**Caso d’uso**: UC5 – Pesca Probabilità o Imprevisti

**Portata**: Monopoly

**Livello**: Sottofunzione

**Attore primario**: Giocatore

**Parti interessate e interessi**:

Giocatore: ha interesse a eseguire quanto richiesto dalla carta Probabilità/Imprevisti pescata.

Pre-condizioni: Il Giocatore si trova su una casella di tipo Probabilità/Imprevisti a seguito del lancio dei dadi.

Garanzia di successo: Il Giocatore ha eseguito quanto richiesto dalla carta Probabilità/Imprevisti pescata.

**Scenario principale di successo**:

1. Il caso d'uso inizia quando il Giocatore si trova su una casella di tipo Probabilità/Imprevisti a seguito del lancio dei dadi.

2. Il sistema dà al Giocatore una carta Probabilità/Imprevisti che prevede il pagamento di una somma.

3. Il sistema preleva dai soldi a disposizione del Giocatore una somma pari all’importo riportato sulla carta pescata.

4. Il sistema assegna alla Banca la somma prelevata dal Giocatore.

5. Il sistema inserisce la carta consegnata al Giocatore in fondo al mazzo delle carte Probabilità.

**Estensioni**:

2a. Il sistema dà al Giocatore una carta Probabilità/Imprevisti che consente a quest’ultimo di uscire di prigione:

1a. Il Giocatore si trova in prigione:

1. Il Giocatore avvia il caso d’uso “UC8 - Esci dalla prigione”.

2. Il sistema prosegue con il passo 5 dello scenario principale di successo.

1b. Il Giocatore non si trova in prigione:

1. Il Giocatore conserva la carta che consente a quest’ultimo di uscire di prigione.

2. Il caso d’uso termina con successo.

2b. Il sistema dà al Giocatore una carta Probabilità/Imprevisti che obbliga quest’ultimo ad andare in prigione senza passare dal Via:

1. Il sistema avvia il caso d’uso “UC15 - Vai in prigione”.

2. Il sistema prosegue con il passo 5 dello scenario principale di successo.

2c. Il sistema dà al Giocatore una carta Probabilità/Imprevisti che prevede l’assegnazione a quest’ultimo di una somma di denaro:

1. Il sistema preleva dalla Banca la somma indicata nella carta.

2. Il sistema assegna al Giocatore la somma prelevata dalla Banca.

3. Il sistema prosegue con il passo 5 dello scenario principale di successo.

2d. Il sistema dà al Giocatore una carta Probabilità/Imprevisti che prevede lo spostamento di quest’ultimo in un’altra casella:

1a. Il Giocatore si sposta nella casella indicata nella carta transitando dal Via!:

1. Il sistema avvia il caso d’uso “UC9 - Transita dal Via!”.

2. Il sistema prosegue con il passo 5 dello scenario principale di successo.

1b. Il Giocatore si sposta nella casella indicata nella carta senza transitare dal Via!:

1. Il sistema prosegue con il passo 5 dello scenario principale di successo.

3a. 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 “UC17 - Vendi case e alberghi”.

2. Il sistema torna al passo 3 dello scenario principale di successo.

3b. 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 “UC6 - Ipoteca proprietà”.

2. Il sistema torna al passo 3 dello scenario principale di successo.

3c. 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 “UC19 - Vendi una proprietà”.

2. Il sistema torna al passo 3 dello scenario principale di successo.

3d. 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 “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 si trova su una casella di tipo Probabilità/Imprevisti a seguito del lancio dei dadi.