

Kommandos rund ums Spielen

Viele der Funktionen, der hier aufgelisteten Kommandos, bietet auch die [Spielverwaltung](#).

Wie starte ich ein Spiel?

`/join`

Zum Einsteigen in ein neues Spiel. Mit Parameter X zum Einsteigen in ein bereits laufendes Spiel an Position X, falls man z.B. rausgeflogen ist. In diesem Fall müssen die anderen Mitspieler mit `/accept` bzw. `/refuse` abstimmen. Kann auch in der [Spielverwaltung](#) geklickt werden.

`/start`

Zum Start eines Spiels, nachdem alle gejoint haben. Kann auch in der [Spielverwaltung](#) geklickt werden.

`/startnosave`

Zum Start eines nichtgewerteten Spiels, nachdem alle gejoint haben (nützlich zum Üben und Testen).

`/option ...`

In einigen Spiel kann man Alternativen zum normalen Spiel wählen. Dies geht mit diesem Befehl. Er muss vor dem `/start` eingegeben werden. Vergleiche dazu auch die entsprechenden Anleitungen der Spiele oder `'/option help'`.

Beispiel: `/option fluss` zum Starten der Flusserweiterung bei Carcassonne.

Mit Hilfe der [Spielverwaltung](#) kannst du alle verfügbaren Optionen sehen und aktivieren.

Allgemeine Spieloptionen:

`/option invisible`

Diese Option sorgt dafür, dass der betroffene Raum nicht im [Spielemanager](#) angezeigt wird.

`/option drawseat`

Hiermit werden die Plätze beim Start zufällig verteilt. Der Startspieler wird auch **ohne** `drawseat` zufällig ermittelt!

`/option host`

Diese Option erhebt den ersten gejointen Spieler zum "Chef" am Spieltisch. Nur dieser Spieler darf Optionen setzen und verändern und das Spiel starten; auch das Gameyellen ist ihm vorbehalten.

`/option start X`

Mit dieser Option wird der Spieler auf Platz X zum Startspieler.

`/spielinfo`

gibt aktuelle Informationen zum Spiel aus.

`/option result CHANNEL1[,CHANNEL2,...,CHANNELX]`

Dies überträgt die Ergebnisse des Spiels in den oder die angegebenen Channel.

Außerdem gibt es zu vielen Spielen noch spielspezifische Optionen, die in der [Spielanleitung](#) der jeweiligen Spiele näher erklärt werden.

Was tun, wenn es Probleme gibt?

`/reset`

Zum Neuaufbau des Spielbretts nach einem beendeten Spiel. Kann auch in der

[Spielverwaltung](#) geklickt werden.

`/remove NAME`

Du beantragst die Entfernung eines Mitspielers aus deinem Spiel. Muss in die Kommandozeile getippt werden. Hilfreich, wenn ein Mitspieler rausfliegt, aber seine "Leiche" immer noch im Spiel hängt und den Platz für einen Rejoin blockiert.

Bitte beachte hierbei den [richtigen Umgang mit Kommandos](#).

`/accept`

Damit stimmst du entweder für die beantragte Entfernung eines Mitspielers oder für den beantragten Join eines Mitspielers.

Das kann vorkommen, wenn jemand aus der Leitung fliegt und wieder in das Spiel einsteigen will oder ein Ersatzspieler für jemanden einspringen will, der nicht wiederkehrt. Die Mehrheit der Levelpunkte entscheidet (accept <-> refuse). Kann auch in der [Spielverwaltung](#) geklickt werden (Ja/Nein - Buttons).

`/refuse`

Damit stimmst du entweder gegen die beantragte Entfernung eines Mitspielers oder gegen den beantragten Join eines neuen Mitspielers.

Wenn ein Spielpartner rausfliegt, verhindert man damit, dass einfach irgendwer sich rejoin, während man auf die Rückkehr des rausgeflogenen Spielers wartet.

Die Mehrheit der Levelpunkte entscheidet (accept <-> refuse). Kann auch in der [Spielverwaltung](#) geklickt werden (Ja/Nein - Buttons).

`/masterreset`

beantragt ein laufendes Spiel abubrechen. Die Abstimmung erfolgt mit `/accept` und `/refuse` (erst ab dem Rang Geselle).

Wie kann ich anderen in die Karten schauen?

`/peek PLATZNUMMER`

Damit ist es möglich, dem Spieler mit der angegebenen PLATZNUMMER in die Karten zu schauen.

Voraussetzung: Einer der beiden beteiligten Spieler muss mindestens den Rang 6 (Knappe/Zofe) haben.

`/allowpeek yes|no`

erlaubt oder verbietet einem Zuschauer in deine Karten zu schauen.