

Elevation of Privilege

L'équipe est assise autour d'une table. Le diagramme de la partie du projet à analyser est étalé sur la table visible de tous.

Le jeu de carte « Elevation of Privilege » est disponible en dessous.

Fonctionnement d'un tour (ou pli)

Distribuez toutes les cartes aux joueurs. La partie commence avec le « 3 of tampering ». Jouez dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur continue dans la même suite s'il a une carte dans la suite. Sinon, il joue une carte d'une autre suite.

Chaque pli (un tour de table) est gagné par celui qui a la plus haute carte dans la suite demandée au départ, sauf si une carte « Elevation of Privilege » est jouée (dans ce cas c'est la plus forte de ces cartes qui l'emporte).

Pour jouer une carte, le joueur doit l'annoncer et essayer de trouver sa menace sur le diagramme. Le système peut être résistant à cette menace. Dans ce cas, il est impossible de trouver la menace sur le diagramme.

Le joueur doit annoncer clairement sa menace. Pour être valide, elle doit amener à la création d'une histoire (NFR d'ouverture de bug, User Story, ...) dans le projet.

Annotez votre diagramme en fonction des menaces trouvées.

À la fin du pli (quand tous les joueurs ont joué une carte de leur main), tous ceux qui ont réussi à trouver leur menace sur le diagramme ont un point. Si celui qui a gagné le pli a réussi aussi à trouver sa menace sur le diagramme, il gagne un point supplémentaire.

Le gagnant du pli démarre le pli suivant et choisit la suite de départ. Prenez quelques minutes entre chaque pli pour étudier les menaces.

Valeur des cartes

Les cartes « Elevation of privilege » gagnent sur toutes les autres. Elles ne peuvent être jouées que quand le joueur n'a pas de carte dans la suite demandée (ou si la suite demandée est elle-même « Elevation of privilege »).

Les « As » sont des cartes qui permettent de trouver des menaces non prévues dans la suite demandée. Le joueur doit expliquer la menace elle-même.

L'extension « Elevation of Privacy » ajoute des cartes (E, F, G, H) à certaines suites. Elles se placent entre le roi (K) et l'as.

Fin de partie

Quand toutes les cartes ont été jouées (tous les plis ont été faits), celui qui a le plus de points l'emporte.

Bonus

- Vous pouvez faire passer les mains d'un joueur à l'autre entre chaque pli. Cela permet que les joueurs spécialisés puissent jouer des cartes que des joueurs précédents ne comprenaient pas.
- D'autres joueurs que celui qui annonce sa carte peuvent surenchérir sur sa carte en trouvant la menace annoncée à d'autres emplacements que ceux trouvés par celui qui joue. Ils gagnent un point supplémentaire.