# 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.

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

**Vorbedingung:** Spiel gestartet und vorbereitet