**Use Case 2: Risiko Attack**

**Scope**: Meccaniche d’attacco

**Level**: User

**Primary Actor**: Player

**Stakeholders and Interests**:

* Players
* Territori
* Tanks
* Dice

**Preconditions**:

* Una partita deve essere iniziata e nel turno del determinato Player che, per poter attaccare, deve avere sul territorio attaccante un numero di Tanks superiore a 1.
* Il territorio dal quale il Player vuole attaccare deve essere confinante con quello attaccato, il quale deve appartenere ad un Player avversario.

**Postconditions**:

* In caso di conquista di un territorio avversario, il Player sposta un numero di Tanks compreso tra “il numero di Tanks con cui ha attaccato” e “il numero di Tanks presenti sul territorio attaccante – 1”.
* Vengono eliminati dal gioco i Tanks perdenti, sia che appartengano al Player attaccante sia che appartengano al Player attaccato.

**Main Success Scenario**:

1. Il Player attaccante dichiara il numero Tanks con cui vuole attaccare, numero che deve essere compreso tra 1 e 3, senza superare il numero di Tanks presenti sul territorio attaccante – 1.
2. Il Player attaccato dichiara il numero Tanks con cui vuole difendersi, numero che deve essere compreso tra 1 e 3, senza superare il numero di Tanks presenti sul territorio attaccato.
3. Il Player attaccante lancia tanti dadi quanti sono i Tanks con cui attacca ed il risultato dei dadi viene messo in ordine decrescente.
4. Il Player attaccato lancia tanti dadi quanti sono i Tanks con cui si difende ed il risultato dei dadi viene messo in ordine decrescente.
5. I dadi vengono confrontati a coppie attaccante-attaccato, seguendo l’ordine precedentemente assegnato. Le coppie formate saranno pari al numero minore dei dadi lanciati.
   1. L’attaccante vince il confronto solo se il risultato del suo lancio è maggiore di quello dell’attaccato ed in questo caso l’attaccato perde un Tank.
   2. L’attaccante perde il confronto solo se il risultato del suo lancio è minore o uguale a quello dell’attaccato ed in questo caso l’attaccante perde un Tank.
6. Un territorio viene conquistato quando l’attaccato perde tutti i Tanks presenti su esso.

**Estensioni**:

**Requisiti speciali**: