**Caso d’uso:** UC4 – Paga l’affitto

**Portata:** Monopoly

**Livello:** Sottofunzione

**Attore primario:** Giocatore

**Parti interessate e interessi:**

* Giocatore: ha interesse a pagare a un avversario l’importo dovuto a titolo di affitto.

**Pre-condizioni:** Il Giocatore, a seguito del lancio dei dadi, si trova su una casella di tipo Terreno, Stazione o Società che risulta di proprietà di un avversario.

**Garanzia di successo:** Il Giocatore ha corrisposto l’importo dovuto a titolo di affitto all’avversario che risulta proprietario del Terreno, della Stazione o della Società su cui si trova il Giocatore.

**Scenario principale di successo:**

1. Il caso d'uso inizia quando il Giocatore, a seguito del lancio dei dadi, si trova su una casella di tipo Terreno, Stazione o Società che risulta di proprietà di un avversario.
2. Il sistema preleva dai soldi a disposizione del Giocatore una somma pari all’affitto riportato sul contratto della proprietà. In particolare l’affitto:

* tiene conto del numero di case e di alberghi costruiti sulla proprietà;
* viene raddoppiato quando l’avversario proprietario della casella possiede tutti i terreni di quel Gruppo e non ha costruito case o alberghi sulla proprietà;
* tiene conto del numero di Stazioni possedute dall’avversario se la proprietà è una Stazione;
* tiene conto del numero di Società possedute dall’avversario se la proprietà è una Società;
* è pari a 0 € nel caso in cui la proprietà sia ipotecata.

1. Il sistema assegna la somma prelevata dal Giocatore all’avversario che risulta proprietario del Terreno, della Stazione o della Società.

**Estensioni:**

2a. Il Giocatore dispone di una quantità di denaro insufficiente a pagare l’affitto, ma dispone di proprietà su cui ha costruito case o alberghi:

1. Il Giocatore avvia il caso d’uso “UC17 - Vendi case e alberghi”.
2. Il sistema torna al passo 2 dello scenario principale di successo.

2b. Il Giocatore dispone di una quantità di denaro insufficiente a pagare l’affitto, ma dispone di proprietà libere da ipoteca:

1. Il Giocatore avvia il caso d’uso “UC6 - Ipoteca proprietà”.
2. Il sistema torna al passo 2 dello scenario principale di successo.

2c. Il Giocatore dispone di una quantità di denaro insufficiente a pagare l’affitto, ma dispone di proprietà ipotecate:

1. Il Giocatore avvia il caso d’uso “UC19 - Vendi una proprietà”.
2. Il sistema torna al passo 2 dello scenario principale di successo.

2d. Il Giocatore dispone di una quantità di denaro insufficiente a pagare l’affitto e non dispone di alcuna proprietà, neppure ipotecata:

1. Il sistema avvia il caso d’uso “UC18 - Fallimento del giocatore”.
2. Il caso d’uso termina con un insuccesso.

**Frequenza di ripetizione:** Il caso d’uso viene eseguito ogni volta che il Giocatore, a seguito del lancio dei dadi, si trova su una casella di tipo Terreno, Stazione o Società che risulta di proprietà di un avversario.