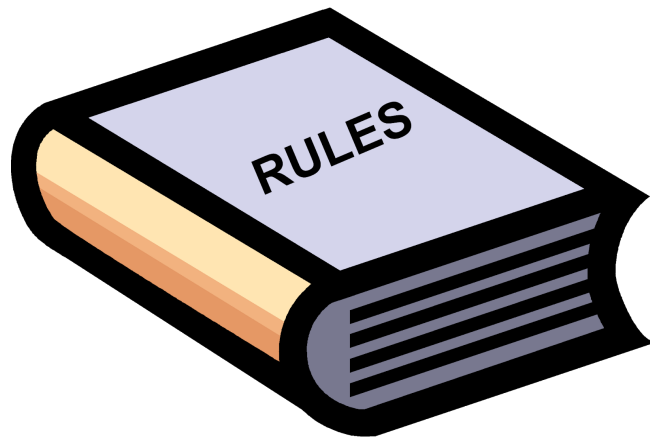


Project Rise

Grupp 23



Appendix

V. 1.6

2019-05-30

Dokumenthistorik

Datum	Version	Beskrivning	Författare
190414	1.0	Skapande av Appendix. Tidigare bestämda regler av gruppen skrivs in.	Sebastian Viro
190429	1.1	Tillägg av sidnummer och sidhuvud	Rohan Samandari
190503	1.2	Omstrukturering av appendix, fyllt i dokumentet med fler beskrivningar.	Sebastian Viro
190506	1.3	Lagt till Tavern.	Sebastian Viro
190516	1.4	Korrigerad av regler av krav som finns. Work korrigerad, förflyttning tillagt och Sunday Church/Tax. Bild för fastigheter.	Sebastian Viro
190527	1.5	Lagt till regler för tärningskast, easter egg samt ändringar överlag i dokumentet för att det ska bli mer konsistent mot andra dokument (ordval). Uppdaterad bild i slutet.	Sebastian Viro
190530	1.6	Sista kontroll av appendix, ändrat rubrikstorlek, korrigerat innehållsförteckning och formaterat.	Sebastian Viro

Innehållsförteckning

Dokumenthistorik	1
Appendix	3
Syfte	3
Intro	3
Omdöpta ord	3
Tärningskast	4
Rutorna på spelplanen	4
Sälja fastigheter/nedgradera	6
Spelares ranker	6
Eliminering av spelare	6
Easter egg 1, Draw monster card	6
Kostnader för fastigheter	7

Appendix

Syfte

Syftet med det här dokumentet är att ha en samlingsplats för alla regler som har beslutats att implementeras.

Intro

Rise är en variation på det populära brädspelet Monopol. Små förändringar har gjorts till reglerna med målet att snabba upp spelet och göra det mer intensivt. Förändringar har även gjorts med mål att mer passa det valda temat, klasskamp på medeltiden.

Så här vinner man:

- Rise bygger på klass hierarkin som fanns under medeltiden, varje spelare börjar som bonde (Peasant) och försöker nå titeln kung (King) för att vinna spelet.
- Det finns 4 olika klasser, Peasant (bonde), Knight (riddare), Lord (adel), King (kung).
- Varje klass har olika egenskaper knutna till sin klass, ju högre en spelare stiger desto mer alternativ låses upp.
- För att öka i rank så måste spelaren öka i kapital, vilket innebär både gold coins (valuta) samt fastigheter.

När det är din tur:

Tryck på tärningsknappen för att förflytta spelpjäsen. Beroende på vart man landar så har spelaren olika val eller olika händelser sker (se mer på Rutorna på spelplanen). Efteråt så avslutar spelaren sin tur och nästa person får fortsätta.

Omdöpta ord

En del egenskaper från original spelet har fått nya namn för att bättre passa temat från medeltiden.

Valutan som används kallas för gold coins (gc).

Allmänning och chans = Fortune teller

Fri parkering = Sunday church

Inkomstskatt och lyxskatt = Church tax

Stationer = Stationer har blivit jobb, med en helt ny funktion.

Statliga verk = Tavern

Tärningskast

När det är en spelares tur så måste hen kasta tärning för förflyttning innan hen kan avsluta sin tur, d.v.s. en spelare kan inte välja att stå över en tur. Blir resultatet av en spelares tärningskast liksidigt så dubblas resultatet för förflyttning. Exempel, en spelare slår två 3:or, där resultatet är 6 men eftersom det var två likadana siffror som slogs så dubblas resultatet och spelaren får förflytta sig 12 steg. Detta gäller även för rutor som hanterar betalning, Work och Tavern. En bonde som slår två 6:or och landar på en Work ruta får 480 gold coins ($24 * 20$).

