den derzeit geprüften Prototyp: eine Person spielt gegen ein bis fünf Computergegner. Registrierung, Einladungen und Adminverwaltung einer möglichen neuen VPS-Version sind noch nicht geprüft und deshalb hier nicht beschrieben.

---

## 1. Zuerst das Ziel verstehen

Eine **Partie** besteht aus **zehn Runden**. In jeder Runde spielt jeder genau eine Karte. Ein Rundensieg ist noch kein Gesamtsieg: Am Ende werden die Punkte aller zehn Runden zusammengezählt.

Du beginnst mit den Karten **1 bis 10**. Die Computer haben dieselben Zahlen. Jede Person darf jede ihrer Karten nur einmal spielen. Du ziehst keine neuen Karten nach.

**Der Kartenwert ist nicht die Punktzahl!** Eine 10 bringt nicht automatisch zehn Punkte. Entscheidend ist, welche Zahlen die anderen spielen und welche Rundenart gerade gilt.

---

## 2. Deine erste Partie starten

1. Trage unter „**Dein Name**“ deinen gewünschten Namen ein.

2. Wähle unter **„Am Tisch“**, gegen wie viele Computer du spielen möchtest. Für das erste Ausprobieren eignen sich drei Computer; zu zweit funktioniert das Spiel ebenfalls.
3. Wähle die **Computer-Spielweise**: - **Locker & zufällig**: Der Computer wählt seine Karten zufällig.  
- **Vorausschauend**: Er bewertet mögliche Ergebnisse und berücksichtigt die nächste Rundenart. Seine Wahl ist trotzdem nicht immer gleich.
4. Klicke oder tippe auf **„Partie starten“**.

Im Prototyp ist kein Konto nötig. Die Computer sind nicht selbstlernend. Ihre Auswahl wird vor deiner Kartenentscheidung festgelegt; deine aktuell ausgewählte Karte verwenden sie nicht.

### 3. Was du auf dem Bildschirm siehst

| Bereich                     | Bedeutung                                                                 |
|-----------------------------|---------------------------------------------------------------------------|
| Runde 1 / 10                | Aktuelle Runde und Gesamtlänge der Partie                                 |
| Namensfelder oben           | Namen, bisherige Gesamtpunkte und Verfügbarkeit des Risiko-Chips          |
| Großer Spieltisch           | Aktuelle Rundenart und die verdeckten beziehungsweise aufgedeckten Karten |
| „Als Nächstes“              | Vorschau auf die Rundenart der nächsten Runde                             |
| Deine Karten unten          | Zahlen, die du noch spielen darfst                                        |
| „Risiko einsetzen“          | Optionalen Einsatz deines einmaligen Risiko-Chips                         |
| „Plan bestätigen“           | Verbindliches Ausspielen der ausgewählten Karte                           |
| „Was wurde schon gespielt?“ | Bereits verbrauchte Karten jedes Spielers                                 |
| „Rundenprotokoll“           | Gespielte Karten und erhaltene Punkte je Runde                            |
| „Speichern & pausieren“     | Partie unterbrechen und später fortsetzen                                 |

**Verdeckte Karten der Computer verraten keine Zahl.** „Plan steht verdeckt“ bedeutet nur, dass der Computer bereits entschieden hat.

---

## 4. Die wichtigste Regel: Was heißt „einmalige Zahl“?

Eine Zahl ist **einmalig**, wenn in dieser Runde genau eine Person sie ausgespielt hat.

Spielen zwei oder mehr Personen dieselbe Zahl, **blockieren sich alle Karten dieser Zahl**. Sie können dann weder die höchste noch die niedrigste einmalige Zahl sein. Das gilt auch für drei oder mehr gleiche Karten.

Beispiel: **3, 7, 9, 9**. Die Neunen blockieren sich. Übrig bleiben die einmaligen Zahlen 3 und 7. Die 7 ist die höchste einmalige Zahl, obwohl zwei größere Karten auf dem Tisch liegen.

