

Diagramme de cas d'utilisation

Table des matières

Choisir un aventurier :.....	1
Se déplacer :.....	2
Choisir une case :.....	2
Assécher une case :.....	2
Prendre un trésor :.....	3
Donner une carte.....	3
Choisir une carte.....	4
Sélectionner un joueur :.....	4
Utiliser une carte spécial :.....	4
Utiliser carte assèchement :.....	5
Utiliser carte hélicoptère.....	5
Défausser une carte :.....	6
Consulter les cartes défausser :.....	6
Consulter défausse cartes trésors :.....	6
Consulter défausse cartes inondées :.....	6
Finir le tour :.....	6
Utiliser action spécial :.....	7
Déplacer un joueur : étend se déplacer.....	7
Prendre hélicoptère : étend se déplacer.....	8
Plonger : étend se déplacer.....	8

Choisir un aventurier :

Précondition:

Chaque joueur choisir un aventurier avant que la partie commence

Résumé :

Chaque joueur choisi un aventurier parmi ceux qu'il reste

Post-Condition :

Le rôle est assigné au joueur

Se déplacer :

Précondition :

Le joueur doit faire moins de trois actions dans son tour

la case doit être adjacente et pas diagonale

Si le joueur est explorateur il peut se déplacer diagonalement

si le joueur est pilote il peut aller une fois par tour sur n'importe quelle tuile

Résumé :

Le joueur utilise une action pour se déplacer sur la case sélectionnée,

S'il est navigateur il pourra déplacer qu'un d'autre.

Post-Condition :

Le joueur est déplacé

Choisir une case :

Précondition :

La case sélectionnée doit correspondre aux critères de position et de distance correspondant aux caractéristiques du joueur

La case ne doit pas être enlevée du jeu

Résumé :

Le joueur sélectionne une case parmi celles cliquables.

Post-Condition :

La case est sélectionnée et prête à être utilisée pour l'action correspondante

Assécher une case :

Précondition :

la case doit être dans l'état inondé

le joueur doit avoir fait moins de 3 actions dans le tour

Résumé :

Le joueur utilise une action pour assécher une case adjacente

Post-condition :

la case n'est plus inondée

Prendre un trésor :

Précondition :

Le joueur doit avoir fait moins de 3 actions dans ce tour,

le joueur doit avoir 4 cartes trésor correspondante avec le trésor sur sa case.

Le trésor ne doit pas avoir déjà été pris

Résumé :

Le joueur défausse les 4 cartes trésors correspondante et récupérer le trésor.

Post condition :

Le trésor n'est plus disponible et les 4 cartes sont défaussées.

Donner une carte

Précondition :

le joueur sélectionné doit être sur la même case que le joueur qui donne une carte

le joueur doit avoir fait moins de 3 actions pendant ce tour

La carte ne peut pas être une carte action spéciale

Résumé :

Le joueur source sélectionne une de ses cartes et la donne au joueur destination,

s'il a plus de 5 cartes celui-ci devra en défausser une au début de son tour

Post-condition :

La carte est retiré au joueur source et donnée au joueur destination.

Choisir une carte

Précondition :

La carte doit être une carte trésor

La carte doit être dans la pioche du joueur

Résumé :

Le joueur sélectionne une des cartes de sa pioche

Post condition :

La carte est sélectionné et prête a être utiliser pour l'action correspondante

Sélectionner un joueur :

Résumé :

Le joueur sélectionne un autre joueur

Post condition :

Le joueur est sélectionné et prêt a être utiliser pour l'action correspondante

Utiliser une carte spécial :

Résumé :

Le joueur sélectionne une de ses cartes spécial et l'utilise,
ceci ne lui coûte pas d'action

Post condition :

La carte utilisée est défaussée

Utiliser carte assèchement :

Précondition :

Le joueur doit avoir une carte assèchement

Résumé :

Le joueur choisit une case inondée et l'assèche

Post condition :

La case ciblée n'est plus inondée

La carte assèchement est défaussée

Utiliser carte hélicoptère

Précondition

Le joueur doit avoir une carte hélicoptère

Résumé :

Le joueur sélectionne une case et tous les joueurs présents sur la case actuelle seront transportés là-bas
ceci ne coûte pas d'action

Si toutes les conditions sont réunies, cela peut terminer la partie

Post condition :

les joueurs présents sur la case d'origine sont déplacés sur la case destination

la carte est défaussée.

Défausser une carte :

Pre condition :

La carte doit être dans la main du joueur

Résumé :

Le joueur choisit une carte de sa main et la défausse.

Postcondition

La carte est défaussée

Consulter les cartes défausser :

Résumé :

Le joueur consulte les cartes qui ont été défaussées dans la pile souhaitée

Consulter défausse cartes trésors :

Résumé :

Le joueur consulte la liste des cartes trésors défaussées

Consulter défausse cartes inondées :

Résumé :

Le joueur consulte la liste des cartes inondations défaussées

Finir le tour :

Précondition :

utilisable uniquement pendant le tour d'un joueur

le joueur ne peut pas se trouver sur une case manquante

Résumé :

Le joueur met fin a son tour

Post condition :

C'est au joueur suivant de jouer

Utiliser action spécial :

Reconditionner :

Le joueur doit avoir une action special

Le joueur doit avoir fais moins de 3 actions pendant son tour

Résumé :

Le joueur utilise la capacité spécial de son personnage

Déplacer un joueur : étend se déplacer

Précondition :

Le joueur doit être navigateur

Résumé :

Le navigateur déplace un joueur sur une ou deux case adjacente

Post condition :

le joueur cible est déplacé

Prendre hélicoptère : étend se déplacer

Précondition :

Le joueur doit être le pilote

le joueur ne peut pas avoir déjà fait cette action pendant le tour

Résumé :

Le joueur se déplace sur n'importe quelle tuile pour une action

Plonger : étend se déplacer

Précondition :

Le joueur doit être le plongeur

La case cible doit être inondée ou manquante

Résumé :

Le joueur sélectionne une ou plusieurs cases adjacentes inondées qu'il traversera

ceci ne lui coûte qu'une action au total