

Mint játékos, szeretném léptetni a bábumat.

1. **Amennyiben** dobtam a kockával,
ha a dobás által meghatározott távolságban egy megvásárolható mező van, van elegendő kreditem és megnyomom a mezővásárlás gombot,
akkor a bábum erre a mezőre kerül, kifizetem az adott kredit összeget és a mező az enyém lesz. Ezután a következő játékos lépése indul.
2. **Amennyiben** dobtam a kockával,
ha a dobás által meghatározott távolságban egy megvásárolható mező van és nincs elegendő kreditem,
akkor a bábum erre a mezőre kerül és a következő játékos lépése indul.
3. **Amennyiben** dobtam a kockával,
ha a dobás által meghatározott távolságban egy más által birtokolt mező van,
akkor a bábum erre a mezőre kerül, kifizetem a kredit összeget a tulajdonosnak és a következő játékos lépése indul.
4. **Amennyiben** dobtam a kockával,
ha a dobás által meghatározott távolságban egy meglepetéskártya mező van,
akkor a bábum erre a mezőre kerül, húzok egy meglepetés kártyát és miután az lejátsszódik, a következő játékos lépése indul.

AS A		Játékos
I WANT TO		Léptetni a bábumat.
1	GIVEN	Dobtam a kockával.
	WHEN	A dobás által meghatározott távolságban egy megvásárolható mező van. Van elegendő kreditem és megnyomom a mezővásárlás gombot.
	THEN	A bábum erre a mezőre kerül. Kifizetem az adott kredit összeget és a mező az enyém lesz. A következő játékos lépése indul.
2	GIVEN	Dobtam a kockával.
	WHEN	A dobás által meghatározott távolságban egy megvásárolható mező van és nincs elegendő kreditem.
	THEN	A bábum erre a mezőre kerül és a következő játékos lépése indul.
3	GIVEN	Dobtam a kockával.
	WHEN	A dobás által meghatározott távolságban egy más által birtokolt mező van.
	THEN	A bábum erre a mezőre kerül. Kifizetem az adott kredit összeget a tulajdonosnak és a következő játékos lépése indul.
4	GIVEN	Dobtam a kockával.
	WHEN	A dobás által meghatározott távolságban egy meglepetéskártya mező van.
	THEN	A bábum erre a mezőre kerül. Húzok egy meglepetés kártyát és miután az

		lejátszódik, a következő játékos lépése indul.
--	--	--