# Ereigniskarten

|  |  |
| --- | --- |
| Nummer | 1 |
| Text | Du kommst aus dem Gefängnis frei.  Diese Karte muss behalten werden, bis sie gebraucht oder verkauft wird |
| Story Points | 5 |
| Vorrausgesetzte Funktionalitäten | * Funktionierendes Gefängnis * Auktionssystem/Handelssystem |
| Beinhaltet | * Karteneinsatz * Kartenverkauf * Kartenhaltung |

|  |  |
| --- | --- |
| Nummer | 2 |
| Text | Du wirst zu Straßenausbesserungsarbeiten herangezogen. Zahle für deine Häuser und Hotels:  DM 800 je Haus  DM 2300 je Hotel  An die Bank |
| Story Points | 3 |
| Vorrausgesetzte Funktionalitäten | * Häuser- und Hotelsystem |
| Beinhaltet | * Abzählung der Häuser und Hotels |

|  |  |
| --- | --- |
| Nummer | 3 |
| Text | Rücke vor bis zur Schlossalle/random? |
| Story Points | 2 |
| Vorrausgesetzte Funktionalitäten | * Bewegung zu absoluter Position * Lospassage |
| Beinhaltet |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Nummer | 4 |
| Text | Du hast in einem Kreuzworträtsel-Wettbewerb gewonnen. Ziehe DM 2000 ein |
| Story Points | 1 |
| Vorrausgesetzte Funktionalitäten |  |
| Beinhaltet |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Nummer | 5 |
| Text | Lasse deine Häuser renovieren.  Zahle an die Bank  Für jedes Haus DM 500  Für jedes Hotel DM 2000 |
| Story Points | 0 (siehe Karte nummer 2) |
| Vorrausgesetzte Funktionalitäten | * Karte 2 implementiert |
| Beinhaltet |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Nummer | 6 |
| Text | Betrunken im Dienst  Strafe DM 400 |
| Story Points | 1 |
| Vorrausgesetzte Funktionalitäten | * Frei parken * Geldtransaktionen |
| Beinhaltet |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Nummer | 7 |
| Text | Rücke vor bis auf Los |
| Story Points | 1 |
| Vorrausgesetzte Funktionalitäten | * Nummer 3 |
| Beinhaltet |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Nummer | 8 |
| Text | Rücke vor bis zum Opernplatz  Wenn du über Los kommst, ziehe DM 4000 ein. |
| Story Points | 1 |
| Vorrausgesetzte Funktionalitäten | * Nummer 3 |
| Beinhaltet |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Nummer | 9 |
| Text | Die Bank zahlt dir eine Dividende von DM 1000 |
| Story Points | 1 |
| Vorrausgesetzte Funktionalitäten | * Nummer 6 |
| Beinhaltet |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Nummer | 10 |
| Text | Gehe in das Gefängnis. Begib dich direkt dorthin. Gehe nicht über Los.  Ziehe keine DM 4000 ein |
| Story Points | 1 |
| Vorrausgesetzte Funktionalitäten | * goToJail() |
| Beinhaltet |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Nummer | 11 |
| Text | Zahle Schulgeld  DM 3000 |
| Story Points | 1 |
| Vorrausgesetzte Funktionalitäten | * Nummer 6 |
| Beinhaltet |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Nummer | 12 |
| Text | Gehe 3 Felder zurück |
| Story Points | 2 |
| Vorrausgesetzte Funktionalitäten | * Absolute Positionsveränderung |
| Beinhaltet |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Nummer | 13 |
| Text | Strafe für zu schnelles Fahren.  DM 300 |
| Story Points | 1 |
| Vorrausgesetzte Funktionalitäten | * Nummer 6 |
| Beinhaltet |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Nummer | 14 |
| Text | Mache einen Ausflug zum Westbahnhof.  Wenn du über Los kommst, ziehe DM 4000 ein |
| Story Points | 1 |
| Vorrausgesetzte Funktionalitäten | * Nummer 3 |
| Beinhaltet |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Nummer | 15 |
| Text | Rücke vor bis zur Seestraße.  Wenn du über Los kommst, ziehe DM 4000 ein. |
| Story Points | 1 |
| Vorrausgesetzte Funktionalitäten | * Nummer 3 |
| Beinhaltet |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Nummer | 16 |
| Text | Miete und Anleihezinsen werden fällig.  Die Bank zahlt dir DM 3000 |
| Story Points | 1 |
| Vorrausgesetzte Funktionalitäten | * Nummer 6 |
| Beinhaltet |  |

