

### UC-Game-01 Spiel beginnt mit Startaufstellung

Übersicht	
Name	Spiel beginnt mit Startaufstellung
ID	UC-Game-01
Zweck	Beginn der Partie
Aktoren	Spiel
Vorbedingungen	Der Host hat das Spiel gestartet.
Kurzbeschreibung	Figuren und Karten werden in die Start-Aufstellung gebracht
Nachbedingung	1. Je Spieler stehen drei Figuren im Wartebereich und eine auf dem Start. 2. Jeder Spieler hat eine Sonderkarte auf der Hand.
Ablauf	
Aktor	System
-	1. Spiel platziert Figuren 2. Spiel teilt Karten aus

### UC-Game-02 Spiel endet (Siegerehrung)

Übersicht	
Name	Spiel endet (Siegerehrung)
ID	UC-Game-02
Zweck	Ende der Partie
Aktoren	Spieler, Spiel
Vorbedingungen	Alle Spieler bis aus einen haben alle Figuren im Haus.

Kurzbeschreibung	Wenn nur noch ein Spieler nicht alle Figuren im Haus hat endet das Spiel. Dann werden die Spieler der Gewinnreihenfolge nach angezeigt. Außerdem werden Statistiken wie K/D, "meiste Sonderkarten verwendet" und "meiste 6en gewürfelt", angezeigt.
Nachbedingung	Kein Spieler ist an der Reihe
Ablauf	
Aktor	System
1. Vorletzter Spieler bewegt letzte Figur in sein Haus	2. Spiel endet 3. Siegerehrung findet statt
<b>UC-Game-03 Spieler hat alle Figuren im Haus</b>	
Übersicht	
Name	Spieler hat alle Figuren im Haus
ID	UC-Game-03
Zweck	Spieler ist fertig
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Spieler bringt seine letzte Figur ins Haus
Kurzbeschreibung	Ein Spieler beendet die Partie für sich, indem er seine letzte Figur in sein Haus bringt. Er ist dannach kein aktiver Spieler mehr und sieht dannach zu.
Nachbedingung	Spieler ist niemals wieder an der Reihe
Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler bringt letzte Figur ins Haus	2. Spieler wird aus den aktiven Spielern entfernt

#### UC-Game-04 Spieler hat alle Figuren im Wartebereich

Übersicht	
Name	Spieler hat alle Figuren im Wartebereich
ID	UC-Game-04
Zweck	Spieler braucht 6
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Spieler ist an der Reihe 2. Alle Figuren des Spielers sind im Wartebereich
Kurzbeschreibung	Der Spieler braucht eine 6 und kann sonst nicht gehen. Der Spieler kann keine Sonderkarten verwenden.
Nachbedingung	-

#### Ablauf

Aktor	System
1. Letzte aktive Figur des Spielers wird geschlagen 2. Spieler ist erneut an der Reihe und muss Würfeln	-

#### UC-Game-05 Host verlässt Spiel

Übersicht	
Name	Host verlässt Spiel
ID	UC-Game-05
Zweck	Der Host verlässt das Spiel während einer Runde
Aktoren	Host, Server, Spieler
Vorbedingungen	Server ist aktiv, Runde läuft

Kurzbeschreibung	Verlässt der Host während des Spieles selbiges, so werden die Clients benachrichtigt und zurück in den StartDialog gebracht. Der Server des Hosts wird heruntergefahren und dieser ebenfalls in den StartDialog versetzt.
Nachbedingung	1. Server ist heruntergefahren 2. Host und Clients sind im StartDialog

Ablauf	
Aktor	System
1. Host verlässt das Spiel	2. Server wird herunter gefahren 3. Spieler kehren in den Startdialog zurück

### UC-Game-06 Reihenfolge wird ausgewürfelt

Übersicht	
Name	Reihenfolge wird ausgewürfelt
ID	UC-Game-06
Zweck	Reihenfolge festlegen
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Spiel hat begonnen
Kurzbeschreibung	Die Spieler würfeln je einmal. Der mit der höchsten Augenzahl ist der Startspieler. Die Reihenfolge geht von ihm aus im Uhrzeigersinn.
Nachbedingung	-

Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler würfeln	2. System stellt Reihenfolge fest

<b>UC-Game-07 Spieler haben die gleiche Augenzahl</b>	
Übersicht	
Name	Spieler haben die gleiche Augenzahl
ID	UC-Game-07
Zweck	Reihenfolge festlegen
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Mehrere Spieler würfeln die gleiche Augenzahl
Kurzbeschreibung	Die Spieler würfeln solange erneut bis ein Startspieler feststeht. Spieler die etwas niedrigeres haben als ein anderer scheiden aus dem Spiel um das Anfangen aus.
Nachbedingung	Reihenfolge der Spieler zueinander steht fest
Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler würfeln 3. Betroffene Spieler würfeln erneut	2. System stellt Konflikt fest
<b>UC-Bonus-01</b>	
Übersicht	
Name	
ID	UC-Bonus-01
Zweck	
Aktoren	
Vorbedingungen	
Kurzbeschreibung	
Nachbedingung	

Ablauf	
Aktor	System
UC-Bonus-02 Figur wird getauscht	
Übersicht	
Name	Figur wird getauscht
ID	UC-Bonus-02
Zweck	Nutzen der Powerkarte "Tauschen"
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Spieler hat eine Powerkarte "Tauschen".</li> <li>2. Der Spieler ist am Zug.</li> <li>3. Der Spieler hat noch <b>nicht</b> gewürfelt.</li> </ol>
Kurzbeschreibung	Der Spieler kann die Powerkarte "Tauschen" einsetzen und damit eine seiner Figuren, mit einer beliebigen gegnerischen Figur tauschen.
Nachbedingung	Der Spieler hat eine seiner Figuren mit einer gegnerischen Figur getauscht, und das Spiel geht normal weiter.
Ablauf	
Aktor	System
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Spieler wählt die Powerkarte "Tauschen" aus.</li> <li>2. Spieler wählt einer seiner Figuren, welche getauscht werden soll.</li> <li>3. Spieler wählt eine gegnerische Figur, zum Tauschen.</li> <li>6. Spieler würfelt.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Prüft, ob das Tauschen valide ist.</li> <li>5. Tauscht, die beiden Figuren.</li> <li>7. Spiel geht regulär weiter.</li> </ol>
UC-Bonus-03 Würfelaugen werden verdoppelt	
Übersicht	

Name	Würfelaugen werden verdoppelt
ID	UC-Bonus-03
Zweck	Nutzen der Powerkarte "Turbo"
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Spieler hat eine Powerkarte "Turbo".</li> <li>2. Der Spieler ist am Zug.</li> <li>3. Der Spieler hat noch nicht gewürfelt.</li> </ol>
Kurzbeschreibung	Der Spieler kann die Powerkarte "Turbo" einsetzen und damit eine seiner Figuren um einen zufälligen Multiplikator (0x, 1x, 2x der Augenzahl) nach vorne bewegen.
Nachbedingung	Figur steht auf einem validen Zielfeld.
Ablauf	
Aktor	System
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Spieler wählt die Powerkarte "Turbo" aus.</li> <li>3. Spieler würfelt.</li> <li>5. Spieler bewegt sein Figur auf ein valides Feld.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. "Berechnet" zufällig den Multiplikator für die Augensumme.</li> <li>4. Multipliziert die Augensumme mit dem Multiplikator.</li> <li>6. Prüfen, ob das Zielfeld valide ist.</li> </ol>