---

## 5. So werden die Punkte vergeben

Eine Partie enthält sieben normale Runden, zwei Kopfstand-Runden und eine Goldrunde. Ihre Reihenfolge wird zufällig gemischt. Die aktuelle und die nächste Rundenart sind sichtbar.

| Deine Position nach dem Aufdecken | Normal | Kopfstand | Goldrunde |
|-----------------------------------|--------|-----------|-----------|
| Höchste einmalige Zahl            | 5      | 3         | 10        |
| Niedrigste einmalige Zahl         | 3      | 5         | 6         |
| Andere Zahl oder blockierte Karte | 1      | 1         | 2         |

Die Goldrunde verdoppelt die **normale** Wertung. Sie ist nicht gleichzeitig eine Kopfstand-Runde.

### Zwei wichtige Sonderfälle

- **Nur eine einmalige Zahl:** Sie erhält die höchste Belohnung: 5 Punkte bei Normal/Kopfstand, 10 in Gold. Sie bekommt nicht zusätzlich die Punkte für die andere Gewinnposition.
- **Keine einmalige Zahl:** Alle erhalten den Grundwert: 1 Punkt bei Normal/Kopfstand, 2 in Gold. Ein eingesetzter Risiko-Chip verändert das für seinen Spieler auf 0 Punkte.

Die Regeln gelten auch zu zweit: Bei verschiedenen Zahlen bekommen in einer normalen Runde die höhere Karte 5 und die niedrigere 3 Punkte. Bei gleichen Zahlen bekommen beide 1 Punkt, sofern niemand Risiko eingesetzt hat.

---

## 6. Eine Runde Schritt für Schritt spielen

### Schritt A: Aktuelle Rundenart lesen

Schau zuerst oben auf den Spieltisch:

- **Normal:** Die höchste einmalige Zahl ist am meisten wert.
- **Kopfstand:** Die niedrigste einmalige Zahl ist am meisten wert.
- **Goldrunde:** Es gelten normale Gewinnpositionen, aber doppelte Rundenpunkte.

**Entscheidungshilfe:** Eine hohe Karte ist nicht automatisch gut. Wenn jemand dieselbe Zahl wählt, blockiert sie. Auch eine niedrige, einmalige Karte kann Punkte bringen.

### Schritt B: Bereits gespielte Karten und Vorschau ansehen

Öffne bei Bedarf „**Was wurde schon gespielt?**“. Eine dort sichtbare Karte kann der betreffende Spieler in dieser Partie nicht erneut spielen. Seine übrigen Zahlen kannst du daraus ableiten. Seine aktuelle Auswahl bleibt trotzdem unbekannt.

Beachte auch „**Als Nächstes**“. Für einen angekündigten Kopfstand könnte eine kleine Karte nützlich sein; für Gold möchtest du vielleicht eine vielversprechende Karte aufheben. Das sind Überlegungen, keine garantierten Gewinnzüge.

### Schritt C: Eine Handkarte wählen

Tippe die gewünschte Karte einmal an oder klicke sie mit der Maus an. Die Karte wird hervorgehoben. Sie ist damit **nur ausgewählt, noch nicht ausgespielt**.

Möchtest du wechseln, wähle einfach eine andere Karte. Es ist kein Doppelklick nötig.

### Schritt D: Über Risiko entscheiden

Lass den Risiko-Chip für deine ersten Runden ruhig unbenutzt. Wenn du ihn einsetzen möchtest, klicke auf „**Risiko einsetzen**“. Die Schaltfläche zeigt anschließend den aktiven Zustand.

Vor dem Bestätigen kannst du den Chip durch erneutes Anklicken wieder ausschalten. Erst mit dem bestätigten Plan wird er verbraucht.

### Schritt E: Plan bestätigen

Prüfe noch einmal die angezeigte Karte und den Risiko-Status. Klicke dann auf „**Plan bestätigen**“.

**Ab jetzt ist deine Entscheidung verbindlich.** Die Karte wird aus deiner Hand genommen, alle Pläne werden aufgedeckt und die Punkte werden vergeben. Es gibt keine Rücknahme.

