|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Beurt Spelen |
| Samenvatting | Iedere beurt worden de kaarten gedeeld en krijgen de spelers de mogelijkheid om een actie te ondernemen |
| Actoren | Alle spelers en de bank |
| Aannamen | Use-case “Spelronde Starten” succesvol doorlopen |
| Beschrijving | Alle nog actieve deelnames krijgen een kaart.  Hierop moeten alle spelers een inzet bepalen, behalve de bank.  Vervolgens krijgt iedereen weer een kaart. De eerste speler maakt vervolgens zijn beurt af door één van de volgende acties te kiezen:   * Vuile was melden: spelers heeft een 7 en een 8. Deze kaarten worden ingeruild voor 2 nieuwe kaarten. Geen nieuwe inzet. * inzetten: Speler verhoogt inzet en ontvangt automatisch een nieuwe kaart. * Nieuwe kaart: Speler ontvang een nieuwe kaart. Als de speler na het ontvangen van een nieuwe kaart < 21 punten heeft dan wordt er gewacht op de volgende actie van de speler. Als de speler 21 punten heeft dan ontvangt hij inzet + winstbedrag van de bank. Als de speler >21 punten heeft dan is hij ‘kapot’ en gaat de inzet naar de bank. * Passen: De speler geeft aan dat hij geen kaarten meer wil. Dit mag vanaf de tweede kaart.   Naast deze acties is het tijdens het spelen van een beurt ook mogelijk om de twee varianten van Use Case Overzicht Tonen uit te voeren.  Als de speler gepast heeft of ‘kapot’ is dan schuift de beurt door naar de volgende speler.  Als alle speler aan de beurt zijn geweest en er spelers zijn die gepast hebben dan speelt de bank, tot een minimum van 17 punten en een maximum van 21 . |
| Uitzonderingen | Geen |
| Resultaat | Deze Use Case wordt in een loop uitgevoerd, als alle spelers en de bank klaar zijn wordt de Use Case SpelrondeAfsluiten aangeroepen vanuit deze Use Case. |