|  |  |
| --- | --- |
| **Geschäftsprozess** | **Angreifen** |
| **Ziel, Ergebnisse** | Eigene Handkartenanzahl reduzieren, ein Aufnehmen des Verteidigers provozieren |
| **Akteure** | Angreifer |
| **Vorbedingungen** | * Kartenwert einer Karte auf dem Tisch stimmt mit dem Wert der zum Angriff genutzten Karten überein. * Verteidigerhandkarten – ungeschlagene Karten > 1 |
| **Auslösendes Ereignis** | Verteidiger ist am Zug |
| **Nachbedingung bei Erfolg** | Spieler hat weniger Karten auf der Hand |
| **Nachbedingung bei Fehlschlag** | Anzahl der Handkarten des Spielers gleich wie zu Beginn |
| **Eingehende Daten** | Die ausgewählte Karte |
| **Ausgehende Daten** | Bei Erfolg: nichts  Bei Fehlschlag: Meldung warum die Karte nicht gespielt werden konnte |
| **Ablauf** | 1. Spieler zieht per Drag and Drop eine Karte aus seiner Hand auf den Tisch 2. Spiel prüft Validität des Zuges 3. Karte wird zu den zu schlagenden Karten hinzugelegt |
| **Erweiterungen** |  |
| **Alternativen** | 2b) Spiel erkennt Zug nicht als valide an  3b) Karte kommt wieder zurück auf die Hand des Spielers  4b) Meldung, die begründet warum die Karte nicht gelegt werden konnte, wird als transparentes Overlay angezeigt |