# Gemeinschaftskarten

|  |  |
| --- | --- |
| Nummer | 1 |
| Text | Du erbst  DM 2000 |
| Story Points | 1 |
| Vorrausgesetzte Funktionalitäten | * E6 |
| Beinhaltet |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Nummer | 2 |
| Text | Zahle eine Strafe von DM 200  Oder nimm eine Ereigniskarte |
| Story Points | 3 |
| Vorrausgesetzte Funktionalitäten | * E6 * Ereigniskarten-zug |
| Beinhaltet | * GUI-abfrage |

|  |  |
| --- | --- |
| Nummer | 3 |
| Text | Bank-Irrtum zu deinen Gunsten.  Ziehe DM 4000 ein. |
| Story Points | 1 |
| Vorrausgesetzte Funktionalitäten | * E6 |
| Beinhaltet |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Nummer | 4 |
| Text | Die Jahresrente wird fällig.  Ziehe DM 2000 ein. |
| Story Points | 1 |
| Vorrausgesetzte Funktionalitäten | * E6 |
| Beinhaltet |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Nummer | 5 |
| Text | Rücke vor bis auf Los. |
| Story Points | 1 |
| Vorrausgesetzte Funktionalitäten | * E3 |
| Beinhaltet |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Nummer | 6 |
| Text | Gehe zurück zur Badstraße |
| Story Points | 1 |
| Vorrausgesetzte Funktionalitäten | * E3 |
| Beinhaltet |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Nummer | 7 |
| Text | Es ist dein Geburtstag.  Ziehe von jedem Spieler DM 200 ein. |
| Story Points | 2 |
| Vorrausgesetzte Funktionalitäten | * E6 |
| Beinhaltet | * Geldabzug von allen (anderen) Spielern |

|  |  |
| --- | --- |
| Nummer | 8 |
| Text | Du erhältst auf Vorzugs-Aktien 7% Dividende.  DM 500 |
| Story Points | 1 |
| Vorrausgesetzte Funktionalitäten | * E6 |
| Beinhaltet |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Nummer | 9, 15 |
| Text | Du kommst aus dem Gefängnis frei.  Diese Karte muss behalten werden, bis sie gebraucht oder verkauft wird |
| Story Points | 1 |
| Vorrausgesetzte Funktionalitäten | * E1 |
| Beinhaltet |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Nummer | 10 |
| Text | Zahle deine Versicherungssumme.  DM 1000 |
| Story Points | 1 |
| Vorrausgesetzte Funktionalitäten | * E6 |
| Beinhaltet |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Nummer | 11 |
| Text | Arzt-Kosten.  Zahle DM 100 |
| Story Points | 1 |
| Vorrausgesetzte Funktionalitäten | * E6 |
| Beinhaltet |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Nummer | 12 |
| Text | Einkommenssteuer-Rückzahlung  Ziehe DM 400 ein. |
| Story Points | 1 |
| Vorrausgesetzte Funktionalitäten | * E6 |
| Beinhaltet |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Nummer | 13 |
| Text | Zahle an das Krankenhaus  DM 2000 |
| Story Points | 1 |
| Vorrausgesetzte Funktionalitäten | * E6 |
| Beinhaltet |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Nummer | 14 |
| Text | Du hast den 2. Preis in einer Schönheitskonkurrenz gewonnen.  Ziehe DM 200 ein. |
| Story Points | 1 |
| Vorrausgesetzte Funktionalitäten | * E6 |
| Beinhaltet |  |