

# Scénario

Pour le projet Tutoré

Du groupe H

## Scénario 1

### Explication

Le but de ce scénario sera de montrer que le matériel présent est le bon

### Situation de Départ :

Début du jeu .

### But

Le nombre de cartes sur le plateau est correct.

### Résolution :

Pour 2 joueurs : 4 jetons de chaque couleur + 5 jetons or + 3 cartes nobles

Pour 3 joueurs : 5 jetons de chaque couleur + 5 jetons or + 4 cartes nobles

Pour 4 joueurs : 7 jetons de chaque couleur + 5 jetons or + 5 cartes nobles

## Scénario 2 : JETON\_LIMITE\_10

### Explication

Le but de ce scénario sera de montrer que le joueur ne peut pas avoir plus de 10 jetons.

### Situation de Départ

le joueur 1 a 10 jetons .

### But

montrer que cela ne marche pas .

### Résolution

Essayer de prendre des jetons, réserver une carte : vérifier le nombre de jetons total du joueur et du plateau (les valeurs sont par défaut pour faciliter la visibilité).

## Scénario 3 : JETON\_LIMITE\_10\_OR

### **Explication**

Le but de ce scénario sera de montrer que le joueur ne peut pas avoir plus de 10 jetons avec l'or compris .

### **Situation de Départ**

le joueur 1 a 10 jetons dont 1 or.

### **But**

montrer que cela ne marche pas .

### **Résolution**

Essayer de prendre des jetons, réserver une carte : vérifier le nombre de jetons total du joueur et du plateau (les valeurs sont par défaut pour faciliter la visibilité).

## Scénario 4 : RESERVE\_LIMITE\_3

### **Explication**

Le but de ce scénario sera de montrer que le joueur ne peut pas avoir plus de 3 cartes réserver.

### **Situation de Départ**

Donner au joueur 3 cartes déjà réservées.

### **But**

Montrer que l'on ne peut prendre que 3 cartes.

### **Résolution**

Essayer de réserver une autre carte

## Scénario 5 : ACTION\_ACHAT

### **Explication**

Le but de ce scénario serait de montrer que l'on peut acheter une carte sur le plateau ou dans la réserve.

### **Situation de Départ**

Le joueur 1 commence avec 3 jetons rouges. Le joueur 2 commence avec une carte réservée, 2 jetons vert et 2 jetons blancs.

**But**

Montrer que l'on peut acheter des cartes.

**Résolution**

Joueur 1:

Acheter la carte verte coûtant 3 pierres rouges en bas à droite du plateau

(Cliquez sur la carte souhaitée puis sur "Acheter la carte")

Joueur 2:

Acheter la carte réservée coûtant 2 pierres blanches et 2 pierres vertes.

(Cliquez sur la carte réservée dans la main du joueur puis sur "Acheter la carte réservée")

## Scénario 6 : ACTION\_RESERVE\_PLATEAU

**Explication**

Le but de ce scénario serait de montrer que l'on peut acheter une carte sur le plateau

**Situation de Départ**

En partie, avec aucune carte réservée.

**But**

Montrer que l'on peut réserver des cartes.

**Résolution**

Cliquer sur une carte face visible ou face cachée du plateau puis cliquer sur le bouton "Réserver la carte".

La carte apparaît dans la main du joueur, face cachée.

## Scénario 7 : ACTION\_PRENDRE\_JETONS

**Explication**

Le but de ce scénario serait de montrer que l'on peut prendre 2 jetons de la même couleur si il y a au moins 4 jetons de cette couleur dans la pile ou 3 jetons de couleurs distinctes.

**Situation de Départ**

En partie, avec aucun jeton.

**But**

Montrer que l'on peut prendre des jetons.

**Résolution**

Joueur 1:

Cliquez sur 3 jetons différents : les jetons ont été soustrait du plateau et sont maintenant dans la main du joueur.

Joueur 2:

Cliquez 2 fois sur un jeton possédant un “3x” à sa gauche. L'utilisateur reçoit une erreur car il ne peut pas prendre 2 jetons d'une même pile si cette pile possède moins de 4 jetons.  
Cliquez 2 fois sur un jeton possédant un “4x” à sa gauche. Les jetons ont été soustraits du plateau et sont maintenant dans la main du joueur.

## Scénario 8 : NOBLE\_SIMPLE

### **Explication**

Le but de ce scénario sera de montrer la visite des nobles. (1 seul)

### **Situation de Départ**

Le joueur 2 joue. Il possède 3 cartes marrons et 4 cartes blanches

### **But**

Récupérer le noble coûtant 4 cartes blanches et 4 cartes marrons

### **Résolution**

Le joueur 2 achète la carte marron du bas. Il reçoit le noble.

## Scénario 9 : NOBLE\_DOUBLE

### **Explication**

Le but de ce scénario sera de montrer la visite des nobles. (2 nobles)

### **Situation de Départ**

Le joueur 1 joue. Il possède 3 cartes de chaque couleur sauf rouge.

### **But**

Récupérer les deux nobles en achetant une carte rouge.

### **Résolution**

Le joueur 1 achète une carte rouge.

Il reçoit la visite des nobles mais il doit choisir celui qu'il veut. Le noble choisi est retiré du plateau et ajouté à la main du joueur.

## Scénario 10 : PARTIE\_FIN\_POINTS

### **Explication**

Le but de ce scénario sera de montrer la fin de partie.

**Situation de Départ**

Le joueur 1 possède 14 points. Le joueur 1 joue.

**But**

Voir si le joueur 1 gagne à la fin du tour.

**Résolution**

Joueur 1 :

Acheter une carte rapportant des points de prestige.

Joueur 2 :

Effectuer n'importe quelle action.

Le joueur 1 gagne la partie.

## Scénario 11 : PARTIE\_FIN\_CARTES

**Explication**

Le but de ce scénario sera de montrer la fin de partie.

**Situation de Départ**

Les 2 joueurs possèdent 14 points. Le joueur 1 joue.

**But**

Le joueur ayant le moins de carte gagne la partie.

**Résolution**

Chaque joueur achète une carte rapportant 1 point de prestige.

Le joueur 1 possède 17 cartes, le joueur 2 possède 18 cartes. Le joueur 1 gagne la partie.

## Scénario 12 : PARTIE\_FIN\_POINTS\_2

**Explication**

Le but de ce scénario sera de montrer la fin de partie.

**Situation de Départ**

Les 2 joueurs possèdent 14 points. Le joueur 1 joue.

**But**

Le joueur ayant le plus de points gagne la partie.

**Résolution**

Le joueur 1 achète la carte rapportant 5 points de prestige.  
Le joueur 2 achète une carte rapportant 4 points de prestige.  
Le joueur 1 gagne la partie.

## Scénario 13 : JETON\_REPOSER

### Explication

Le joueur prend des jetons. De ce fait il dépasse la limite autorisée pour un joueur. Il doit donc reposer une partie ou tous les jetons choisis.

NB: reposer tous les jetons permet de jouer autre chose.

### Situation de Départ

Les deux joueurs possèdent 9 pierres. Le joueur 1 joue.

### But

Le joueur doit reposer une partie ou tous les jetons qu'il prend.

### Résolution

Le joueur 1 choisit 2 pierres identiques. Il repose tous les jetons.

Il rejoue, il choisit 2 pierres identiques et en repose une.

La pierre restante a été retirée du plateau et ajoutée dans la main du joueur.

Le joueur 2 choisit 3 pierres différentes. Il doit en reposer 2.

La pierre restante a été ajoutée à sa main.