

Riget



Navn: _____

Retning: _____

Introduktion

Riget er et spil der handler om at starte meget simpelt med ingenting og bygge sig større og stærkere og mægtigere og evt. blive til en supermagt. Dette gøres ved at optjene point givet af læreren, som kan bruges til at udvikle teknologier, bygge bygninger, eller enheder som kan hjælpe en på vej. Det handler altså om at gøre sit bedste i lærerens timer. Dette spil kan derfor spilles f.eks. en gang om ugen, og så kan man i resten af timerne ”sparer op” til at kunne udvikle sit rige.

Hver udgave af spillet spilles typisk i en klasse. Eleverne fordeles så ligeligt de kan, på seks forskellige planeter. På hver planet laves der en verden som er delt i det antal verdensdele, som der kommer spillere på planeten. Hver verdensdel er en planche som man kan lave på forhånd, uden terræner og ressourcer. Jeg valgte at lave de firkantede felter i målene 2 x 2 cm. Det tager sin tid men hvis du laminerer dem, så er det nemt at genbruge.

Hvis spillet virker meget indviklet kan man bare nøjes med at bruge det som man har det godt med. Det bliver under alle omstændigheder en god oplevelse for eleverne.

Spillet er inddelt i dele:

1. **Jeres egen lille verden:** Eleven er endnu ikke udviklet nok til at komme så langt. Har kun sin egen spilleplade (verdensdel).
2. **Mødet med naboerne:** Ens egen verdensdel parres sammen med en anden elevs fra samme verden. Dette sker når nogen i verdenen begynder at arbejde på teknologier fra Middelalderen.
3. **Udvidelsen:** to og to parres man sammen så kortet bliver fire stykker plancher (hele verdenen). Dette sker når nogen begynder at arbejde på teknologier fra industriperioden. Når man møder hinanden i verdenen man er i aftaler man hvem der er hvilken farve. Ens enheder farves derefter i denne.
4. **Shoot for the stars:** Rumkapløbet/Muligheden for at rejse til de andre verdener og bosætte sig. Dette kan lade sig gøre når et rumskib er bygget færdigt.

Generelle spilleregler

Enhederne

En enhed kan bevæge sig både lodret vandret og diagonalt. Når en enhed har angrebet, koster det en bevægelse af enhedens mulige. Derefter kan man evt. bruge resten af bevægeligheden på at bevæge sig.

Vedligeholdelse af enheder koster det som der står på deres kort.

Hvis en enhed bliver angrebet og overlever skal angrebet trækkes fra forsvaret.

Angreb af byer

Hvis man ødelægger en by og den derved ikke er bevogtet af enheder, kan den frit overtages af en modstander, og dette papir gives videre til den nye leder af byen. Alle riger kan minimum have en by tilbage. Dvs. man kan ikke udslettes i dette spil.

Begivenhederne per tur

Ved hver tur i spillet kan evt. enheder rykke det der står beskrevet at de kan. Først næste tur kan de bevæge sig igen. Kun EN teknologi kan udvikles per tur. Man må derfor ikke bruge mange point på at få fem teknologier på en tur.

For hver tur der går stiger bebyggelsen i hver by med 1000 mennesker med mindre en begivenhed siger andet. For hver 10.000 beboere skal der en farm med mad eller +1 i den givne by.

Opstart af spillet:

Hver spiller skal placere følgende antal felter på deres kort inden spillets start:

Fire oliefelter, Tre uranfelter, fire sumpfelter, fem ørkenfelter, otte skovfelter, fem stenfelter og otte bjergfelter.

Herefter placeres den startende nybygger. Når man har fundet en passende plads vælger man at bygge sin by og herfra bruges bykort papiret til at have overblik over byen.

En teknologi udvikles i hele riget imens bygninger og enheder kan bygges i hver by uafhængigt af hinanden. Når en teknologi er købt, skriver man det ned og beslutter sig for en ny.

Da der hele tiden er tre forskellige ting man kan udvikle på skal man inden start vælge hvilket fokus man har som rige.

Teknologierne: Halv pris på teknologier

Krigerne: Halv pris på enheder

Ingeniørerne: Halv pris på bygninger

Opstart af sin første by

Når byen er startet handler det om at sætte byen i produktion med enten enheder eller bygninger eller vidundere som vil kunne hjælpe. For at bygge flere byer skal man bygge endnu en nybygger.

Papirerne

Bykortet: Holder styr på det du har bygget og indsamlet i den givne by

Udviklingspapiret: Holder styr på hvor langt du er i teknologierne og hvad alle ting koster.

Landkortet: Spillepladen hvor du starter.

