

Perang
Tupat

Perang Tupat

Perang Tupat terinspirasi dari tradisi Perang Ketupat yang sudah lama dilakukan di Pantai Pasir Kuning, Desa Tempilang. Tradisi ini bertujuan untuk silaturahmi dalam menyambut bulan Ramadhan. Mari ikuti keseruan dalam merayakan tradisi Perang Ketupat bersama orang-orang terdekatmu!

Cara Menang

Pemain pertama yang mengumpulkan **10 poin** akan memenangkan permainan dan mendapat gelar **Master Tupat**.



Komponen Permainan



84 Kartu Bermain

36 Kartu Perang!!!



Komponen Permainan



4 Kartu Karakter



8 Dudukan Kartu Karakter

Komponen Permainan



4 Token Skill

16 Token Poin

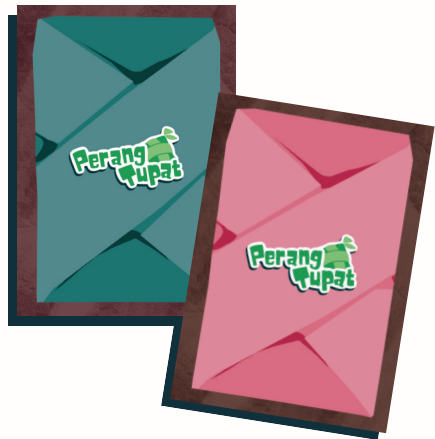


Komponen Permainan

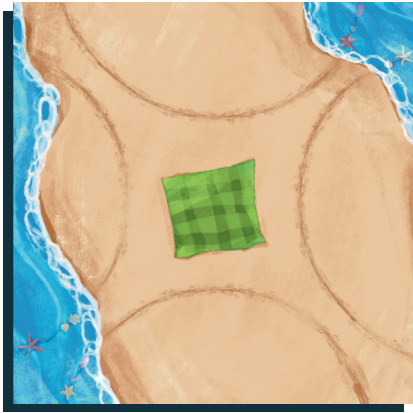


 **Badge Pemenang**

 **Tatakan Kartu**

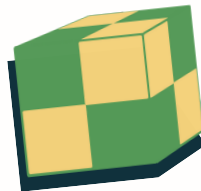


Komponen Permainan



 Papan Permainan

 Dadu Ketupat

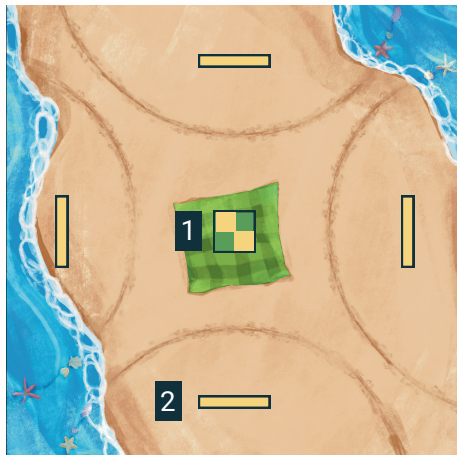


Peletakkan

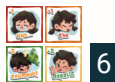
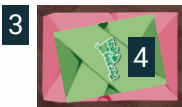
Pemain 3



Pemain 2



Pemain 4



Pemain 1

Peletakkan

1. **Dadu ketupat.**
2. **Kartu Karakter.** Setiap kartu memiliki 2 buah dudukan, agar dapat berdiri pada papan permainan.
3. **Tatakan kartu.** Berada di kiri pemain. Warna disesuaikan dengan karakter yang dimiliki.
4. **Tumpukan kartu.** Berjumlah 15 kartu untuk setiap pemain.
5. **Deck cadangan.** Merupakan sisa kartu yang ada setelah pembagian kartu dilakukan. *Deck* cadangan berada di kiri dan kanan papan permainan.
6. **Kumpulan token.** Bebas diletakkan di mana pun, yang masih dapat dijangkau oleh semua pemain.
7. **Badge pemenang.** Bebas diletakkan di mana pun.

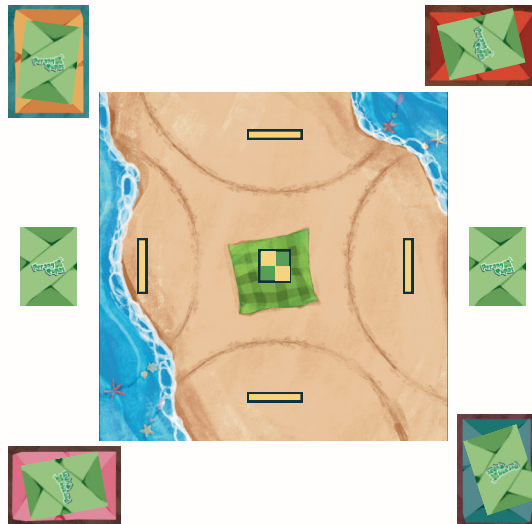
Persiapan Bermain

1. Papan permainan diletakkan di permukaan yang datar.
2. Ketupat diletakkan pada tikar, yaitu di tengah papan permainan.
3. Kartu karakter diberi dudukan dan diletakkan pada tiap sisi papan, **jangan melewati garis pasir.**
4. Tatakan kartu **disesuaikan warnanya dengan karakter** yang digunakan dan diletakkan di sebelah kiri pemain.



Persiapan Bermain

5. Token-token bebas diletakkan di mana saja, yang masih terjangkau oleh semua pemain.
6. Kocok seluruh kartu bermain dan bagi 15 kartu untuk setiap pemain. Letakkan pada tatakan kartu dan **jangan dibuka lebih dulu**.
7. Buka **5 kartu teratas** sebagai kartu di tangan.
8. Kartu yang tersisa akan menjadi **deck cadangan** dan diletakkan pada kiri dan kanan papan permainan.



Mulai Bermain

1. Salah satu pemain akan berhitung 1 sampai 3.
2. Setiap pemain akan **mulai secara bersamaan**. Tidak ada giliran pada permainan ini.
3. Pemain akan membuang 1 kartu dan **diletakkan pada tatakan kartunya**,



Mulai Bermain

kemudian mengambil 1 kartu dari tatakan kartu milik pemain di sebelah kanan.



4. Pastikan ada 5 kartu di tangan, tidak kurang dan tidak lebih. Pemain **harus membuang 1 kartu terlebih dahulu, baru mengambil 1 kartu yang baru.**
5. Pemain hanya dapat membuang kartu satu per satu.
6. Ketika pemain mendapat 1 set kartu, yaitu **3 kartu dengan gambar yang sama**, pemain akan menyimpannya sebagai poin dan **langsung mengambil 3 kartu baru.**

Mulai Bermain

3 kartu sama



1 poin

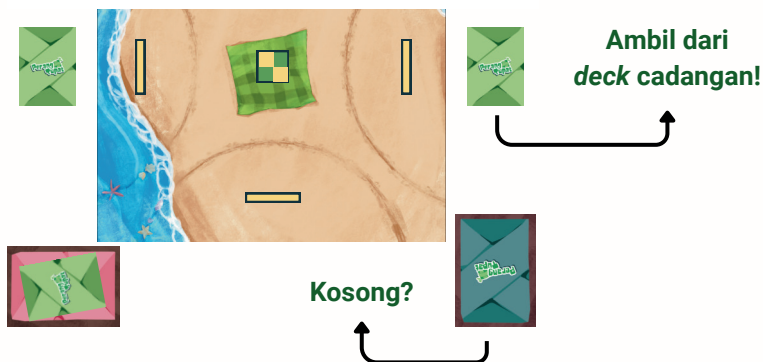


+3 kartu baru



Deck

1. Saat bermain, pemain akan saling **membuang 1 kartu dan meletakkannya di tatakan kartu miliknya**, kemudian **baru mengambil 1 kartu dari tatakan kartu milik pemain di sebelah kanan**.
2. Ketika kartu yang ada di tatakan kartu milik pemain di sebelah kanan kosong atau habis, pemain akan mengambil kartu dari **deck cadangan**.



3. Bila kartu di tatakan kartu pemain sebelah kanan sudah ada, pemain akan kembali mengambil kartu dari tatakan kartu tersebut.

Poin

1. Pemain akan mendapatkan 1 poin ketika memiliki 1 set kartu, yaitu 3 kartu dengan gambar yang sama.



= 1 poin



X

2. Pemain akan mendapatkan 2 poin ketika memiliki 1 set kartu *Perang!!!*, yaitu 3 kartu *Perang!!!* yang sama. **Pastikan warna dan gambar sama.**



= 2 poin

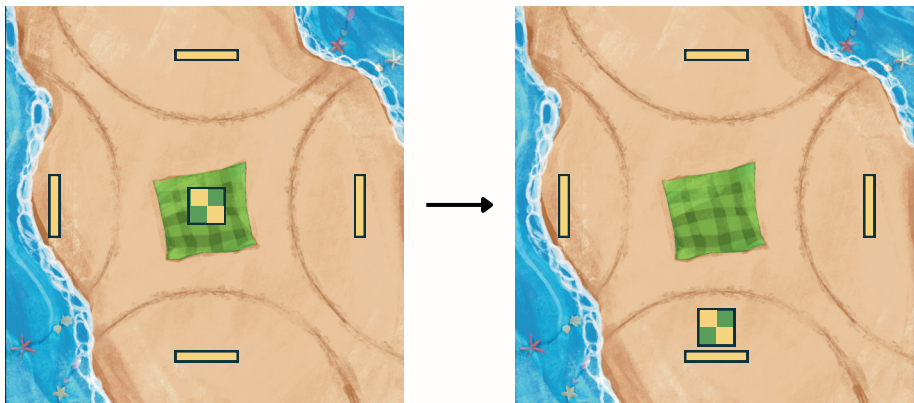


X

3. Kartu sebagai poin dapat diletakkan di mana pun. Pastikan tidak tercampur dengan *deck* lain.

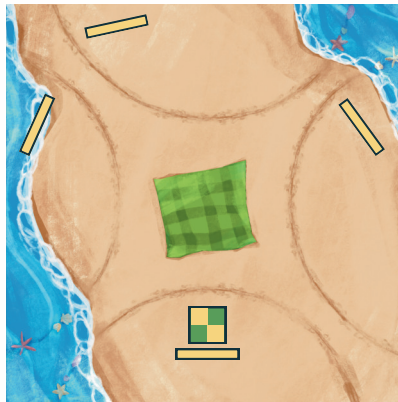
Perang!!!

1. Ketika pemain mendapat 1 set kartu *Perang!!!* yang sama, pemain akan **memicu terjadinya Perang Tupat**.
2. Pemain pertama yang mengumpulkan 1 set kartu *Perang!!!* Akan menjadi penyerang dan harus menyebutkan kata "**Perang!!!**".
3. Saat penyerang menyebutkan kata "**Perang!!!**", seluruh aktivitas akan terhenti dan semua pemain akan fokus melakukan Perang Tupat.
4. Penyerang mengambil ketupat dan meletakkannya di depan karakternya.



Perang!!!

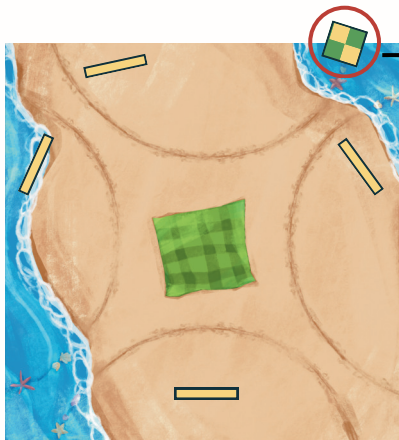
5. Penyerang akan berhitung 1 sampai 3 untuk memberi kesempatan pemain lain berpindah tempat, namun **jangan melewati garis pasir**. **Penyerang tidak boleh berpindah tempat.**



6. Setelah hitungan ketiga, penyerang menyentil ketupat sebanyak 1x ke arah karakter manapun. **Penyerang tidak boleh menyentil lebih dari 1x.** Penyerang bisa saja mengenai 1 atau lebih pemain lain sekaligus.

Perang!!!

7. Bila ketupat keluar dari papan permainan, maka penyerang akan mendapatkan token *Ups*....



Ketupat melewati
papan permainan



Penyerang dapat
token *Ups*...



= -1 poin

Perang!!!

8. Pemain yang terkena ketupat akan mendapatkan token *Ketimpuk!*.



Ketupat mengenai
pemain lain

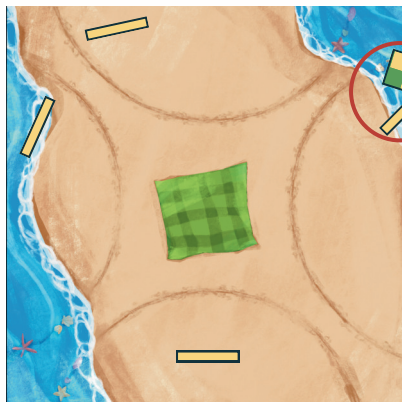
Pemain yang terkena
ketupat dapat
token *Ketimpuk!*



= -2 poin

Perang!!!

9. Ketika penyerang berhasil mengenai pemain lain, namun ketupat keluar dari papan permainan, maka penyerang akan mendapat token *Ups...* dan pemain yang terkena ketupat mendapat token *Ketimpuk!* saja.



Ketupat mengenai
pemain lain

Pemain yang terkena
ketupat dapat
token *Ketimpuk!*



= -2 poin

Ketupat melewati
papan permainan

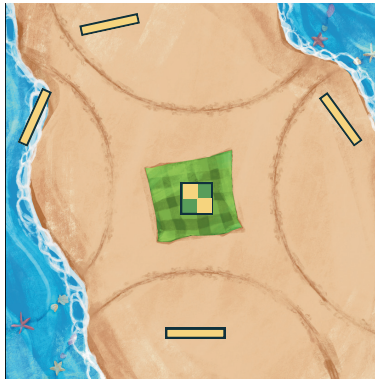
Penyerang dapat
token *Ups...*



= -1 poin

Setelah Perang!!!

1. Setelah *Perang!!!* selesai, pemain mengembalikan ketupat ke tempat semula.
2. Karakter tetap berada pada posisi terakhir. Pemain **tidak boleh memindahkan karakternya lagi** hingga *Perang!!!* berikutnya.



3. Semua pemain kemudian dapat **menghitung jumlah poinnya terlebih dahulu** sebelum melanjutkan permainan.
4. Setelah semua pemain siap, pemain yang sebelumnya berperan sebagai penyerang akan berhitung 1 sampai 3.
5. Semua pemain akan melanjutkan permainan lagi secara bersamaan.

Penebusan Poin

1. Saat sesi perhitungan poin, yaitu setelah *Perang!!!* selesai, pemain akan menghitung total poin yang didapat.
2. Bagi pemain yang mendapat token minus poin, pemain dapat **mengembalikan set kartu yang setara minus poin** yang didapat ke *deck* cadangan secara acak. Bila belum ada set kartu yang setara, pemain **menyimpan token minus poin hingga bisa menebus token tersebut**.
3. Setelahnya, pemain dapat **mengembalikan token minus poin ke kumpulan token**.
4. Permainan berlanjut hingga salah satu pemain mendapat 10 poin.

Sebagai contoh, pemain mendapat token *Ups...* yang bernilai -1 poin. Pemain dapat mengembalikan 1 set kartu yang bernilai 1 poin ke *deck* cadangan dan mengembalikan token minus poin ke kumpulan token.



= 1 poin

=



Penebusan Poin

Bila pemain mendapat token *Ketimpuk!* yang bernilai -2 poin, pemain dapat mengembalikan 2 set kartu atau 1 set kartu *Perang!!!* ke deck cadangan dan mengembalikan token minus poin ke kumpulan token.



= 2 poin

Atau



= 2 poin

=



=



Token Poin

1. Terdapat 4 jenis token poin, yaitu:



Ketimpuk!, token ini mengurangi poin pemain sebanyak 2 poin.



Dapat 2, token ini menambah poin pemain sebanyak 2 poin.



Ups..., token ini mengurangi poin pemain sebanyak 1 poin.



Ehe, token ini menambah poin pemain sebanyak 1 poin.

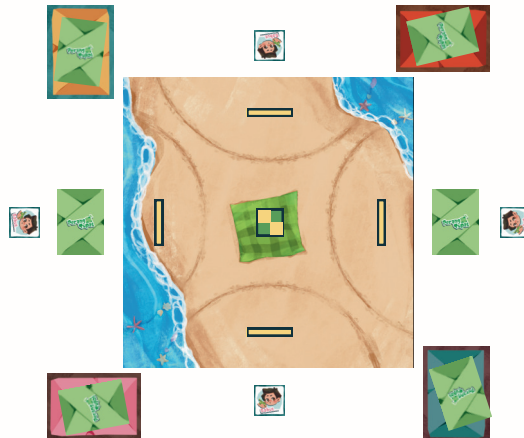
2. Hanya token minus poin yang dapat dikembalikan ke kumpulan token.
Token plus poin disimpan sebagai poin.

Skill/Aktif

1. Para pemain dapat menentukan ingin bermain dengan *skill* ataupun tidak.
2. Ketika pemain memutuskan akan bermain dengan *skill*, maka pemain akan **mengacak kartu karakter** dan **menggunakan token Gabut dan Skill Aktif** dalam permainan.



3. Token ini diletakkan di belakang karakter dan di luar papan permainan.



Skill/Aktif

4. Saat *skill* belum aktif, pemain akan menggunakan sisi token *Gabut*. Namun setelah *skill* aktif, yaitu saat pemain **berhasil mendapat total 3 poin sampai sebelum *Perang!!!***, maka pemain dapat membalikkan token menjadi sisi token *Skill Aktif*.



Setelah dapat 3 poin



5. Setiap kali *Perang!!!* dimulai namun **tidak ada *skill* pemain yang terpakai**, maka ***skill* akan hangus** dan pemain membalikkan token menjadi sisi token *Gabut*, sehingga pemain harus mengumpulkan 3 poin lagi sebelum *Perang!!!* berikutnya dimulai.
6. Saat *skill* sudah terpakai, pemain juga akan membalikkan token menjadi sisi token *Gabut*.

Karakter

1. Terdapat 4 karakter dengan *skill* unik tersendiri:



Jagoan, saat skill aktif, dapat menyentil ketupat sebanyak 2x.

Bila ketupat mengenai pemain yang sama sebanyak 2x pula, maka pemain tersebut akan mendapatkan 2 token *Ketimpuk!*.



Anak Bawang, saat skill aktif, mendapat -1 poin saat ketupat berhasil mengenainya, dan akan mendapat +1 poin ketika ketupat tidak berhasil mengenainya.

Karakter



Pantul, saat skill aktif, memberikan token *Ketimpuk!* kepada penyerang saat ketupat berhasil mengenainya.



Kebal, saat skill aktif, mendapat +2 poin ketika ketupat berhasil mengenainya.

2. *Skill* tiap karakter **hanya akan berpengaruh ketika pemain menjadi target.**
3. Ketika *skill* tidak terpakai pada saat *Perang!!!* tersebut, *skill* akan hangus.

