

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 réservées.

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 possèdent un “4x” à sa gauche. Les jetons ont été soustrait 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 nobles 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.