Bebyggelserne

For at alt skal køre optimalt i byerne man bygger, har man brug for ressourcer til at kunne lave det man skal bruge. Man har derfor brug for at få lavet en vej til eller en bebyggelse ved dem. Det koster en arbejders tur og 5 point at bygge en bebyggelse.

Terrænerne

Er de alternative steder på kortet. De kan enten påvirke enhedernes bevægelighed eller blive udnyttet til ressource udnyttelse. For at ressourcer kan benyttes i en by skal de være max fire felter fra en by.

Byerne

Lavet i et design på en a4 side hvorpå der kan bygges bygninger mm. som følger med tiden på den ene side og skrives informationer om byen på den anden side.

De civile enheder

De civile enheder er dem der kun kan bidrage med bygning eller indsamling til byer. Der findes:

Arbejderen: Er enheden der bygger ting udenfor byen der kan bruges. Enhederne mark(mad), mine(jern), stenbrud(sten), handelspost (byttehandler), og kulmine (kul) er bebyggelser der bygges af en arbejder på dens tur og er billeder der ligges på spillebrættet når de er blevet bygget.

Arbejderen bygger også veje og evt. jernbaner som tegnes på. Hvert felt der bygges en vej på, koster også en tur for arbejderen.

Fiskebåden: Kan bruges som madressource ligesom marken kan. Hver gang fiskebåden har været ude og er kommet hjem, kan den bidrage med mad. Hvis byen den hører til har et forråds-kammer, så kan maden gemmes. Dvs. hver gang man har et fiskerbåd i gang, svarer det til et madpoint i byen på samme måde som en mark gør.

Nybyggeren: eneste funktion er at kunne grundlægge nye byer.

Oversigt over Bygninger

Farm Giver mad til 10.000 indbyggere (+1 mad) Koster: 50 Vedligeholdelse: 1 Skal bygges indenfor to felter af en by.	Barrak Giver +2 i angreb på byggede enheder bygget i en by med Barrakker. Koster: 80 Vedligeholdelse: 2	Marked Giver +2 glæde i byen fordi folk nu kan handle. Koster: 120 Vedligeholdelse: 1	Værksted Giver 20 % rabat på bygninger i byen. Kræver: Olie Koster: 100 Vedligeholdelse: 2	Militær skole Giver +3 i angreb og forsvar for alle enheder bygget i byen. Kræver: Barrak Koster: 350 Vedligeholdelse: 3
Forråds-kammer Hver bygget farm tæller dobbelt. Koster: 100 Vedligeholdelse: 2 Bygges i byen	Retsbygning Modvirker korruption. Giver +2 i glæde i byen. Koster: 200 Vedligeholdelse: 5	Universitet Giver 10 point rabat på teknologi og +2 glæde i byen. Koster: 200 Vedligeholdelse: 3	Kloster Giver +2 i glæde i byen. Koster: 120 Vedligeholdelse: 2	Vindmølle Giver 15 point rabat på teknologier. Kan ikke bygges i bjergbyer. Koster: 180 Vedligeholdelse: 2
Mur Giver enheder i byen +1 i forsvar Koster: 100 Vedligeholdelse: 2 per mur	Tempel Giver +1 i glæde i byen Koster: 120 Vedligeholdelse: 2	Fabrik Giver halv pris på det byen bygger. Kræver: Olie Koster: 300 Vedligeholdelse: 3	Museum Giver +5 i glæde på grund af en god kultur. Koster: 350 Vedligeholdelse: 3	Folkeskole Giver 50 % rabat på teknologier. Kræver Universiteter. Koster: 350 Vedligeholdelse: 3
Bibliotek Et kan bygges i hver by. Giver 5 point i rabat på teknologier per bib. Koster: 80 Vedligeholdelse: 3	Slot Giver +5 i forsvar til enhederne i byen Koster: 200 Vedligeholdelse: 3	Fort Giver +9 i forsvar til byen og +2 i byen. Kræver: Murer Koster: 180 Vedligeholdelse: 3	Observatorium Giver 50 % rabat på Teknologier. Skal have bjerg ved byen. Koster: 180 Vedligeholdelse: 2	Hospital Halverer byens behov for mad. Fordobler byens indbyggertal. Koster: 400 Vedligeholdelse: 2
Stald Muliggør bebyggelsen af hesteenheder. Koster: 60 Vedligeholdelse: 3	Havn Giver muligheden for at dele ressourcer med hovedstaden. Koster: 80 Vedligeholdelse: 3	Smedje Giver 15 point rabat på enheder lavet i byen. Kræver: jern i nærheden Koster: 150 Vedligeholdelse: 2	Bank Giver +5 i glæde på grund af god økonomi. Kræver: marked Koster: 220 Vedligeholdelse: 1	Brønd Eliminerer tørker. Befolkningen fordobles ved muligheden for nemt drikkevand. Koster: 200 Vedligeholdelse: 4
Boreplatform Giver +1 i olie til byer indenfor fem felter. Kan kun bygges af arbejder. Koster: 200 Vedligeholdelse: 5	Stadion Giver +4 i glæde. Kræver et teater Koster: 450 Vedligeholdelse: 6	Laboratorium Byens indbyggertal stiger med 50 % uden brug af mere mad. Kræver Hospital Koster: 500 Vedligeholdelse: 3	Vandkraftværk -5 point i produktion for hvert nabofelt ved vand (max 5). Kræver: Vand Koster: 600 Vedligeholdelse: 3	
Militærbase +12 i forsvar til en by. Kræver at der er et bygget slot eller fort i forvejen. Koster: 450 Vedligeholdelse: 3	Atomkraftværk Giver 30 point rabat på alle bebyggelser. Kræver adgang til Uran. Koster: 600 Vedligeholdelse: 3	Udviklingscenter Giver halv pris på teknologier. Kræver: Folkeskole Koster: 600 Vedligeholdelse: 3	Rumskibsfabrik Muliggør bygning af dele til rumskibe og 50 % rabat på produktion. Koster: 450 Vedligeholdelse: 3	
Sol Kraftværk Giver 30 point rabat på alle bebyggelser. Byen skal ligge ved en ørken. Koster: 600 Vedligeholdelse: 3				

