

UC-Piece-01 Figur bewegt sich

Übersicht	
Name	Figur bewegt sich
ID	UC-Piece-01
Zweck	Bewegung einer Figur basierend auf dem Würfelergebnis
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	<ol style="list-style-type: none">1. Der Spieler hat gewürfelt und eine Augenzahl erhalten.2. Die Figur, die bewegt werden soll, ist eine aktive Figur.3. Das Zielfeld, auf das die Figur bewegt werden soll, ist innerhalb der erlaubten Spielfeldgrenzen und es existiert keine Regelverletzung (z. B. durch eine andere Figur auf dem Zielfeld oder Sonderkarte).
Kurzbeschreibung	Eine vom Spieler ausgewählte aktive Figur bewegt sich um die gewürfelte Augenzahl auf dem Spielfeld vorwärts in Richtung Haus.
Nachbedingung	<ol style="list-style-type: none">1. Die Figur hat sich um die gewürfelte Augenzahl vorwärts bewegt.2. Mögliche Konsequenzen durch Power-Ups oder andere Figuren auf dem Zielfeld werden berücksichtigt (z. B. das Rausschmeißen einer gegnerischen Figur).
Ablauf	
Aktor	System

1. Der Spieler wählt eine Figur aus, die sich auf dem Spielfeld befindet und damit aktiv ist.	3. Das System überprüft, ob das Zielfeld regelkonform ist (keine Blockade durch eigene Figuren, Power-Ups, od. andere Regelverletzungen)
2. Der Spieler wählt das Zielfeld, auf das die Figur gesetzt werden soll. (abhängig von der gewürfelten Augenzahl)	4. Die Figur wird auf das ausgewählte Zielfeld gesetzt.
	5. Falls erforderlich, wird eine gegnerische Figur, die sich auf dem Zielfeld befindet, geschlagen und in den Startbereich zurückgesetzt.
	6. Eventuelle Power-Up-Effekte (wie Schild, Turbo, etc.) werden aktiviert oder deaktiviert.

UC-Piece-02 Figur kann sich nicht bewegen

Übersicht

Name	Figur kann sich nicht bewegen
ID	UC-Pieces-02
Zweck	Nicht bewegen einer Figur
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Figur wird auf Zielfeld blockiert
Kurzbeschreibung	Eine Figur, welche sich bewegen soll, wird auf ihrem Zielfeld blockiert und kann sich deshalb nicht bewegen.
Nachbedingung	1. Figur hat sich nicht bewegt.

Ablauf

Aktor	System
1. Spieler will die Figur bewegen.	2. System prüft die Bewegung. 3. Figur wird nicht bewegt.

UC-Piece-03 Figur schlägt andere Figur

Übersicht

Name	Figur schlägt andere Figur
ID	UC-Piece-03
Zweck	gegnerische Figuren schlagen
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	<p>1. Der Spieler hat eine Augenzahl gewürfelt und bewegt eine aktive Figur.</p> <p>2. Die Zielfigur befindet sich auf einem Feld, das von einer gegnerischen Figur besetzt ist.</p> <p>3. Die gegnerische Figur hat das Power-Up Schild nicht.</p>
Kurzbeschreibung	Der Spieler bewegt seine Figur auf ein Feld, das von einer gegnerischen Figur besetzt ist, und schlägt diese. Die geschlagene Figur wird in den Startbereich zurückgesetzt.
Nachbedingung	<p>1. Die gegnerische Figur wurde in den Wartebereich zurückgesetzt.</p> <p>2. Die eigene Figur befindet sich auf dem Zielfeld, auf dem zuvor die gegnerische Figur stand.</p>
Ablauf	
Aktor	System
<p>1. Der Spieler wählt eine aktive Figur aus, die sich im Spiel befindet.</p> <p>2. Der Spieler wählt ein Zielfeld aus, das von einer gegnerischen Figur besetzt ist.</p>	<p>3. Das System überprüft die Bewegung.</p> <p>4. Die gegnerische Figur wird geschlagen und in den Wartebereich zurückgesetzt.</p> <p>5. Die eigene Figur wird auf das Zielfeld gesetzt, das zuvor von der gegnerischen Figur besetzt war.</p>
UC-Piece-04 Figur wird geschlagen	

