

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-Feld . 2. Jeder Spieler hat eine Bonuskarte auf der Hand.
Ablauf	
Aktor	System
	1. Spiel platziert Figuren 2. Spiel teilt Karten aus

UC-Game-02 Spiel endet

Übersicht	
Name	Spiel endet
ID	UC-Game-02
Zweck	Ende der Partie
Aktoren	Spieler, Spiel
Vorbedingungen	Alle Spieler, bis auf einen, haben alle Figuren im Haus.
Kurzbeschreibung	Wenn nur noch ein Spieler nicht alle Figuren im Haus hat, endet das Spiel. Es beginnt dann automatisch die Siegerehrung.

Nachbedingung	Kein Spieler ist an der Reihe. Das Spiel ist beendet. Siegerehrung wird angezeigt.
Ablauf	
Aktor	System
1. Vorletzter Spieler bewegt letzte Figur in sein Haus	2. Spiel endet 3. Siegerehrung findet statt
UC-Game-03 Spieler hat alle Figuren im Haus	
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 danach kein aktiver Spieler mehr und sieht danach lediglich zu. Der Spieler wird zum Zuschauer.
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 und wird zum Zuschauer.
UC-Game-04 Spieler hat alle Figuren im Wartebereich	
Übersicht	
Name	Spieler hat alle Figuren im Wartebereich

ID	UC-Game-04
Zweck	Spieler muss eine 6 würfeln.
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Spieler ist an der Reihe 2. Alle verbleibenden Figuren des Spielers sind im Wartebereich
Kurzbeschreibung	Der Spieler muss eine 6 würfeln 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 Spiel wird beendet	
Übersicht	
Name	Spiel wird beendet
ID	UC-Game-05
Zweck	Das Spiel wird während einer Runde beendet
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Spiel läuft
Kurzbeschreibung	Wird das Spiel während es läuft beendet, dann verlassen alle Spieler das Spiel. Der Spielstand wird nicht gespeichert, sondern verworfen.
Nachbedingung	1. Alle Spieler haben das Spiel verlassen 2. Spielstand wurde verworfen
Ablauf	

Aktor	System
2. Spiel wird beendet	1. Spiel läuft 3. Spieler werden entfernt 4. Spielstand wird verworfen
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	Der Startspieler steht fest und beginnt das Spiel.
Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler würfeln	2. System stellt Reihenfolge fest
UC-Game-07 Spieler haben die gleiche Augenzahl	
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 so lange , bis ein Startspieler feststeht. Dabei scheiden alle Spieler, die eine niedrigere Zahl gewürfelt haben, aus der Auswahl der Startspieler aus.
Nachbedingung	Der Startspieler steht fest und damit auch die Reihenfolge der Spieler.
Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler würfeln 3. betroffene Spieler (haben die gleiche Augenzahl) würfeln erneut	2. System überprüft auf Konflikte (gleiche Augenzahl).

UC-Game-08 Spieler wechselt

Übersicht	
Name	Spieler wechselt
ID	UC-Game-08
Zweck	Nach dem Ende eines Zuges ist der nächste Spieler an der Reihe
Aktoren	Spieler A, Spieler B
Vorbedingungen	Spieler A beendet seinen Zug.
Kurzbeschreibung	Beendet ein Spieler seinen Zug, so ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug.
Nachbedingung	Spieler B ist am Zug
Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler A beendet seinen Zug 3. Spieler B spielt seinen Zug	2. System wechselt zum nächsten Spieler B

UC-Game-09 Würfelaugen werden angepasst	
Übersicht	
Name	Würfelaugen werden angepasst
ID	UC-Game-09
Zweck	Sonderkarte "Turbo" verändert Würfelaugen
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler ist am Zug 2. Spieler spielt eine Turbokarte 3. Spieler hat gewürfelt
Kurzbeschreibung	<p>Einer der möglichen zufälligen Effekte der Turbokarte wird auf das Würfelergebnis des Spielers angewandt, bevor dieser eine Figur zieht. Dabei betrifft die Veränderung der Augen nur die Anzahl der Felder, die eine Figur gehen darf.</p> <p>Das heißt, z.B. wenn der Würfel eine 6 zeigt, die Figur zwar bei einer Verdopplung 12 Felder gehen darf, jedoch trotzdem die weitere Regel bzgl. der gewürfelten 6 angewandt werden.</p>
Nachbedingung	Effekt der Turbokarte wurde angewandt
Ablauf	
Aktor	System
<ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler spielt Turbokarte 3. Spieler würfelt 4. Spieler bewegt Figur 	<ol style="list-style-type: none"> 2. Effekt der Turbokarte wird bestimmt
UC-Game-10 Würfelaugen werden nicht angepasst (Sonderfall 6)	
Übersicht	
Name	Würfelaugen werden nicht angepasst (Sonderfall 6)

ID	UC-Game-10
Zweck	Sonderkarte "Turbo" verändert Würfelaugen nicht
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler ist am Zug 2. Spieler hat eine Turbokarte gespielt 3. Spieler hat 6 gewürfelt 4. Spieler hat eine Figur im Haus
Kurzbeschreibung	Hat ein Spieler eine Turbokarte gespielt, würfelt danach eine 6 und hat eine Figur im Haus, so muss der Spieler, sofern er keine Figur auf dem Start stehen hat, eine Figur aus dem Haus auf den Start bewegen. Die Anpassung der Würfelaugen durch die Turbokarte verfällt in diesem Fall!
Nachbedingung	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler hat Figur aus dem Haus bewegt 2. Turbokarte ist verfallen
Ablauf	
Aktor	System
<ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler spielt Turbokarte 2. Spieler würfelt 6 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Spieler muss Figur aus dem Haus ziehen 4. Effekt der Turbokarte verfällt
UC-Game-11 Siegerehrung	
Übersicht	
Name	Siegerehrung
ID	UC-Game-11
Zweck	Anzeigen der Spielerplatzierungen und Spielstatistiken
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Spiel endet

Kurzbeschreibung	Die Siegerehrung besteht aus zwei "Bildern", die allen Spielern nacheinander angezeigt werden. Die Informationen bestehen aus den Platzierungen der Spieler, sowie Statistiken (wie K/D, "meiste Sonderkarten verwendet" und "meiste 6en gewürfelt"). Der Spieler kann durch den "Weiter"-Button vom ersten Bild zum zweiten wechseln. (siehe Mockups für Beispiel Siegerehrungs-Bilder)
Nachbedingung	Alle Spieler sehen die Siegerehrungs-Informationen
Ablauf	
Aktor	System
2. Spieler sieht erstes Siegerehrungs-Bild 3. Spieler klickt auf "Weiter" 4. Spieler sieht zweites Siegerehrungs-Bild	1. Spiel endet

UC-Game-12 Bonuskarten-Stapel leer	
Übersicht	
Name	Bonuskarten-Stapel leer
ID	UC-Game-14
Zweck	Ablagestapel mischen und zu Stapel machen
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Keine Karte mehr auf dem Bonuskarten-Stapel
Kurzbeschreibung	Ist der Bonuskarten-Stapel leer, so werden die Karten auf dem Bonuskarten-Ablagestapel neu gemischt und auf den Stapel gelegt.
Nachbedingung	1. Bonuskarten-Ablagestapel leer 2. Bonuskarten-Stapel voll
Ablauf	

Aktor	System
1. Spieler erhält letzte Bonuskarte	2. Ablagestapel wird gemischt und zum neuen Stapel