Oversigt over Enheder

Bueskytte Angreb: 4 Forsvar: 0 Rækkevidde: 2 Bevægelse: 2 Koster: 20	Stridsvogn Angreb: 3 Forsvar: 2 Rækkevidde: 1 Bevægelse: 3 Koster: 60	Jæger Angreb: 2 Forsvar: 1 Rækkevidde: 1 Bevægelse: 1 Koster: 20	Soldat Angreb: 12 Forsvar: 2 Rækkevidde: 1 Bevægelse: 2 Koster: 120	Trebuchet Angreb: 6 Forsvar: 0 Rækkevidde: 3 Bevægelse: 1 Koster: 170
Fiskebåd Bidrager med mad. Kan ikke slutte sin tur væk fra kysten. Bevægelse: 4 Koster: 30	Krigselefant Angreb: 6 Forsvar: 3 Rækkevidde: 1 Bevægelse: 2 Koster: 80	Rytter Angreb: 12 Forsvar: 4 Rækkevidde: 1 Bevægelse: 3 Koster: 80	Ridder Angreb: 18 Forsvar: 5 Rækkevidde: 1 Bevægelse: 3 Koster: 150	Sværdmand Angreb: 18 Forsvar: 6 Rækkevidde: 1 Bevægelse: 2 Koster: 150
Arbejder Angreb: 0 Forsvar: 0 Rækkevidde: 0 Bevægelse: 2 Koster: 70	Kampmand Angreb: 11 Forsvar: 3 Rækkevidde: 1 Bevægelse: 2 Koster: 80	Kavaleriet Angreb: 14 Forsvar: 3 Rækkevidde: 1 Bevægelse: 3 Koster: 80	Kamel Bueskytte Angreb: 10 Forsvar: 2 Rækkevidde: 2 Bevægelse: 2 Koster: 150	Samurai Angreb: 18 Forsvar: 4 Rækkevidde: 1 Bevægelse: 2 Koster: 150
Nybygger Angreb: 0 Forsvar: 0 Rækkevidde: 0 Bevægelse: 2 Koster: 90	Legionær Angreb: 13 Forsvar: 4 Rækkevidde: 1 Bevægelse: 2 Koster: 90	Spydmænd Angreb: 5 Forsvar: 7 Rækkevidde: 1 Bevægelse: 2 Koster: 50	Kamp Elefanter Angreb: 22 Forsvar: 6 Rækkevidde: 1 Bevægelse: 2 Koster: 150	Frigate Angreb: 30 Forsvar: 5 Rækkevidde: 2 Bevægelse: 5 Koster: 160
Udforskningsbåde Synker hvis turen sluttet væk fra land Passagerer: 2 Bevægelse: 4 Koster: 60	Kriger Angreb: 6 Forsvar: 2 Rækkevidde: 1 Bevægelse: 2 Koster: 40	Catapult Angreb: 4 Forsvar: 0 Rækkevidde: 4 Bevægelse: 1 Koster: 100	Langbueskytter Angreb: 6 Forsvar: 1 Rækkevidde: 3 Bevægelse: 2 Koster: 120	Frontlinje Skib Angreb: 30 Forsvar: 7 Rækkevidde: 2 Bevægelse: 5 Koster: 180
Kanoner Angreb: 10 Forsvar: 2 Rækkevidde: 5 Bevægelse: 1 Koster: 250	Sværd Mester Angreb: 20 Forsvar: 5 Rækkevidde: 1 Bevægelse: 2 Koster: 160		Transportfly Angreb: 0 Forsvar: 0 Passagerer: 5 Bevægelse: 6 Koster: 250	Riffelmænd Angreb: 25 Forsvar: 3 Rækkevidde: 1 Bevægelse: 2 Koster: 200
Musketman Angreb: 16 Forsvar: 2 Rækkevidde: 1 Bevægelse: 2 Koster: 120	Ridende sværdmester Angreb: 20 Forsvar: 5 Rækkevidde: 1 Bevægelse: 4 Koster: 165		Kampfly Angreb: 50 Forsvar: 5 Rækkevidde: 1 Bevægelse: 8 Koster: 420	Tanks Angreb: 40 Forsvar: 10 Rækkevidde: 3 Bevægelse: 4 Koster: 450
Mosketer Angreb: 20 Forsvar: 4 Rækkevidde: 1 Bevægelse: 2 Koster: 120				Artilleri Angreb: 30 Forsvar: 5 Rækkevidde: 4 Bevægelse: 1 Koster: 500

