|  |  |
| --- | --- |
| Item. | Prioriteit. |
| Op een bordspel kunnen spelen | M |
| Een 4-tal pionnen hebben om mee te spelen | M |
| Regels voor het spel | M |
| In de gevangenis kunnen stoppen | M |
| Dobbelstenen | M |
| Kaarten positief en negatief | M |
| Huizen voor het bord | M |
| Politie poppetjes | M |
| Obstakels kunnen plaatsen | M |
| Pionnen voor mankracht | M |
| Elk huis op het bord heeft een bepaalde waarde | M |
|  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| User story | Taken | Acceptatie criteria | Prio |
| Als een speler wil ik een bordspel zodat ik erop kan spelen. | Bordspel ontwerpen | 1. Bordspel moet een start hebben. 2. Bordspel heeft 4 begin posities 3. Bordspel heeft plek voor huizen 4. Bordspel heeft plek voor straten 5. Bordspel heeft plek voor de pion van de speler. 6. Bordspel heeft een bepaald thema | M |
| Als een speler wil ik een pion te hebben om mezelf te onderscheiden. | Pionnen | 1. Elk pion heeft een andere kleur. 2. Er zijn 4 pionnen | M |
| Als speler wil ik de regels kennen zodat het spel goed verloopt. | Spelregels opzetten | 1. De regels zijn waterdicht om kans op valsspelen te verminderen. | M |
| Als speler wil ik kunnen dobbelen om te bewegen en aan te vallen. | Dobbelstenen ontwerpen of kopen. | 1. Een dobbelsteen heeft 6 kanten. | M |
| Als speler wil ik kaarten kunnen trekken. | Kaarten ontwerpen  Kaart tekst bedenken | 1. Kaart ontwerp is in de stijl van het bordspel. 2. Kaart tekst slaat op | M |
| Als speler wil ik |  |  |  |
|  |  |  |  |