## Usecase 1 – Spiel vorbereiten

|  |  |
| --- | --- |
| Akteure: | Alle Spieler |
| Priorität: | Essentiell |
| Beschreibung: | Zunächst werden die vier Wissenskategorien bestimmt. Alle Fragen werden entsprechend ihrer Kategorie sortiert und dann gemischt. Die vier Stapel werden verdeckt auf den entsprechenden Kategoriefeldern abelegt. Jeder Spieler wählt nun eine Farbe und erhält drei Wissensstreiter welche auf den Heimatfeldern platziert werden. Die Wissensstandanzeiger sind zu Beginn leer. |

## Usecase 2 – Bestimmen des beginnenden Spielers

|  |  |
| --- | --- |
| Akteure: | Spieler |
| Priorität: | Hoch |
|  |  |
| Beschreibung: | Alle Spieler müssen einmal würfeln. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl darf beginnen. Haben zwei Spieler die höchste Augenzahl der Runde geworfen, müssen diese so lange weiter würfeln, bis einer eine höhere Zahl geworfen hat als der andere. |

## Usecase 3 – Spiel speichern/laden

|  |  |
| --- | --- |
| Akteure: | Spieler |
| Priorität: | Hoch |
|  |  |
| Beschreibung: | Das Spiel wird gespeichert bzw. geladen. Hierzu wird der Programmzustand in ein File geschrieben. Um einen bestimmten Spielstand zu laden/speichern, muss ein Pfad angegeben werden. |

## Usecase 4 – Spielzug durchführen

|  |  |
| --- | --- |
| Akteure: | 1 Spieler |
| Priorität: | Hoch |
|  |  |
| Beschreibung: | Der Spieler wirft den Würfel. Nun darf er einen seiner Wissensstreiter die gewürfelte Zahl auf dem Spielfeld entlang bewegen. Dabei darf er kein Feld betreten auf dem sich bereits ein Wissensstreiter aus seinem eigenen Team befindet. |

## Usecase 5 – Wissensfrage stellen

|  |  |
| --- | --- |
| Akteure: | 2 Spieler |
| Priorität: | Hoch |
|  |  |
| Beschreibung: | Kommt ein Wissensstreiter, während er auf dem Spielfeld unterwegs ist, auf ein Feld, auf dem sich bereit ein anderer Spieler befindet, so muss(?) er dessen Wissen testen. Hierbei wählt der Fragende eine Kategorie der Wissensfragen und stellt dem befragten die Frage, welche sich auf der obersten Wissenskarte des dementsprechenden Stapels befindet. Kann dieser diese beantworten so steigt sein Wissensanzeiger in der entsprechenden Kategorie um Eins. Hat er in der Kategorie bereits die höchste Stufe erreicht, so darf er sich eine beliebige andere auswählen. Der Wissensstreiter des geprüften Spielers wandert auf das Startfeld zurück. Ist dies durch einen Wissensstreiter des eigenen Teams besetzt, muss er zurück ins Heimatfeld.  Kann der geprüfte Spieler die Wissensfrage nicht beantworten, so wird sein Wissensstandanzeiger in der entsprechenden Kategorie um Eins reduziert. Des Weiteren kommt sein Wissensstreiter zurück auf das Heimatfeld und im Gegenzug hat der Fragende die Möglichkeit seinerseits eine Frage aus derselben Kategorie zu beantworten. Jedoch muss dieser ebenfalls seinen Wissensstand der entsprechenden Kategorie um Eins verringern, sollte er falsch liegen. |