Superfighter Angreb: 60 Forsvar: 5 Rækkevidde: 2 Bevægelse: 10 Koster: 500	Hangarskib Angreb: 0 Forsvar: 30 Kan bære ti enheder Bevægelse: 4 Koster: 500	Mekanisk Fodsoldat Angreb: 50 Forsvar: 10 Rækkevidde: 1 Bevægelse: 4 Koster: 440	Helikopter Angreb: 50 Forsvar: 10 Rækkevidde: 1 Bevægelse: 6 Koster: 450	SS Stasis Kammer Skal bruges som del til at bygge rumskibe (Kan have fem enheder) Koster: 1000
Anti Luft Skyts Angreb: 32 (kun flyvende ting) Forsvar: 6 Rækkevidde: 1 Bevægelse: 1 Koster: 300	Krigsskib Angreb: 60 Forsvar: 20 Rækkevidde: 3 Bevægelse: 4 Koster: 500	Jetfly Angreb: 70 Forsvar: 20 Rækkevidde: 3 Bevægelse: 10 Koster: 600	Krydsermissiler Angreb: 60 Forsvar: 0 (kan bæres af alle bombefly) Rækkevidde: 1 Bevægelse: 5 Koster: 150	Gigant Døds Robot Angreb: 150 Forsvar: 80 Rækkevidde: 1 Bevægelse: 3 Koster: 1000
Ubåd Angreb: 30 Forsvar: 10 Rækkevidde: 2 Bevægelse: 5 Koster: 500	Atommissil Gør massiv skade på stedet den rammer. Alt dør i en radius af to felter. Rækkevidde: 10 Koster: 850	Bombefly Angreb: 60 Forsvar: 10 Rækkevidde: 1 Bevægelse: 10 Koster: 520	SS Cockpit Skal bruges som del til at bygge rumskibe (Kan have fem enheder) Koster: 1000	SS Motor Skal bruges som del til at bygge rumskibe Koster: 1000
Antitank Skyts Angreb: 40 Forsvar: 6 Rækkevidde: 2 Bevægelse: 2 Koster: 450	Atomubåd Angreb: 40 Forsvar: 20 (kan bære missiler) Bevægelse: 5 Koster: 500	Faldskærmssoldat Angreb: 40 Forsvar: 15 Rækkevidde: 1 Bevægelse: 2 Koster: 350	Fjernstyret Missil Angreb: 80 Forsvar: 0 (kan bæres af alle bombefly) Rækkevidde: 1 Bevægelse: 6 Koster: 250	
Fodsoldater Angreb: 36 Forsvar: 5 Rækkevidde: 1 Bevægelse: 2 Koster: 300	Jord til luft missil Angreb: 70 Forsvar: 0 (kan bæres af alle bombefly) Bevægelse: 4 Koster: 200	Missilkrydser Angreb: 75 Forsvar: 30 (kan bære tre missiler) Rækkevidde: 3 Bevægelse: 4 Koster: 320	Stealth Bomber Angreb: 80 Forsvar: 25 Rækkevidde: 1 Bevægelse: 12 Koster: 800	