Rutorna på spelplanen

Properties/Fastigheter:

När en spelare landar på en ledig fastighets ruta så får hen möjlighet att köpa fastigheten. Skulle en spelare inte vilja köpa en ledig fastighet så kan spelare välja att stå över och ingenting händer med fastigheten. Om en spelare landar på en ägd fastighet så måste spelaren betala hyra till den personen som äger fastigheten.

Alla byggnader kostar lika mycket som de gör i monopol (se lista i slutet av appendix). Spelare kommer att kunna uppgradera sina ägda fastigheter istället för att bygga hus. En fastighet börjar på level 0 och kan uppgraderas som max till level 5. Level 5 är vår motsvarighet till Monopols hotell. Spelare kan börja uppgradera så fort hen har köpt en fastighet, dock finns det restriktioner hur mycket en spelare kan uppgradera kopplat till spelarens rank. Eftersom uppgradering kan ske direkt utan att en spelare äger en hel gatan (fastigheter med samma färg) så har justeringar på priset gjorts. Hyran på level 1 och uppåt är halverad gentemot Monopol, dock om en spelare äger en hel gata så dubblas hyran på alla fastigheter på gatan. Restriktioner på hur mycket en spelare kan köpa per rank är följande:

- Peasant kan uppgradera sin fastighet till Level 1.
- Knight kan uppgradera sin fastighet till Level 3.
- Lord kan uppgradera till Level 5.

Uppgradering under kan ske när som under en spelares tur, och spelaren behöver inte stå på rutan som önskas uppgraderas.

Work/Jobb

Jobbrutor låter spelaren slå träning för att få en slumpmässig summa utbetald. Resultatet av träningskastet multipliceras med ett tal som bestäms av spelarens rank. Rankernas faktor är följande:

- Peasant: 20 gånger träningskastet.
- Knight: 25 gånger träningskastet.
- Lord: 30 gånger träningskastet.
- King: Ingen faktor efter spelet avslutas när en av spelare når ranken King.

Tavern

- Det finns 2 Tavern rutor som bägge drar inspiration från statliga verk från Monopol. Regler för utbetalning, om ett verk ägs av en spelare så multiplicerar träningskastet som spelare fick när hen landade på rutan och resultatet multipliceras med 10. Äger en spelare bägge verk så multipliceras resultatet med 20.

Fortune teller/spågumma:

I Rise så slåss chans och allmänning ihop till en enda kategori. De virtuella korten som kan dras är antingen positiva (blessings) eller negativa (curses). Blessing ger spelaren en viss summa gold coins medan curses tvingar spelaren betala. Summan är slumpmässig mellan intervallet -300 till 300 gold coins.

Tax/skatt:

Skatt betalas in till kyrkan, vilket gör att att rutan Sunday Church sparar all betald skatt. Kostnaden för skatt är 200 gold coins.

Go:

Varje gång en spelare passerar eller hamnar på Go så får spelaren 200 gold coins.

Sunday Church:

Sunday church sparar all skatt som betalas under spelets gång. När en spelare landar på denna rutan så får hen den sparade skatt som finns för tillfället och det sparade beloppet nollställs.

Just visiting:

Spelare kan vara på besök i fängelset utan att vara fängslade. Ingenting händer spelaren.

Go to jail:

Spelarens pjäs flyttas till fängelset och spelaren är fängslad. Efter spelaren landat här är spelarens tur över.

Jail/fängelse:

Spelare som är i fängelse kan fortfarande inkassera hyra och uppgradera hus, dock är spelarens pjäs låst till spelaren lyckat lämnat fängelset. En spelare kan komma ut ur fängelset på följande sätt:

- Betala borgen. Borgen ökar för varje runda spelaren är i fängelset. Borgen börjar på 50 gc, andra rundan 100 gc och tredje rundan 200 gc. En spelare måste köpa ut sig efter tredje rundan. Efter en spelare köpt ut sig får spelaren fortsätta sin tur som vanligt.

Sälja fastigheter/Nedgradera

Om en spelare känner att sina gold coins börjar bli låga så kan hen välja att sälja eller nedgradera sina fastigheter. Fastigheter kan säljas för hela inköpspriset. Fastigheter ska även kunna nedgraderas i levels, där varje nedgradering hela inköpspriset. Fastigheter kan endast säljas om de är level 0, de måste i första hand nedgraderas. De fastigheter som säljs av en spelare blir fri att köpas upp igen av alla spelare.

Spelares ranker

För att öka i rank måste en spelare uppnå 2000 gc för knight, 4000 gc för lord och 7500 gc för att bli king och vinna spelet.

Eliminering av spelare:

En spelare som har 0 eller mindre gold coins elimineras. Detta kan ske t.ex. om en spelare tvingas betala hyra och inte har råd, då elimineras spelaren.

Easter egg 1, Draw monster card

Denna händelse kan ske när en spelare landar på fortune teller rutan, chansen är 10%. Det som händer när den här händelsen går igång är att spelaren drar 5 stycken fortune teller kort.

