**Caso d’uso:** UC15 – Vai in prigione

**Portata:** Monopoly

**Livello:** Sottofunzione

**Attore primario:** Giocatore

**Parti interessate e interessi:**

* Giocatore: si muove nella casella Prigione

**Pre-condizioni:** Il Giocatore lancia i dadi e il suo percorso termina nella casella Prigione o pesca una carta Probabilità/Imprevisto.

**Garanzia di successo:** Il Giocatore si posiziona nella casella Prigione.

**Scenario principale di successo:**

1. Il caso d'uso inizia quando il Giocatore lancia i dadi e il suo percorso termina nella casella Prigione o pesca una carta Probabilità/Imprevisto.
2. Il sistema trasferisce il Giocatore alla Prigione.

**Frequenza di ripetizione:** Il caso d’uso viene eseguito ogni volta che il Giocatore lancia i dadi e il suo percorso termina nella casella Prigione o pesca una carta Probabilità/Imprevisto.