|  |  |
| --- | --- |
| Geschäftsprozess | Monopolypartie vorbereiten |
| Ziel, Ergebnisse | Das Spielen einer Partie Monopoly ermöglichen |
| Akteure | Bank, Gamemaster |
| Vorbedingungen | Spiellobby existiert und alle benötigten Spieler sind beigetreten |
| Auslösendes Ereignis | Alle Mitspieler sind bereit |
| Nachbedingung bei Erfolg | Die Partie startet und die Spieler können spielen |
| Nachbedingung bei Fehlschlag | Die Spiellobby wird geschlossen |
| Eigehende Daten | gewählte Spielfiguren; gewürfelte Augenzahlen der Spieler; Bereit-Zustand der Spieler |
| Ausgehende Daten | Zugreihenfolge der Spieler |
| Ablauf | 1. Ereignis- und Gemeinschaftskarten mischen  2. Alle Spieler auf LOS stellen  3. Startgeld an alle Spieler verteilen  4. Alle Spieler einmal würfeln lassen  5. Startspieler anhand der höchsten gewürfelten Augenzahl festlegen |
| Erweiterungen | Haben mehrere Spieler die höchste gewürfelte Augenzahl, würfeln die jeweiligen Spieler ein weiteres Mal |
| Alternativen | keine |