

### UC-Player-01 Spieler würfelt 1-5 (kann bewegen)

Übersicht	
Name	Spieler würfelt 1-5 (kann bewegen)
ID	UC-Player-01
Zweck	Spieler bewegt Figur und der Zug endet
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Spieler hat 1-5 gewürfelt und kann eine Figur bewegen
Kurzbeschreibung	Der Spieler wählt eine Figur, die laufen soll und der nächste Spieler ist an der Reihe
Nachbedingung	1. Eine Figur wurde bewegt 2. Nächster Spieler ist an der Reihe
Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler würfelt 3. Spieler bewegt Figur	2. System stellt fest, dass der Spieler ziehen kann

### UC-Player-02 Spieler würfelt 6 (kann bewegen)

Übersicht	
Name	Spieler würfelt 6 (kann bewegen)
ID	UC-Player-02
Zweck	Spieler bewegt Figur und ist erneut am Zug
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Spieler hat eine 6 gewürfelt und <b>hat eine aktive Figur</b>
Kurzbeschreibung	Der Spieler wählt eine Figur, die laufen soll und der Spieler ist erneut dran mit Würfeln
Nachbedingung	1. Eine Figur wurde bewegt 2. Derselbe Spieler ist an der Reihe

Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler würfelt 3. Spieler bewegt Figur 4. Spieler ist erneut an der Reihe	2. System stellt fest, dass der Spieler ziehen kann

#### UC-Player-03 Spieler würfelt 1-5 (kann nicht bewegen)

Übersicht	
Name	Spieler würfelt 1-5 (kann nicht bewegen)
ID	UC-Player-03
Zweck	Der Zug des Spielers endet
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Spieler hat 1-5 gewürfelt und kann keine Figur bewegen
Kurzbeschreibung	Da der Spieler mit der gewürfelten Augenzahl und mit keiner seiner Figuren eine valide Bewegung machen kann endet sein Zug
Nachbedingung	1. keine Figur wurde bewegt 2. nächster Spieler ist an der Reihe

Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler würfelt	2. System stellt fest, dass der Spieler nicht ziehen kann 3. System beendet Zug

#### UC-Player-04 Spieler würfelt 6 (kann nicht bewegen)

Übersicht	
Name	Spieler würfelt 6 (kann nicht bewegen)
ID	UC-Player-04
Zweck	Der Spieler ist erneut an der Reihe

Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Spieler hat 6 gewürfelt, <b>keine Figur im Wartebereich und kann keine Figur bewegen</b>
Kurzbeschreibung	Da der Spieler mit der gewürfelten Augenzahl und mit keiner seiner Figuren eine valide Bewegung machen kann, verfällt das Ergebnis. Aufgrund der geworfenen 6 ist der Spieler jedoch erneut an der Reihe.
Nachbedingung	<b>Derselbe Spieler ist an der Reihe.</b>
Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler würfelt 3. Spieler ist erneut am Zug	2. System stellt fest, dass der Spieler nicht ziehen kann
<b>UC-Player-05 Spieler wählt eigene Figur (vor Würfeln)</b>	
Übersicht	
Name	Spieler wählt eigene Figur aus (vor dem Würfeln)
ID	UC-Player-05
Zweck	Figur auswählen die für Bonuskarte verwendet werden soll
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Spieler ist am Zug 2. Eine eigene Figur ist aktiv. 3. Spieler spielt Tausch-/Schildkarte
Kurzbeschreibung	Der Spieler kann durch einfaches Klicken auf eine Figur diese anwählen. Dies wird ihm kenntlich gemacht. Hat der Spieler eine Figur ausgewählt und klickt eine andere an, so wird diese neu ausgewählt und die vorherige abgewählt.

