|  |  |
| --- | --- |
| **Geschäftsprozess** | **Verteidigen** |
| **Ziel, Ergebnisse** | Eigene Handkartenanzahl durch schlagen der Angriffskarten reduzieren um nicht aufnehmen zu müssen |
| **Akteure** | Verteidiger |
| **Vorbedingungen** | * Rolle des Spielers „Verteidiger“ * Angreifer hat Angriffskarte gelegt * Farbe Verteidigerkarte = Farbe Angriffskarte  und Wert Verteidigerkarte > Wert Angriffskarte oder (im Falle, Verteidiger schlägt (normale Karte) mit Trumpf) * Wert Verteidigerkarte > Wert Angriffskarte |
| **Auslösendes Ereignis** | Offene Angriffskarte gelegt |
| **Nachbedingung bei Erfolg** | Angriff abgewehrt |
| **Nachbedingung bei Fehlschlag** | Anzahl der Handkarten des Spielers sind > davor |
| **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 (siehe oben) 3. Karte wird auf Angriffskarte gelegt |
| **Erweiterungen** | 1. Zurück zu 1) bis alle Angriffskarten geschlagen wurden |
| **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  2c) Spiel erkennt Zug als valide an (erste Verteidigungskarte des Zuges, Wert Verteidigungskarte = Wert Angriffskarte)  3c) Siehe schieben |