Übersicht	
Name	Figur wird geschlagen
ID	UC-Piece-04
Zweck	Die eigene Figur wird von einer gegnerischen Figur geschlagen und in den Wartebereich zurückgesetzt.
Aktoren	Spieler, Gegner
Vorbedingungen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Gegner hat eine passende Augenzahl gewürfelt. 2. Der Gegner wählt eine eigene aktive Figur aus, die auf das Zielfeld der Figur des Spielers bewegt werden soll. 3. Die eigene Figur des Spielers befindet sich auf dem Zielfeld, das der Gegner als Ziel wählt.
Kurzbeschreibung	Ein Gegner schlägt die Figur des Spielers, indem er seine Figur auf dasselbe Zielfeld bewegt. Die geschlagene Figur wird in den Wartebereich zurückgesetzt.
Nachbedingung	<ol style="list-style-type: none"> 1. Die eigene Figur des Spielers befindet sich im Wartebereich. 2. Die gegnerische Figur steht auf dem Zielfeld, auf dem zuvor die eigene Figur des Spielers stand.
Ablauf	
Aktor (Gegner)	System

1. Der Gegner wählt eine eigene aktive Figur, die bewegt werden soll.	3. Das System prüft, ob die Bewegung regelkonform ist (passende Augenzahl, keine Power-Ups wie Schild aktiv).
2. Der Gegner wählt das Zielfeld, auf dem sich die Figur des Spielers befindet.	4. Die eigene Figur des Spielers wird geschlagen und in den Wartebereich zurückgesetzt.
	5. Die gegnerische Figur wird auf das Zielfeld gesetzt, auf dem zuvor die eigene Figur des Spielers stand.
UC-Piece-05 Figur verlässt Wartebereich	
Übersicht	
Name	Figur verlässt Wartebereich
ID	UC-Piece-05
Zweck	Der Spieler zieht eine Figur aus dem Wartebereich auf das Startfeld.
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Spieler hat eine 6 gewürfelt. 2. Startfeld ist frei und wird nicht durch eine eigene Figur blockiert 3. Der Spieler hat mindestens eine Figur im Wartebereich
Kurzbeschreibung	Der Spieler muss eine Figur, welche im Wartebereich ist, auf das Startfeld ziehen, da er eine 6 gewürfelt hat.
Nachbedingung	1. Die gezogene Figur steht auf dem Startfeld. 2. Der Spieler würfelt erneut.
Ablauf	
Aktor	System
1. Der Spieler wählt eine Figur aus dem Wartebereich, die auf das Startfeld gezogen werden soll.	2. System prüft, ob der Zug möglich ist. 3. Der Figur, welche vom Spieler ausgewählt worden ist, wird auf das Startfeld bewegt.

UC-Piece-06 Figur muss Startfeld verlassen	
Übersicht	
Name	Figur muss Startfeld verlassen
ID	UC-Piece-06
Zweck	Der Spieler muss aufgrund weiterer Figuren im Wartebereich das Startfeld räumen mit seiner Figur.
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Figur steht auf dem Startfeld. 2. Spieler hat mindestens eine Figur noch im Wartebereich.
Kurzbeschreibung	Der Spieler zieht seine Figur vom Wartebereich weg, da mindestens noch eine Figur im Wartebereich steht.
Nachbedingung	1. Spieler hat die Figur vom Startfeld wegbewegt. 2. Startfeld ist nun wieder frei.
Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler wählt Figur auf dem Startfeld aus.	2. System prüft, ob der Zug möglich ist. 3. Figur wird wegbewegt.
UC-Piece-07 Figur muss Startfeld nicht verlassen	
Übersicht	
Name	Figur muss Startfeld nicht verlassen
ID	UC-Piece-07
Zweck	Eine Figur muss das Startfeld nicht verlassen, da sich keine Figur im Wartebereich befindet.
Aktoren	Spieler

