**Caso d’uso:** UC8 – Esci dalla prigione

**Portata:** Monopoly

**Livello:** Sottofunzione

**Attore primario:** Giocatore

**Parti interessate e interessi:**

* Giocatore: ha interesse a pescare una carta Probabilità o Imprevisti.
* Banca: ha interesse a riscuotere la cauzione

**Pre-condizioni:** Il Giocatore si trova sulla casella Prigione a seguito del lancio di dadi che fanno terminare il segnalino su di essa o pesca una carta Probabilità o Imprevisti oppure escono per tre volte punteggi doppi con i dadi.

**Garanzia di successo:** Il Giocatore che si trova sulla casella Prigione è obbligato a saltare un massimo di tre turni, dopo di che è obbligato a pagare una cauzione di 125€ e uscire.

**Scenario principale di successo:**

1. Il caso d'uso inizia quando il Giocatore si trova su una casella Prigione.
2. Il Giocatore lancia i dadi e non esce un punteggio doppio.
3. Il sistema conta il primo turno in prigione, e termina il turno del Giocatore.
4. Il Giocatore lancia i dadi e non esce un punteggio doppio.
5. Il sistema conta il secondo turno in prigione, e termina il turno del Giocatore.
6. Il Giocatore lancia i dadi e non esce un punteggio doppio.
7. Il sistema conta il terzo turno in prigione.
8. Il sistema preleva la cauzione dal conto del Giocatore.
9. Il Giocatore esegue i passi pari all’ultimo lancio dei dadi.

**Estensioni:**

1. Il Giocatore vuole pagare la cauzione prima dei tre turni
2. Il sistema termina il turno del Giocatore.
3. Il Giocatore paga la cauzione.
4. Il Giocatore lancia i dadi.
5. Il Giocatore esegue i passi pari al lancio dei dadi.
6. Il Giocatore lancia i dadi ed esce un punteggio doppio.
7. Il sistema termina il turno del Giocatore.
8. Il Giocatore lancia i dadi ed esce un punteggio doppio.
9. Il Giocatore esegue i passi pari al lancio dei dadi.
10. Il Giocatore decide di utilizzare l’effetto della carta Probabilità/Imprevisti
11. Il sistema termina il turno del Giocatore
12. Il Giocatore utilizza una carta Uscite Gratis di Prigione.
13. Il Giocatore lancia i dadi.
14. Il Giocatore esegue i passi pari al lancio dei dadi.

8a. Il Giocatore dispone di una quantità di denaro insufficiente a pagare l’imposta, ma dispone di proprietà su cui ha costruito case o alberghi:

1. Il Giocatore avvia il caso d’uso “UC\_\_\_ - Vendi case e alberghi”.
2. Il sistema torna al passo 2 dello scenario principale di successo.

8b. Il Giocatore dispone di una quantità di denaro insufficiente a pagare l’imposta, ma dispone di proprietà libere da ipoteca:

1. Il Giocatore avvia il caso d’uso “UC\_\_\_ - Ipoteca proprietà”.
2. Il sistema torna al passo 2 dello scenario principale di successo.

8c. Il Giocatore dispone di una quantità di denaro insufficiente a pagare l’imposta, ma dispone di proprietà ipotecate:

1. Il Giocatore avvia il caso d’uso “UC\_\_\_ - Vendi proprietà”.
2. Il sistema torna al passo 2 dello scenario principale di successo.

8d. Il Giocatore dispone di una quantità di denaro insufficiente a pagare l’imposta e non dispone di alcuna proprietà, neppure ipotecata:

1. Il sistema avvia il caso d’uso “UC\_\_\_ - Fallimento del Giocatore”.
2. Il caso d’uso termina con un insuccesso.

**Scenario secondario di successo:**

1. Il caso d'uso inizia quando il Giocatore si trova su una casella Prigione.
2. Il sistema termina il turno del Giocatore.
3. Il Giocatore utilizza una carta Uscite Gratis di Prigione.
4. Il Giocatore lancia i dadi.
5. Il Giocatore esegue i passi pari al lancio dei dadi.

**Frequenza di ripetizione:** Il caso d’uso viene eseguito ogni volta che il Giocatore si trova sulla casella Prigione a seguito del lancio di dadi che fanno terminare il segnalino su di essa o pesca una carta Probabilità o Imprevisti oppure escono per tre volte punteggi doppi con i dadi.