|  |  |
| --- | --- |
| **Geschäftsprozess** | **Verteidigen** |
| **Ziel, Ergebnisse** | Eigene Handkartenanzahl durch schlagen der Angriffskarten reduzieren und um nicht aufnehmen zu müssen |
| **Akteure** | Verteidiger |
| **Vorbedingungen** | * Nächster Spieler nach Angreifer * 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** | Angreifer sind am Zug |
| **Nachbedingung bei Erfolg** | Spieler hat weniger Karten auf der Hand |
| **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 3. Karte wird auf Angriffskarte gelegt |
| **Erweiterungen** |  |
| **Alternativen** | 2)b Spiel erkennt Zug nicht als valide an  3)b Karte kommt wieder zurück auf die Hand des Spielers  4)b Meldung, die begründet warum die Karte nicht gelegt werden konnte, wird als transparentes Overlay angezeigt |