Vorbedingungen	1. Figur steht auf dem Startfeld. 2. Es befindet sich keine Figur im Wartebereich.
Kurzbeschreibung	Der Spieler muss eine Figur, welche sich auf dem Startfeld befindet, nicht wegbewegen, da keine Figur mehr im Wartebereich ist.
Nachbedingung	1. Figur steht weiterhin auf dem Startfeld oder wurde bewegt.
Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler wählt beliebige Figur, da kein Zugzwang besteht.	2. System prüft, ob Zug der gewählten Figur möglich ist. 3. Figur wird wegbewegt.
UC-Piece-08 Figur kann Startfeld nicht verlassen	
Übersicht	
Name	Figur kann Startfeld nicht verlassen
ID	UC-Piece-08
Zweck	Figur müsste Startfeld räumen, dies ist jedoch nicht möglich.
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Figur befindet sich auf dem Startfeld. 2. Mindestens eine Figur befindet sich im Wartebereich. 3. Figur, welche auf dem Startfeld steht, wird blockiert.
Kurzbeschreibung	Da die Figur, welche auf dem Startfeld steht, unter Zugzwang steht, aber blockiert wird, muss ein anderer Zug ausgeführt werden.
Nachbedingung	1. Figur steht weiterhin auf dem Startfeld. 2. Keine Figur hat den Wartebereich verlassen. 3. Eine andere Figur wurde bewegt, falls diese möglich ist.

Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler wählt Figur aus.	2. System prüft, ob Bewegung möglich ist. 3. Figur wird bewegt.

UC-Piece-09 Figur landet auf Bonusfeld

Übersicht	
Name	Figur landet auf Bonusfeld
ID	UC-Piece-09
Zweck	Der Spieler bewegt eine Figur auf einem Bonusfeld.
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Der Spieler bewegt eine Figur auf ein Bonusfeld.
Kurzbeschreibung	Der Spieler bewegt eine Figur auf ein Bonusfeld und bekommt falls eine Bonuskarte verfügbar ist eine solche. Wenn keine verfügbar sind, wird der Ablagestapel neu gemischt, und wird neuer Ablagestapel.
Nachbedingung	1. Figur steht auf Bonusfeld. 2. Spieler hat eine Bonuskarte erhalten.

Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler wählt Figur aus. 5. Spieler erhält Bonuskarte.	2. System prüft, ob Bewegung möglich. 3. Figur wird bewegt. 4. Teilt eine Bonuskarte an den Spieler aus.

UC-Piece-10 Figur geht ins Haus

Übersicht	
Name	Figur geht ins Haus
ID	UC-Piece-10

Zweck	Die Figur des Spielers wird ins Haus bewegt.
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Figur eines Spielers kann das Haus erreichen.
Kurzbeschreibung	Eine Figur des Spielers, die das Haus erreichen kann, wird ins Haus bewegt.
Nachbedingung	1. Figur wurde ins Haus bewegt.

Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler wählt Figur aus.	2. System prüft, ob die Bewegung möglich ist. 3. Figur wird ins Haus bewegt.

UC-Piece-11 Figur bewegt sich im Haus

Übersicht	
Name	Figur bewegt sich im Haus
ID	UC-Piece-11
Zweck	Eine Figur, welche sich im Haus befindet, wird bewegt.
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Figur befindet sich im Haus. 2. Figur kann sich noch im Haus bewegen.
Kurzbeschreibung	Eine Figur des Spielers bewegt sich im Haus weiter nach vorne.
Nachbedingung	1. Figur wurde im Haus weiter nach vorne bewegt.

Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler wählt Figur aus.	2. System prüft, ob die Bewegung möglich ist. 3. Figur wird bewegt.

UC-Piece-12 Figur kann sich im Haus nicht bewegen

Übersicht	
Name	Figur kann sich im Haus nicht bewegen
ID	UC-Piece-12
Zweck	Eine Figur, die im Haus ist, kann sich nicht bewegen, da sie blockiert wird.
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Figur befindet sich im Haus. 2. Figur kann sich nicht weiter bewegen. 3. Wird blockiert oder die Augenzahl ist zu hoch.
Kurzbeschreibung	Eine Figur, die sich im Haus befindet, kann sich nicht bewegen.
Nachbedingung	1. Figur hat sich nicht bewegt.
Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler wählt Figur aus.	2. System prüft, ob die Bewegung möglich ist. 3. Figur hat sich nicht bewegt.

