**Use case : Speel spel**

**Situering :** De steentijd kenmerkt zich door beginnende akkerbouw, het produceren van nuttige grondstoffen en het bouwen van hutten. Handelen wordt steeds populairder en de beschaving ontwikkelt zich in rap tempo. Maar ook traditionele vaardigheden als jagen zijn vereist om stamleden te eten te kunnen geven. In dit bordspel probeer je te overleven in Stenen Tijdperk. Daartoe zet je jouw stamleden op verschillende gebieden in. Je jaagt op wild om je volk van voedsel te voorzien, ontwikkelt gereedschap en verzamelt grondstoffen als hout, steen en zelfs goud, waarmee je functionele en waardevolle hutten bouwt. Uiteraard ontbreekt ook gezinsuitbreiding niet, noodzakelijk om later in het spel meer acties te mogen uitvoeren. Tijdens het spel zijn er talloze manieren om aan punten te komen, zoals het bouwen van hutten. Je wint als je uiteindelijk de meeste punten hebt. In Stenen Tijdperk zijn er veel manieren om je doel te bereiken, waardoor iedere speler een andere strategie kan kiezen. Aan het einde van het spel zal blijken welke de juiste was. Wij kiezen echter voor een vereenvoudiging van de originele spelregels. Op Chamilo vind je een overzicht van deze vereenvoudigingen.

**Primaire actor:** een (willekeurige) speler

**Preconditie :**  Het speelbord staat klaar om te spelen, volgens DR-Speelbord

**Postconditie :** Het einde spel werd bereikt (DR-EindeSpel) en de scores van alle spelers zijn zichtbaar

**Normaal verloop** :

1. De spelers wensen te spelen en kiezen met hoeveel spelers (2-4) ze wensen te spelen
2. Het systeem toont het speelbord dat klaar is om te spelen: voedselfiches verdeeld, kaarten werden geschud, stapels werden gevormd, … , volgens DR-Speelbord (= preconditie)
3. Het systeem kiest een random speler aan beurt.
4. De spelers spelen een ronde:
   1. De speler aan beurt (en daarna de andere spelers) plaatst één of meer stamleden op het bord, volgens DR-StamledenVerdelenOpSpeelbord. Dit herhaalt zich tot tot alle stamleden geplaatst zijn.
   2. De speler aan beurt (en daarna de andere spelers) voert al zijn acties uit, volgens DR-ActiesUitvoeren. De volgorde waarin de speler deze acties uitvoert mag hij zelf kiezen.
   3. De speler aan beurt (en daarna met de klok mee de andere spelers) voedt zijn stamleden, volgens DR-StamledenVoeden.
5. Het systeem inventariseert en toont de verdiende grondstoffen, voedselfiches en stamleden (o.a. op het speelbord van de speler)
6. Het systeem inventariseert en toont de verdiende hutten (o.a. op het speelbord van de speler)
7. Het systeem inventariseert en toont de (deel)scores (DR-Scores)
8. Het systeem bepaalt de volgende speler aan beurt (met de klok mee)
9. Zolang einde spel, volgens DR-EindeSpel, niet werd bereikt wordt er een nieuwe ronde gespeeld (terug naar stap 4).

**Alternatieve verlopen :**

3A-9A. Een willekeurige speler stopt (zonder op te slaan). Anders zie use case: Spel opslaan en hervatten  
 *Einde use case*

**Domeinregels:**

DR-Speelbord

Het speelbord moet correct worden opgesteld op basis van het aantal spelers. De voedselfiches moeten worden verdeeld, de grondstoffen moeten op het speelbord komen en nog zoveel meer.  
Zie blz. 2 en 3 van het spelregeldocument (deze handleiding vind je op Chamilo) voor de volledige opsomming van de elementen.

DR-StamledenVerdelenOpSpeelbord

Elke speler wordt geacht zijn/haar stamleden strategisch te positioneren op het speelbord. Dit mag uiteraard niet zomaar. Zo zijn er een aantal locaties/posities met een maximum aantal stamleden.   
Voor een compleet overzicht van alle regels mbt. stamleden verdelen op het speelbord wordt verwezen naar sectie *Spelverloop > 1. Stamleden op het speelbord zetten* van het spelregeldocument.

DR-ActiesUitvoeren

Na het positioneren van de stamleden bij de locaties/posities op het speelbord, moeten acties worden uitgevoerd om al dan niet één of meerdere grondstoffen e.d. te verdienen. De details vind je in sectie *Spelverloop > 2. Acties uitvoeren* van het spelregeldocument.

DR-StamledenVoeden

Na elke ronde moeten de stamleden worden gevoed. De details vind je in sectie *Spelverloop > 3. Stamleden voeden* van het spelregeldocument.

DR-Scores

Bij het bouwen/kopen van een hut, verdient de desbetreffende speler, naast de kaart, een zeker aantal punten. De regels voor deze punten vind je in sectie *Spelverloop > 2. Acties uitvoeren > Hutten – Leveren tijdens het spel punten op* van het spelregeldocument.

DR-EindeSpel

Het einde van het spel wordt bereikt indien ten minste één stapel hutten is uitgeput. In dat geval wordt de huidige ronde nog uitgespeeld. Dit betekent ook dat alle stamleden nog gevoed moeten worden. Aan het einde van het spel volgt de eindtelling (zie DR-Scores).

**Use case : Highscores bekijken**

**Situering :** Naast het spelen van het spel moeten ook de highscores per speler worden bijgehouden.

**Primaire actor:** een (willekeurige) speler

**Preconditie :**  Er werd ooit al eens een spel gespeeld

**Postconditie :** De highscores van de verschillende spelers werden getoond

**Normaal verloop** :

1. Een speler wenst de highscores te zien.
2. De speler vraagt de highscores op
3. Het systeem gaat na of er al highscores werden opgeslagen
4. Het systeem toont een geordende lijst van scores
5. De gebruiker kan, indien gewenst, terugkeren naar het spel

**Alternatieve verlopen :**

4A. Er werd nog nooit een spel (uit)gespeeld  
 *Einde use case: geen highscores om te tonen. Bericht aan de gebruiker*

**Use case : Spel opslaan en hervatten**

**Situering :** Naast het spelen van het spel moet de speler ook bij het afsluiten kunnen kiezen om het spel op te slaan en te hervatten op een later moment.

**Primaire actor:** een (willekeurige) speler

**Preconditie :**  Er werd een spel opgestart en men is bezig met spelen

**Postconditie :** De toestand van het spel werd opgeslagen (en eventueel hervat).

**Normaal verloop** :

1. Een speler wenst het spel te pauzeren
2. De speler pauzeert het spel
3. Het systeem slaat de toestand van het spel (inventarissen, speelbord, etc.) op
4. De gebruiker kan dit spel later hervatten
5. In geval van 4. wordt het spel teruggebracht in de staat waarin het eerder werd opgeslagen
6. De speler kan nu zijn opgeslagen spel verder (uit)spelen

**Alternatieve verlopen :**

4A. Speler kiest nooit om dit spel te hervatten  
 *Einde use case: het spel blijft gewoon opgeslagen tot een ander (nieuwer) spel wordt opgeslagen*