|  |  |
| --- | --- |
| Use Case Name | Spielzug |
| Scope | System (white-box) |
| Level | Very High Summary |
| Primary Actor | Der aktive Spieler |
| Stakeholders and Interests | Die Mitspieler (für Tauschangebote) |
| Preconditions | Das Spielfeld wurde initiiert.  Der letzte Spielzug ist terminiert.  Das Spiel ist nicht vorbei, der andere Spieler hat also nicht 10 Siegpunkte erreicht. |
| Minimal guarantees | Kein Schummeln ist möglich. |
| Success Guarantee | Der Spieler konnte alle möglichen Aktionen des Spiels durchführen. |
| Main Success Scenario | Durch das Würfeln erhält der Spieler die entsprechenden Rohstoffe.  Der Spieler bietet dem Gegner Handel an.  Wenn genügend Ressourcen vorhanden sind, kann hat der Spieler die Möglichkeit eine Siedlung oder eine Straße zu bauen oder eine Siedlung durch eine Stadt zu ersetzen. |
| Extensions | Würfelt der Spieler eine 7, so darf er den Räuber setzen.  Der Spieler kann Meereshandel durchführen.  Der Spieler kann nach dem Handel Häfen oder Entwicklungskarten erwerben sofern die notwendigen Rohstoffe zur Verfügung stehen.  Am Ende des Zuges wird überprüft, ob der Spieler im Besitz der längsten Handelsstraße oder größten Rittermacht ist. |
| Special Requirements | Keine. |
| Technology and Data Variation List | Der Input geschieht ausschließlich mit der Maus, für alle Aktionen werden entsprechende Knöpfe im Interface bereitgestellt. Der Spieler sollte jederzeit die Möglichkeit haben das Spielfeld und seine Handkarten zu betrachten. |
| Frequency of Occurrence | Sehr oft. Jedes Spiel viele Male. |
| Miscellaneous | Nichts. |