Die Karten fliegen in die Mitte und werden aufgedeckt. Ist auf deinem Gerät „Bewegung reduzieren“ aktiviert, kann die Auswertung ohne Kartenflug erscheinen. Die Wertung bleibt gleich.

## Schritt F: Ergebnis lesen und weitergehen

Lies unter den Karten die gewonnenen Punkte. Gleiche Zahlen sind gemeinsam als blockiert zu verstehen. Die Gesamtpunktzahlen oben werden automatisch erhöht.

Klicke auf „**Nächste Runde**“, sobald du die Abrechnung angesehen hast. Deine verbleibenden Karten und bisherigen Punkte bleiben erhalten. Nach Runde zehn gibt es stattdessen die Endwertung.

# 7. Der Risiko-Chip genau erklärt

Jede Person hat **einen Chip für die gesamte Partie**, nicht einen pro Runde.

Mit Risiko brauchst du die **beste einmalige Zahl**:

- Normal und Gold: die höchste einmalige Zahl.
- Kopfstand: die niedrigste einmalige Zahl.
- Bei nur einer einmaligen Zahl gewinnt diese die höchste Belohnung.

| Ergebnis deiner Risikokarte | Normal/Kopfstand   | Gold                 |
|-----------------------------|--------------------|----------------------|
| Beste einmalige Zahl        | $5 + 3 = 8$ Punkte | $10 + 3 = 13$ Punkte |
| Jede andere Position        | 0 Punkte           | 0 Punkte             |

**Auch die zweite Gewinnposition reicht für Risiko nicht aus.** Eine Karte, die ohne Chip 3 oder 6 Punkte bekommen hätte, bekommt mit gescheitertem Risiko 0.

Der Bonus von drei Punkten wird in Gold nicht verdoppelt. Der Chip ist nach seinem Einsatz immer verbraucht, auch wenn du null Punkte erhältst. Bereits früher gewonnene Punkte verlierst du nicht.

Du musst den Chip nicht einsetzen. Ein unbenutzter Chip bringt am Ende aber keine Zusatzpunkte.

---

## 8. Drei Beispiele zum Nachvollziehen

### Beispiel 1: Die größte Karte gewinnt nicht

Normalrunde: **3, 7, 9, 9**.

Die 7 bekommt **5 Punkte**, die 3 **3 Punkte**, beide Neunen jeweils **1 Punkt**. Mit Risiko hätte die 7 **8**, eine der Neunen dagegen **0 Punkte**.

### Beispiel 2: Kopfstand dreht die Chancen um

Kopfstand: wieder **3, 7, 9, 9**.

Jetzt bekommt die 3 **5 Punkte**, die 7 **3 Punkte** und jede Neun **1 Punkt**. Setzt die 7 Risiko ein, bekommt sie **0 Punkte**: Sie hat nicht die beste Gewinnposition.

### Beispiel 3: Eine einzige einmalige Zahl

Goldrunde: **2, 2, 6, 8, 8**.

Nur die 6 ist einmalig. Sie bekommt **10 Punkte**, nicht 16. Mit Risiko wären es **13 Punkte**. Alle anderen bekommen ohne Risiko **2 Punkte**.

---

## 9. Speichern, fortsetzen und Ergebnisse ansehen

„**Speichern & pausieren**“ bringt dich zurück zur Startseite. Dort öffnest du die Partie mit „**Fortsetzen**“. Auch bestätigte Runden werden automatisch gespeichert.

Unbestätigte Karten- und Risikoauswahlen können nach dem erneuten Öffnen zurückgesetzt sein. Du triffst diese Auswahl dann noch einmal; es wurde dadurch keine Karte ausgespielt.

**Im geprüften Prototyp liegen Spielstände im selben Browser unter derselben Webadresse.**

Ein anderes Gerät, ein anderer Browser oder der Wechsel von der lokalen Adresse zu einer VPS-Domain zeigt diese Sicherungen nicht automatisch. Löschen der Browserdaten kann die Spielstände entfernen. Eine Webseite auf dem VPS bedeutet für sich allein noch keine serverseitige Speicherung.

