|  |  |
| --- | --- |
| **Geschäftsprozess** | **Karten nachziehen** |
| **Ziel, Ergebnisse** | Spieler hat wieder die max Anzahl an möglichen Karten auf der Hand |
| **Akteure** | Spieler |
| **Vorbedingungen** | * Spielrunde wurde durch schlagen oder Aufnahme des Verteidigers beendet * Spieler hat weniger als 6 Karten auf der Hand |
| **Auslösendes Ereignis** | Erster angreifender der Aktiven Spielrunde darf abheben |
| **Nachbedingung bei Erfolg** | Spieler hat wieder max Anzahl an Karten auf der Hand |
| **Nachbedingung bei Fehlschlag** | * Spieler kann nicht Abheben durch Fehler = Fehlermeldung * Spieler hat dieselbe Anzahl an Karten wie zuvor |
| **Eingehende Daten** | „Klick“ auf das Deck |
| **Ausgehende Daten** | Bei Erfolg: Karten, bis max Anzahl der Hand erreicht sind  Bei Fehlschlag: Meldung warum nicht abgehoben werden konnte |
| **Ablauf** | 1. Spieler klickt auf das Deck 2. Spiel prüft die Anzahl an Karten auf der Hand des ziehenden Spielers 3. Spiel gibt Karten an Spieler aus |
| **Erweiterungen** |  |
| **Alternativen** | 2b) Spieler hat mehr >= 6 Karten auf der Hand  3b) Spieler bekommt keine Karte  4b) Meldung, dass Spieler ausreichend Karten auf der Hand hat  1c) Deck hat keine Karten mehr  2c) Spiel gibt Meldung, „Deck Leer“ |