

## Use case: Speel beurt

**Primaire actor:** Speler

**Stakeholders:** Andere spelers

**Preconditie:** Er wordt een ronde gespeeld

**Postconditie:** Het systeem heeft de wijzigingen in deze beurt bij de speler en het spel geregistreerd

### Normaal verloop:

1. De speler wenst zijn beurt te spelen.
2. Het systeem vraagt welke actie de speler wenst uit te voeren volgens DR\_BEURT\_ACTIE
3. De speler wenst edelsteenfiches te nemen
4. Het systeem toont een overzicht van beschikbare edelsteenfiches (type, aantal in voorraad)
5. De speler kiest de gewenste edelsteenfiches
6. Het systeem valideert volgens DR\_BEURT\_AANTAL\_FICHES
7. Het systeem neemt de genomen edelsteenfiches uit de spelvoorraad en plaatst die in voorraad van de speler aan de beurt
8. Het systeem valideert of de speler maximaal 10 edelsteenfiches heeft
9. Het systeem toont een bevestiging voor het einde van de beurt

### Alternatieve verlopen:

3A. De speler wenst een ontwikkelingskaart te kopen

3A1. Het systeem toont een overzicht van beschikbare ontwikkelingskaarten

3A2. De speler kiest de gewenste ontwikkelingskaart

3A3. Het systeem valideert volgens DR\_BEURT\_KOOP\_KAART

3A4. Het systeem verplaatst de benodigde edelsteenfiches vanuit de voorraad van de speler terug naar de spelvoorraad

3A5. Het systeem verplaatst de gekochte kaart vanuit de spelvoorraad naar de voorraad van de speler

3A6. Het systeem neemt, indien mogelijk, de bovenste kaart van de gedekte stapel met resterende ontwikkelingskaarten van hetzelfde niveau en plaatst deze op de vrije plaats. Als er geen kaarten meer beschikbaar zijn, blijft deze plaats leeg.

3A7. Ga naar stap 9 van het normale verloop

3A3A. Het systeem detecteert dat de validatie faalt

3A3A1. Het systeem toont een gepaste melding

3A3A2. Keer terug naar stap 2 van het normale verloop

3B. De speler past zijn beurt en slaat deze ronde over

3B1. Ga verder naar stap 9 van het normale verloop

6A. Het systeem detecteert dat de validatie faalt

6A1. Het systeem toont een gepaste melding

6A2. Keer terug naar stap 2 van het normale verloop

- 8A. Het systeem detecteert dat de speler te veel edelsteenfiches in voorraad heeft
- 8A1. Het systeem toont een overzicht van edelsteenfiches in voorraad van de speler
  - 8A2. De speler kiest de gewenste fiches die hij wil teruggeven
  - 8A3. Het systeem valideert of de speler exact 10 fiches overhoudt na teruggave
  - 8A4. Het systeem verplaatst de gekozen fiches uit de voorraad van de speler en voegt ze terug toe aan de spelvoorraad
  - 8A5. Ga naar stap 9 van het normale verloop
- 8A3A. Het systeem detecteert dat de validatie faalt
- 8A3A1. Het systeem toont een gepaste melding
  - 8A3A2. Keer terug naar stap 8A1 van het alternatieve verloop 8A

## Domeinregels

### DR\_BEURT\_ACTIE

Als de speler aan de beurt is voert hij exact één van de volgende acties uit:

- Hij neemt tot maximaal 3 edelsteenfiches, elk van een verschillende kleur
- Hij neemt 2 edelsteenfiches van eenzelfde kleur
- Hij koopt een van de zichtbare ontwikkelingskaarten uit de spelvoorraad
- Hij past en onderneemt geen actie deze ronde

### DR\_BEURT\_KOOP\_KAART

Om een kaart te kopen moet de som van beschikbare edelsteenfiches per type en het aantal bonussen per type (= aantal ontwikkelingskaarten van dat type) in bezit van de speler minstens even hoog zijn als de aankoopwaarde vermeld op de gewenste ontwikkelingskaart.

#### Voorbeeld 1: De speler heeft nog geen eigen gekochte ontwikkelingskaarten

De speler die deze kaart koopt, krijgt 4 prestigepunten.  
Wie in het bezit is van deze kaart, krijgt een blauwe bonus.  
Om deze kaart te kopen, moet de speler 3 blauwe, 3 zwarte en 6 witte fiches afgeven.



Voorbeeld 2: De speler beschikt over eigen gekochte ontwikkelingskaarten (bonussen)



In dit geval zou de speler als die de kaart uit het eerste voorbeeld wenst te kopen, slechts 3 witte en 3 zwarte fiches moeten betalen omdat hij al over een permanente bonus van 3 blauw, 3 wit en 3 groen beschikt. Deze bonussen worden dus van het aankoopbedrag afgetrokken. In het beste geval moet een speler geen enkele fiche betalen omdat hij enkel op basis van zijn eigen bonussen voldoet aan de aankoopwaarde.

DR\_BEURT\_AANTAL\_FICHES

- Speler neemt maximaal 3 fiches van een verschillende kleur
- Als de speler 2 edelsteenfiches van dezelfde kleur neemt moeten er minstens 2 edelsteenfiches van diezelfde kleur in de voorraad van het spel achterblijven