# Spiel starten und vorbereiten

**Akteure:** 2-4 Spieler

**Typ:** essentiell

**Beschreibung:** Beim Spielstart wird nach Spielmodus und Spielerzahl gefragt, der Spieler gibt 1, 2 oder 3 für den Spielmodus Standard, Wettbewerb oder Meisterschaft und die Spielerzahl zwischen 2 und 4 ein. Die Namen und Farben der Spieler müssen eingegeben und die gewünschten Kategorien ausgewählt werden. Das System wählt zufällig einen Spieler, der beginnen darf.

Das System mischt indes die Wissensfragen und stellt das Spielfeld bereit. Die Wissensstreiter werden auf die Heimatfelder gestellt und die Wissensstandsanzeiger am Rand des Spielbretts aufbewahrt.

**Referenz:** F1.\*, F2.\*, F3.1, F3.2

**Vorbedingung:** Spiel ist installiert, Spieler sind anwesend.

# Würfeln und Ziehen

**Akteure:** Spieler

**Typ:** essentiell

**Beschreibung:** Der aktive Spieler drückt Enter und das System zeigt eine Zufallszahl zwischen 1 und 6 an. Hat der Spieler keinen Wissensstreiter auf dem Spielbrett, drückt er so lange weiter Enter, bis eine 6 erscheint, höchstens jedoch drei Mal. Sobald eine 6 erschienen ist, wird vom System einer seiner Wissensstreiter auf das Startfeld des Spielers auf dem Spielbrett bewegt. Das Gleiche passiert, wenn im normalen Spielablauf eine 6 als Zufallszahl erscheint und der aktive Spieler noch nicht alle Wissensstreiter auf dem Spielbrett hat.

Ansonsten bewegt das System die (wenn mehrere im Spielfeld sind: eine auszuwählende) Figur des Spielers um die Anzahl der Felder im Uhrzeigersinn nach vorne, sofern kein eigener Wissensstreiter auf dem Zielspielfeld steht. Steht ein fremder Wissensstreiter auf dem Zielfeld, kommt der Use-Case „Wissen testen“ zur Ausführung. Ansonsten wird der nächste Spieler aktiv.

Variante: Steht ein eigener Wissensstreiter auf dem Zielspielfeld, darf der Spieler sich selbst eine Frage stellen.

**Referenz:** F3.1 - F3.3, F3.6, F3.8, F3.9

**Vorbedingung:** Spiel gestartet und vorbereitet

# Wissen testen

**Akteure:** Aktiver Spieler, passiver Spieler, andere Spieler

**Typ:** essentiell

**Beschreibung:** Der aktive Spieler wählt eine der vier Kategorien durch Eingabe von (oder durch Klick auf) 1, 2, 3 oder 4 aus, aus der die Frage gestellt werden soll (durch Eingabe von „l“ kann die Zuordnung der Kategorien zu den Nummern angezeigt werden). Das System gibt zufällig eine Frage aus der Kategorie aus. Der passive Spieler beantwortet die Frage nach bestem Wissen und drückt Enter. Das System zeigt die Musterlösung an. Die übrigen Spieler entscheiden mit Eingabe von y/j für „ja“ oder „n“ für „nein“, ob der passive Spieler die Frage zufriedenstellend beantwortet hat.

Wurde die Frage richtig beantwortet, bewegt das System den Wissensstreiter vom passiven Spieler auf sein Startfeld, sofern noch kein Wissensstreiter des aktiven Spielers dort steht (sonst auf sein Heimatfeld). Handelt es sich um eine Rückfrage, verbleibt der Wissensstreiter auf seinem Feld.

Der Wissensstandsanzeiger der gefragten Kategorie des passiven Spielers wird auf die nächsthöhere Stufe bewegt. Ist der passive Spieler bereits Profi in der gefragten Kategorie, so darf er eine beliebige andere Kategorie erhöhen lassen und gibt dafür wieder eine Zahl von 1 bis 4 ein.

Wurde die Frage falsch beantwortet, so wird der Wissensstandsanzeiger um eine Stufe verringert und der Wissensstreiter wird zurück auf das Heimatfeld gesetzt. Der aktive Spieler erhält die Möglichkeit, seinerseits sein Wissen in der Kategorie zu testen (Rückfrage). Will er eine Rückfrage erhalten, drückt er „y“, ansonsten „n“.

**Referenz:** F4.1, F4.2, F4.3, F4.4, F4.6, F3.4, F3.5, F4.7

**Vorbedingung:** Aktiver Spieler trifft auf ein Feld, auf dem ein Wissensstreiter des passiven Spielers steht.