Oversigt over Vidundere

Pyramiderne Giver +3 glæde i alle dine byer. Koster: 175 Vedligeholdelse: 1	Den Store Mur Fjender mister en bevægelse når de på land er indenfor fire felter af dine byer. Koster: 350 Vedligeholdelse: 1	Notre Dame Giver +5 i glæde. Koster: 500 Vedligeholdelse: 1	Louvre Giver to gratis arbejdere og en gratis nybygger +2 glæde. Koster: 700 Vedligeholdelse: 1	Eiffeltårnet Giver +8 i glæde i alle nuværende byer. Koster: 1000 Vedligeholdelse: 1
The Great Lighthouse Giver +1 i bevægelse til alle enheder. Byen skal være ud til kysten. Koster: 130 Vedligeholdelse: 1	The Collosus Giver byen med adgang til vandet +5 i forsvar. Koster: 150 Vedligeholdelse: 1	Angkor Wat Det bliver gratis at bygge felter indenfor 5 felter af dine byer. Koster: 300 Vedligeholdelse: 1	Det forbudte Palads Giver vej forbindelse imellem alle nuværende byer. Koster: 600 Vedligeholdelse: 1	Frihedsgudinden Giver en civil i hver af de nuværende byer. Koster: 1200 Vedligeholdelse: 1
Stonehenge Giver +8 i glæde i alle nuværende byer. Koster: 120 Vedligeholdelse: 8	The Oracle Fordobler indbyggertallet da folk kommer for at bede. Koster: 150 Vedligeholdelse: 1	Hagia Sofia Din befolkning fordobles med det samme i alle byer. Koster: 300 Vedligeholdelse: 1	Brandenburger Tor Gør enheder du bygger i byen dobbelt så stærke. Koster: 550 Vedligeholdelse: 1	Manhattan Projektet Muliggør at bygge Atombomber og atommissiler. Koster: 800
Det store bibliotek Giver muligheden for at vælge en gratis teknologi Koster: 150 Vedligeholdelse: 1	Chitchen Itza Giver teknologien du arbejder på og +5 i glæde i alle byer. Koster: 450 Vedligeholdelse: 1	Opera Huset i Sydney Giver +5 glæde i alle dine nuværende byer. Koster: 1000 Vedligeholdelse: 1	Big Ben 25 % rabat på alle køb i byen. Koster: 700 Vedligeholdelse: 1	FN Giver en afstemning om hvem der er den største nation i verdenen. Koster: 1000
Colluseum Giver +4 i glæde i byen og fordobler indbyggertallet. Koster: 150 Vedligeholdelse: 3	Machu Picchu Alle handelsruter giver dobbelt udbytte. Giver +3 i byen. Skal ligge i nærheden af bjerg. Koster: 550 Vedligeholdelse: 1	Det Siktinske Kapel Giver +3 glæde i alle dine nuværende byer. Koster: 650 Vedligeholdelse: 1	Taj Mahal Giver adgang til køb af en teknologi i næste tidsalder. Koster: 600 Vedligeholdelse: 1	Pentagon Pris på alle militære enheder halveres. Pris: 1200 Vedligeholdelse: 1
Apollo Programmet Muliggør bygningen af Rumskibe Koster: 1200				
Børsen Sørger for at der er lige så mange glædespoint i hver by som i den der har mest. Koster: 800 Vedligeholdelse: 1				

Bebyggelser, Ressourcer og terræner

Mark Hver mark giver +1 i maddepotet i byen dertil som kan brødføde 2000 mennesker
Mine Hver mine giver +1 i jernressourcerne som hjælper til produktion af metaller i byerne omkring.
Stenbrud Hver stenbrud giver +1 i stenressourcerne som hjælper til produktion af stenholdigt materiale i byerne omkring.
Handelspost Kan bygges af arbejder og kan bruges til at bytte materialer mellem civilisationer eller mellem egne byer.

Kulmine Hver kulmine giver +1 i kulressourcerne som hjælper til produktion af energi og damp drevet materiale i byerne omkring.
Olie Hvert oliefelt med boreplatform giver +1 i olie er hjælper til at bygge fabrikker og værksteder i byerne omkring.
Uran Hver tilknytning til uranfelt giver +1 i uran er hjælper til at bygge atomdrevet materiale i byerne omkring.

Sump Et svært terræn at bevæge sig i. Koster en enhed det dobbelt i bevægelse at passere.
Ørken Et dødt landskab som ikke giver nogle muligheder for bebyggelse.
Skov Landskab der muliggør udvinding af Træ
Bjerg Landskab der muliggør udvinding af Jern
Sten Landskab der muliggør udvinding af Sten