Activity Diagram: Manche di Gioco

Stato iniziale: il gioco inizia quando comincia la manche;

La parola viene data al primo giocatore, che mantiene il proprio turno facendo partire il relativo Activity Diagram fintanto che non avviene un passaggio di turno o vince la manche;

Il turno viene poi passato tra il secondo ed il terzo giocatore e, se la frase non viene indovinata, il ciclo ricomincia, per interrompersi solo nel caso in cui uno dei tre partecipanti proponga la soluzione corretta; in caso affermativo, la manche termina ed il relativo Activity Diagram raggiunge lo stato finale.