**Caso d’uso:** UC20 – Vai in prigione

**Portata:** Monopoly

**Livello:** Sottofunzione

**Attore primario:** Giocatore

**Parti interessate e interessi:**

* Giocatore: ha interesse ad andare in Prigione.

**Pre-condizioni:** Il Giocatore si trova nel proprio turno e ha già lanciato i dadi.

**Garanzia di successo:** Il Giocatore è andato in Prigione.

**Scenario principale di successo:**

1. Il caso d'uso inizia quando il Giocatore ha lanciato i dadi 3 volte di fila nel corso del proprio turno ottenendo sempre un punteggio doppio.
2. Il sistema sposta il Giocatore sulla casella Prigione.
3. Il Giocatore seleziona la funzione relativa alla terminazione del proprio turno.
4. Il sistema termina il turno del Giocatore.
5. Il Giocatore al turno successivo avvia il caso d’uso “UC \_\_ - Esci dalla prigione”.

**Estensioni:**

1. Il caso d’uso può iniziare anche quando il Giocatore ha pescato una carta Probabilità/Imprevisti che prevede che il Giocatore finisca in Prigione senza passare dal Via:
2. Il sistema prosegue con il passo 2 dello scenario principale di successo.
3. Il caso d’uso può iniziare anche quando il Giocatore si trova sulla casella In prigione! a seguito del lancio dei dadi:
4. Il sistema prosegue con il passo 2 dello scenario principale di successo.

**Frequenza di ripetizione:** Il caso d’uso può essere eseguito più volte nei confronti del Giocatore nel corso della partita, ma può essere eseguito una sola volta nel corso di un turno.