Kostnader för fastighet

```

tileArray[0] = new Go("GO");
tileArray[1] = new Property("Wood Cutter Camp", 60, 2, 30, new Color(58,20,56,255), 50,new ImageIcon("tilePics/Wood.png"));
tileArray[2] = new FortuneTeller();
tileArray[3] = new Property("Stone Mason Camp", 60, 4, 30, new Color(58,20,56,255),50 ,new ImageIcon("tilePics/stone.png"));
tileArray[4] = new Tax();
tileArray[5] = new Work();
tileArray[6] = new Property("Fish Stand", 100, 6, 40, new Color(131, 166, 219, 255),50 ,new ImageIcon("tilePics/fish.png"));
tileArray[7] = new FortuneTeller();
tileArray[8] = new Property("Vegetables Stand", 100, 6, 50, new Color(131, 166, 219, 255), 50,new ImageIcon("tilePics/veggieStall.png"));
tileArray[9] = new Property("Bakery Stand", 120, 8, 60, new Color(131, 166, 219, 255),50, new ImageIcon("tilePics/bakerStall.png"));
tileArray[10] = new Jail();
tileArray[11] = new Property("Tannery", 140, 10, 70, new Color(163,61,125,255), 100,new ImageIcon("tilePics/tanner.png"));
tileArray[12] = new Tavern("Western Tavern", 150);
tileArray[13] = new Property("Mill", 140, 10, 80, new Color(163,61,125,255), 100,new ImageIcon("tilePics/mill.png"));
tileArray[14] = new Property("Smith", 160, 12, 80, new Color(163,61,125,255),100, new ImageIcon("tilePics/smith.png"));
tileArray[15] = new Work();
tileArray[16] = new Property("Bath House", 180, 14, 100, new Color(191,120,59,255),100, new ImageIcon("tilePics/bath.png"));
tileArray[17] = new FortuneTeller();
tileArray[18] = new Property("Bakery", 180, 14, 110, new Color(191,120,59,255),100, new ImageIcon("tilePics/bakerStore.png"));
tileArray[19] = new Property("Butcher Shop", 200, 16, 120, new Color(191,120,59,255),100, new ImageIcon("tilePics/butcher.png"));
tileArray[20] = new SundayChurch();
tileArray[21] = new Property("Warehouse",220 ,18 , 130, new Color(169, 60, 48, 255),150, new ImageIcon("tilePics/warehouse.png"));
tileArray[22] = new FortuneTeller();
tileArray[23] = new Property("Alchemy Store", 220,18 ,140 , new Color(169, 60, 48, 255),150, new ImageIcon("tilePics/alch.png"));
tileArray[24] = new Property("Stable", 240, 20, 75, new Color(169, 60, 48, 255), 150,new ImageIcon("tilePics/stable.png"));
tileArray[25] = new Work();
tileArray[26] = new Property("Cobbler", 260, 22, 160, new Color(254,231,11, 255),150, new ImageIcon("tilePics/cobbler.png"));
tileArray[27] = new Property("General Store", 260, 22 , 170, new Color(254,231,11, 55),150, new ImageIcon("tilePics/general.png"));
tileArray[28] = new Tavern("Northern Tavern", 150);
tileArray[29] = new Property("Silver Smith", 280, 24, 180, new Color(254,231,11, 255),150, new ImageIcon("tilePics/silver.png"));
tileArray[30] = new GoToJail();
tileArray[31] = new Property("Armorer", 300, 26, 190, new Color(95,178,77, 255),200, new ImageIcon("tilePics/armor.png"));
tileArray[32] = new Property("Tailor", 300, 26, 200, new Color(95,178,77, 255),200, new ImageIcon("tilePics/tailor.png"));
tileArray[33] = new FortuneTeller();
tileArray[34] = new Property("Weapon Smith", 320, 28, 210, new Color(95,178,77, 255),200 ,new ImageIcon("tilePics/weapon.png"));
tileArray[35] = new Work();
tileArray[36] = new FortuneTeller();
tileArray[37] = new Property("Church", 350, 35, 300, new Color(4,74,159, 255),200, new ImageIcon("tilePics/churchp.png"));
tileArray[38] = new Tax();
tileArray[39] = new Property("The Castle", 400, 50, 400, new Color(4,74,159, 255),200, new ImageIcon("tilePics/castle.png"));

```

Property (Namn, kostnad för byggnad, bashyra, hyra per nivå, färg, kostnad per level, bild).

Ex. Wood Cutter Camp är namnet på fastigheten, den kostar 60 gc att köpa, hyran utan levels är 2 gc och ökar med 30 gc per level. Den får en färg, kostar 50 gc att uppgradera per level och har slutligen en bild.