**Tira Dadi**: è abilitato se non si è in prigione a inizio turno, se a inizio turno si è in prigione ma si paga la cauzione si abilita. Setta i valori associati ai lanci dei dadi (in Partita), se esce doppio il bottone resta abilitato, non si esegue esegui Operazione della Casella,si sposta la pedina (Giocatore.PosizioneCorrente=nupovapos). Se non esce doppio si disabilita (è previsto un numero massimo di doppi possibili?) .

**Termina Turno**: se il giocatore ha eseguito le operazioni obbligatorie (dadi lanciati,esegui Operazione della Casella🡪 pagamenti effettuati, ecc..) è attivo. Premendolo cambia il giocatore corrente (dov’è GiocatoreCorrente??)

Refreshare le label con i valori del prossimo giocatore a cui tocca giocare

**Pesca una Carta** : è attivo se il giocatore è su una CasellaEvento. Una volta premuto si disabilita

**Paga Cauzione**: è attivo se il giocatore è in prigione , una volta premuto si disabilita. Se lo si preme Giocatore.inprigione=true e si abilita TiraDadi

**Visualizza Contratto :**

**Visualizza Informazioni:**

**Acquista Terreno:**

**Vendi Terreno:**

**Costruisci Edificio:**

**Demolisci Edificio:**

**Ritira dalla Partita**: i giocatore diventa inattivo (non diventerà più il giocatore corrente)