UC-Piece-13 Figur mit Schild steht auf Startfeld

Übersicht	
Name	Figur mit Schild steht auf Startfeld
ID	UC-Piece-13
Zweck	Eine Figur mit einem aktiven Schild steht auf einem Startfeld, wodurch der Schild unterdrückt wird.
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Figur mit aktivem Schild. 2. Figur steht auf einem Startfeld

Kurzbeschreibung	Wenn eine Figur mit einem aktiven Schild auf ein Startfeld zieht oder bewegt wird, verliert der Schild seine Wirkung, solange die Figur auf diesem Startfeld steht. Für die Dauer des Aufenthaltes auf dem Startfeld wird der Schild verändert angezeigt, um diesen Umstand deutlich zu machen.
Nachbedingung	1. Figur steht weiterhin auf dem Startfeld. 2. Schild wird unterdrückt
Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler bewegt Figur mit aktivem Schild auf ein Startfeld.	2. System prüft die Bewegung. 3. System unterdrückt den Schild.
UC-Piece-14 Figur mit Schild wird geschlagen	
Übersicht	
Name	Figur mit Schild wird geschlagen
ID	UC-Piece-14
Zweck	Eine Figur wird trotz aktivem Schild geschlagen
Aktoren	Spieler
Vorbedingung	1. Spieler hat eine Figur mit aktivem Schild 2. Diese Figur steht auf einem Startfeld 3. Figur wird geschlagen
Kurzbeschreibung	Solange eine Figur mit aktivem Schild auf einem Startfeld steht, funktioniert ihr Schild nicht. Das heißt, dass andere Figuren diese schlagen können. Wird sie geschlagen, verfällt der Schild und die Figur kommt zurück in den Wartebereich.
Nachbedingung	1. Figur wurde geschlagen 2. Figur hat keinen Schild mehr

Ablauf	
Aktor	System
1. Der Spieler schlägt eine Figur mit unterdrücktem Schild	2. Figur wird zurück in den Wartebereich gebracht 3. Der Schild der Figur wird entfernt

UC-Piece-15 Figur wird getauscht

Übersicht	
Name	Figur wird getauscht
ID	UC-Piece-15
Zweck	Effekt der Tausch-Sonderkarte
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Spieler hat Tauschkarte gespielt
Kurzbeschreibung	Zwei Figuren tauschen durch die Tauschkarte eines Spielers. Der Status der Figuren bleibt dabei unverändert (hat eine Figur einen Schild, wird dieses behalten).
Nachbedingung	1. Figuren haben getauscht 2. Status der Figuren bleibt unverändert

Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler spielt Tauschkarte	2. Figuren tauschen Position

UC-Piece-16 Figur wird durch Schild geschützt (Feld)

Übersicht	
Name	Figur wird durch Schild geschützt (Feld)
ID	UC-Piece-16
Zweck	Effekt der Schild-Sonderkarte
Aktoren	Spieler

Vorbedingungen	1. Spieler hat Schildkarte auf Figur angewandt 2. Figur steht auf einem Feld (nicht Startfeld, Hausbereich oder Wartebereich)
Kurzbeschreibung	Wird eine Schildkarte gespielt und auf eine Figur angewandt, so ist sie durch den Schild geschützt. Dies wird allen Spielern angezeigt.
Nachbedingung	1. Figur ist durch Schild geschützt 2. Schild wird dargestellt
Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler spielt Schildkarte	2. Figur wird allen als geschützt angezeigt
UC-Piece-17 Figur verliert Schild	
Übersicht	
Name	Figur verliert Schild
ID	UC-Piece-17
Zweck	Nach einer Runde läuft der Schild einer Figur ab
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Figur besitzt Schild 2. Zug des Spielers beginnt
Kurzbeschreibung	Der Schild, der eine Figur schützt, läuft mit dem Beginn des nächsten Zuges des Spielers ab. Er wird entfernt und schützt die Figur nicht länger.
Nachbedingung	Figur hat keinen Schild mehr
Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler ist erneut am Zug	2. System entfernt Schild der Figur

UC-Piece-18 Figur befindet sich auf bester Position im Haus	
Übersicht	
Name	Figur befindet sich auf bester Position im Haus
ID	UC-Piece-18
Zweck	Mit der Figur kann nicht mehr interagiert werden, da sie die bestmögliche Position bereits erreicht hat.
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Figur ist im Haus. 2. Figur kann sich im Haus nicht bewegen, da sie die best mögliche Position erreicht hat.
Kurzbeschreibung	Eine Figur, welche sich im Haus befindet und die beste Möglich Position erreicht hat, kann nicht mehr benutzt werden
Nachbedingung	Spieler kann nicht mehr mit Figur interagieren.
Ablauf	
Aktoren	System
1. Spieler zieht Figur auf die finale Position im Haus	2. Figur kann Position nicht mehr ändern