Unter „**Ergebnisse**“ findest du abgeschlossene Partien mit Zeitpunkt, Mitspielern, Sieger und deinen Punkten. Während der Partie zeigt das „**Rundenprotokoll**“ die einzelnen Wertungen.

Nach zehn Runden gewinnt die höchste Gesamtpunktzahl. Bei Gleichstand gibt es einen geteilten Sieg. „**Neue Partie**“ startet mit denselben Spielern und derselben Computer-Spielweise wieder bei Runde 1, null Punkten und einem neuen Risiko-Chip. Das bisherige Ergebnis bleibt gespeichert.

---

## 10. Häufige Fragen

**Warum kann ich „Plan bestätigen“ noch nicht drücken?** Wähle zuerst eine Handkarte. Während des Kartenflugs sind weitere Eingaben kurz gesperrt.

**Warum ist eine Karte verschwunden?** Eine bestätigte Karte wurde verbraucht. Nach der ersten Runde bleiben neun Karten, nach der zweiten acht und nach der zehnten keine mehr.

**Warum bekam meine 10 nur einen Punkt?** Wahrscheinlich wurde die 10 mehrfach gespielt. Gleiche Zahlen blockieren sich unabhängig von ihrer Höhe. Prüfe die offenen Karten oder das Rundenprotokoll.

**Warum bekam ich trotz einer guten Karte null Punkte?** Mit Risiko musst du die beste einmalige Zahl haben. Jede andere Position bringt dann null Rundenpunkte.

**Warum kann ich Risiko nicht mehr einschalten?** Dein Chip wurde in einer früheren Runde eingesetzt. Du bekommst erst in einer neuen Partie einen neuen.

**Kann ich die Karte nach dem Aufdecken noch ändern?** Nein. Änderungen sind nur vor „Plan bestätigen“ möglich.

**Muss ich die anderen Hände kennen?** Nein. Bereits verbrauchte Karten sind sichtbar, aktuelle Entscheidungen bleiben verdeckt. Das Einschätzen ist Teil des Spiels.

---

## 11. Kurzhilfe direkt an den Bedienelementen

| Stelle             | Hilfstext                                                         |
|--------------------|-------------------------------------------------------------------|
| Kartenwahl         | „Tippe eine Karte an. Du kannst sie bis zum Bestätigen wechseln.“ |
| Noch keine Auswahl | „Wähle zuerst eine deiner verbleibenden Karten.“                  |
| Ausgewählte Karte  | „Karte [Zahl] gewählt – noch nicht ausgespielt.“                  |

---

| Stelle               | Hilfstext                                                                                        |
|----------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Normalrunde          | „Die höchste einmalige Zahl bekommt 5, die niedrigste 3 Punkte. Gleiche Zahlen blockieren sich.“ |
| Kopfstand            | „Heute ist klein stark: niedrigste einmalige Zahl 5, höchste 3 Punkte.“                          |
| Goldrunde            | „Normale Gewinnpositionen, doppelte Punkte: 10 / 6 / 2. Risiko bleibt bei +3.“                   |
| Risiko ausgeschaltet | „Ohne Risiko erhältst du die normalen Punkte deiner Position.“                                   |
| Risiko eingeschaltet | „Nur die beste einmalige Zahl bringt 8 Punkte, in Gold 13. Sonst bekommst du diese Runde 0.“     |
| Risiko verbraucht    | „Dein einziger Risiko-Chip wurde bereits eingesetzt.“                                            |
| Bestätigen           | „Du spielst Karte [Zahl] [mit/ohne Risiko]. Danach ist keine Änderung mehr möglich.“             |
| Nächste Runde        | „Die nächste Runde beginnt. Punkte bleiben erhalten, gespielte Karten bleiben verbraucht.“       |
| Speichern            | „Partie in diesem Browser sichern und zur Startseite zurückkehren.“                              |

**Merksatz:** Rundenart lesen → Gegner einschätzen → Karte wählen → Risiko prüfen → bestätigen.