

N°	Description	Résultat attendu	OK/KO
Général			
1	Un joueur clique sur le bateau adverse	Mouvement refusé	OK
2	Un joueur clique sur son bateau qui contient des personnages	Demande qui il veut sortir	OK
3	Un joueur clique sur son bateau vide	Mouvement refusé	OK
4	Un joueur clique sur une parcelle sable, rocher ou mer vide	Il ne se passe rien	OK
5	Un joueur clique sur un personnage adverse	Message d'erreur : ce personnage n'appartient pas à l'équipe	OK
6	Un joueur clique sur l'un de ses personnages	Boutons de déplacement apparaît + si une action est possible, le bouton apparaît	OK
7	Un joueur clique sur le bouton débarquer	Demande qui il veut débarquer	OK
8	Un joueur clique sur le bouton déplacement	Les flèches des directions apparaissent	OK
9	Un joueur clique sur le bouton action	Les flèches des directions possibles de l'action apparaissent	OK
10	Un joueur clique sur une flèche de direction	Le mouvement s'effectue, ou l'action	OK
11	Un personnage veut aller sur une parcelle non traversable (rocher, mer)	Mouvement refusé	OK
	Un personnage veut effectuer une action alors qu'aucune n'est possible	Action refusée	NOK
12	Un personnage veut entrer dans le navire adverse	Mouvement refusé	OK
14	Explorateur		
	Il explore un rocher	-5 énergie	OK
15	Il explore un rocher vide	Message : il n'y a rien ici.	OK
16	Il explore un rocher avec la clé	Message : vous avez trouvé la clé + l'explorateur possède la clé	OK
17	Il explore un rocher avec le coffre sans la clé	Message : il y a le coffre	OK
18	Il explore un rocher avec le coffre en ayant la clé	Message : vous prenez le coffre + l'explorateur possède le coffre	OK
19	Il explore autre chose qu'un rocher	Action impossible	OK
20	Il effectue un mouvement en diagonale	Impossible	OK
21	Voleur		
	Il essaie de voler	-10 énergie	NOK
22	Il vole un personnage adverse	Peut réussir ou non. Si réussite, il possède l'objet de l'autre personnage	NOK
23	Il vole un personnage allié	Impossible	OK
24	Il donne la clé à un explorateur	Donne la clé	OK
25	Il effectue un mouvement en diagonale	Impossible	OK
	Guerrier		
	Il essaie de tuer	-10 énergie	OK
26	Il tue un adverse	Peut réussir ou non. Si réussite, l'autre meurt	OK
27	Il tue un allié	Mouvement effectué mais impossible	OK
28	Il effectue un mouvement en diagonale	Mouvement réussi	OK
29	Pieur		
	Il pose un piège	-10 énergie	NOK
30	Il pose un piège	La parcelle est piégée et vue par l'équipe	NOK
31	Il effectue un mouvement en diagonale	Mouvement réussi	OK
32	Personnages		
33	Un personnage donne un objet à un autre	Le 1 ^{er} n'a plus l'objet, mais le 2eme l'a	NOK

34	Le personnage tombe dans un piège	Perd 50 énergie	OK
35	Un personnage a zéro d'énergie	Il meurt	OK
36	Un personnage rentre dans son bateau	Il regagne 10 énergie tous les tours	OK
37	Un personnage meurt	Il perd ses objets et disparaît	OK
38	Un personnage effectue un mouvement	-1 énergie	OK
39	Fin du jeu		
40	Tous les personnages d'un joueur sont morts	Le jeu s'arrête : l'autre joueur a gagné	OK
41	Un joueur a ramené le coffre à son bateau	Fin du jeu, il gagne	