Nachbedingung	1. Spieler hat eine Figur ausgewählt 2. Ausgewählte Figur wird als solche markiert 3. Andere Figuren werden nicht markiert
Ablauf	
Aktor	System
2. Spieler wählt Figur an	1. System macht deutlich welche Figuren gewählt werden können 3. System hebt ausgewählte Figur optisch hervor
<b>UC-Player-06 Spieler wählt eigene Figur an (nach Würfeln)</b>	
Übersicht	
Name	Spieler wählt eigene Figur an (nach dem Würfeln)
ID	UC-Player-06
Zweck	Figur auswählen die gehen soll
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Spieler ist am Zug 2. Spieler hat mindestens eine aktive Figur auf dem Feld
Kurzbeschreibung	Dem Spieler werden die eigenen Figuren markiert. Der Spieler kann durch einfaches Klicken auf eine eigene Figur diese anwählen. Dies wird ihm kenntlich gemacht. Hat der Spieler eine Figur angewählt und klickt eine andere an, so wird diese neu angewählt und die vorherige abgewählt. Ist eine Figur angewählt, sieht der Spieler auf welchem Feld die Bewegung dieser Figur enden würde.
Nachbedingung	1. Spieler hat eine Figur angewählt 2. Angewählte Figur wird markiert 3. Andere Figuren werden nicht markiert

Ablauf	
Aktor	System
2. Spieler wählt Figur an	1. System macht deutlich welche Figuren gewählt werden können 3. System hebt angewählte Figur optisch hervor
UC-Player-07 Spieler wählt gegnerische Figur an (Tauschkarte)	
Übersicht	
Name	Spieler wählt gegnerische Figur an
ID	UC-Player-07
Zweck	Figur auswählen mit der getauscht werden soll
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Spieler ist am Zug 2. Eine gegnerische Figur ist aktiv auf dem Spielfeld
Kurzbeschreibung	Der Spieler kann durch einfaches Klicken auf eine gegnerische Figur diese anwählen. Dies wird ihm kenntlich gemacht. Hat der Spieler eine gegnerische Figur angewählt und klickt eine andere gegnerische an, so wird diese neu angewählt und die vorherige abgewählt.
Nachbedingung	1. Spieler hat eine Figur angewählt 2. Angewählte Figur wird markiert 3. Andere Figuren werden nicht markiert
Ablauf	
Aktor	System
2. Spieler wählt Figur an	1. System macht deutlich welche Figuren gewählt werden können 3. System hebt angewählte Figur optisch hervor

### UC-Player-08 Spieler wählt Figur ab

Übersicht	
Name	Spieler wählt Figur ab
ID	UC-Player-08
Zweck	Figur abwählen
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Spieler hat eine Figur angewählt
Kurzbeschreibung	Der Spieler klickt auf die angewählte Figur und diese wird abgewählt.
Nachbedingung	Keine Figur ist angewählt
Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler klickt auf angewählte Figur	2. Figur wird nicht mehr als ausgewählt dargestellt 3. Figur wird als auswählbar dargestellt

### UC-Player-09 Spieler wählt Bonuskarte aus

Übersicht	
Name	Spieler wählt Bonuskarte an
ID	UC-Player-09
Zweck	Karte anwählen
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Spieler ist am Zug 2. Spieler hat eine Bonuskarte die gespielt werden kann
Kurzbeschreibung	Der Spieler kann durch einfaches Klicken auf eine Bonuskarte anwählen. Dies wird ihm kenntlich gemacht. Hat der Spieler eine Karte ausgewählt und klickt eine andere an, so wird diese neu ausgewählt und die vorherige abgewählt.

Nachbedingung	Eine Bonuskarte ist ausgewählt
Ablauf	
Aktor	System
2. Spieler klickt Karte an	1. System macht deutlich welche Karten gewählt werden können 3. Gewählte Karte wird als solche markiert
<b>UC-Player-10 Spieler wählt Bonuskarte ab</b>	
Übersicht	
Name	Spieler wählt Bonuskarte ab
ID	UC-Player-10
Zweck	Karte abwählen
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Spieler hat eine Bonuskarte ausgewählt
Kurzbeschreibung	Der Spieler kann durch einfaches Klicken auf eine Bonuskarte anwählen. Dies wird ihm kenntlich gemacht. Hat der Spieler eine Karte angewählt und klickt eine andere an, so wird diese neu angewählt und die vorherige abgewählt.
Nachbedingung	Keine Bonuskarte ist angewählt
Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler klickt angewählte Karte an	2. Karte wird nicht mehr als angewählt markiert 3. Karte wird als auswählbar markiert
<b>UC-Player-11 Spieler spielt Turbokarte</b>	
Übersicht	

Name	Spieler spielt Turbokarte
ID	UC-Player-11
Zweck	Würfelaugenanzahl beim nächsten Würfeln verändert
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Spieler ist am Zug 2. Spieler hat Turbokarte
Kurzbeschreibung	Der Spieler wählt eine Turbokarte. Bei den in dieser Runde folgenden Würfeln verändert sich dadurch die gewürfelte Augenzahl. Die mögliche Veränderungen sind die folgenden: 1. Zu 60% wird die Augenzahl verdoppelt 2. Zu 20% wird die Augenzahl einfach genommen 3. Zu 20% bewegt sich die Figur nicht
Nachbedingung	Turbokarte kommt auf den <b>Ablagestapel</b>
Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler spielt Turbokarte	2. System merkt sich und macht deutlich, wie beim nächsten Würfeln die Augen verändert werden.
<b>UC-Player-12 Spieler spielt Schildkarte</b>	
Übersicht	
Name	Spieler spielt Schildkarte
ID	UC-Player-12
Zweck	Figur mit Schild wird 1 Runde lang schützen
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Spieler ist am Zug 2. Spieler hat Schildkarte 3. Spieler hat eine Figur auf dem Feld



Kurzbeschreibung	Der Spieler spielt die Schildkarte und wählt eine eigene Figur aus, die den Schild erhalten soll.
Nachbedingung	Schildkarte kommt auf den Ablagestapel
Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler wählt und bestätigt Schildkarte 3. Spieler wählt eigene Figur	2. Karte kommt auf den Ablagestapel 4. Schild wird für die Figur eine Runde lang aktiviert
UC-Player-13 Spieler spielt Tauschkarte	
Übersicht	
Name	Spieler spielt Tauschkarte
ID	UC-Player-13
Zweck	Eigene Figur mit einer gegnerischen Tauschen
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Spieler ist am Zug 2. Spieler hat Tauschkarte 3. Gegnerische aktive Figur vorhanden 4. Eigene aktive Figur vorhanden
Kurzbeschreibung	Der Spieler spielt die Tauschkarte. Dann wählt er die eigene aktive Figur, die er tauschen möchte und danach die gegnerische, mit der er die eigene tauschen soll.
Nachbedingung	1. Tauschkarte kommt auf den Ablagestapel 2. Figuren haben getauscht
Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler wählt und bestätigt Tauschkarte 3. Spieler wählt eigene Figur 4. Spieler wählt gegnerische Figur	2. Karte kommt auf den Ablagestapel 5. System tauscht die Figuren

<b>UC-Player-14 Spieler bestätigt (Karten oder Figur-Wahl)</b>	
Übersicht	
Name	Spieler bestätigt (Karten oder Figur-Wahl)
ID	UC-Player-14
Zweck	Spieler bestätigt Wahl
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Spieler ist an der Reihe 2. Spieler klickt eine Karte oder Figur an
Kurzbeschreibung	Der Spieler hat eine Wahl getroffen - welche Sonderkarte er spielen möchte - welche Figur er bewegen möchte - mit welcher Figur er tauschen möchte und bestätigt diese per "Bestätigen"-Button
Nachbedingung	Wahl wird vom System verarbeitet
Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler wählt Sonderkarte/Figur an 2. Spieler klickt auf "Bestätigen"-Button	3. System verarbeitet die Auswahl