

## Game Design Document

# PERANCANGAN BOARD GAME MENGENAI PENGENALAN KUE TRADISIONAL KHAS SUNDA

Jessica Nathania Santosa

00000066898



## Overview

# BOARD GAME

## Konsep

Teh! Kuehna adalah sebuah *board game* yang mengambil tema mengenai kue tradisional khas Sunda. Board game ini memiliki tujuan sebagai media yang dapat membantu memperkenalkan kue tradisional khas Sunda kepada anak-anak.

## Story & Narrative

Pada permainan ini, para pemain akan menjadi seorang penjual kue Sunda. Mereka akan bersaing untuk menjadi penjual kue terlaris. Oleh karena itu, board game ini dinamakan Teh! Kuehna untuk menggambarkan penjual yang sedang menarik para pembeli.

## Platform

*Board game*

## Batasan Perancangan

Perancangan ditujukan untuk mengenalkan kue tradisional khas Sunda yang mencakup nama dan visualisasinya, baik itu kue basah atau pun kue kering dengan rasa yang manis.

## Target Audiences

### Demografis:

- Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan
- Usia: 9-12 tahun
- Pendidikan: Kelas 4-6 SD
- SES: A-B

### Geografis:

- Jawa Barat
- Banten

### Psikografis:

- Anak-anak yang suka ngemil.
- Anak-anak yang suka makanan manis.
- Anak-anak yang suka bermain dalam kelompok atau teman-teman

## Overview

# USER PERSONA



**Lydia Wijaya**

Umur : 9 Tahun  
Okupasi : Siswa  
Kelas : 4 SD  
Lokasi : Bandung  
SES : A -B

### Bio

Lydia adalah seorang siswa SD yang duduk di bangku kelas 4 dimana ia bersekolah di daerah Bandung. Ia merupakan anak yang ceria dan juga enerjik. Hobinya adalah bermain. Ketika istirahat di sekolah, Lydia dan teman-temannya meluangkan waktu dengan melakukan hal yang menyenangkan bersama. Di rumah pun, ia menghabiskan waktunya bermain game online atau menonton video. Lydia tidak suka belajar. Menurutnya membaca buku merupakan suatu hal yang membosankan. Sehingga seringkali lydia menghadapi kesulitan dalam pembelajaran di sekolahnya

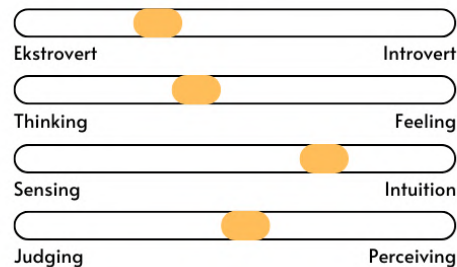
### Minat

- ✦ Bermain
- ✦ Punya teman baru
- ✦ Menggambar dan mewarnai
- ✦ Menonton *animation series*

### Frustasi

- ✦ Belajar untuk ujian
- ✦ Banyak PR yang sulit
- ✦ Kalah ketika bermain
- ✦ Handphone disita

### Personalitas

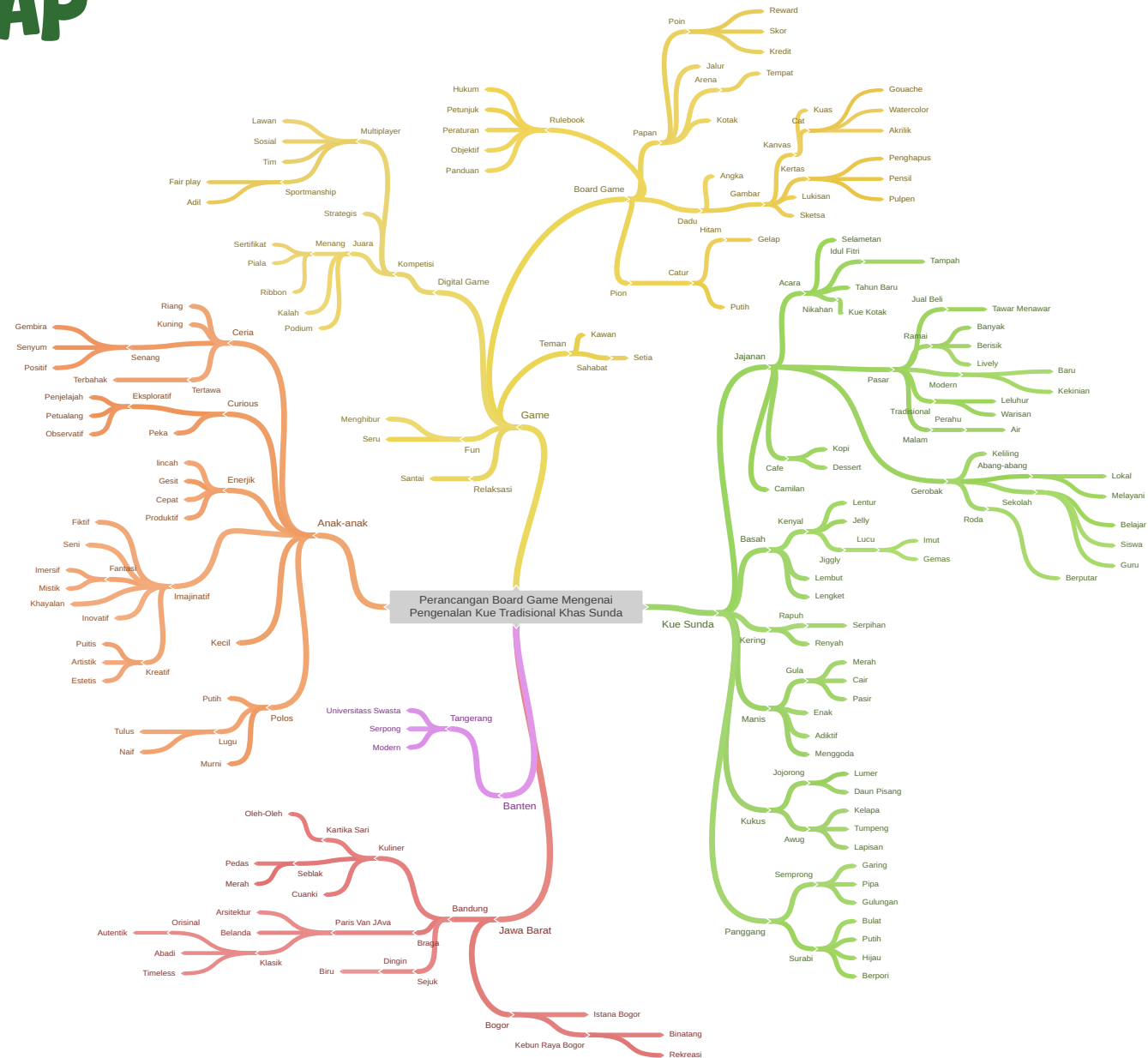


### Brands



# Brainstroming

## MIND MAP



## Brainstroming

# KEYWORDS

## Manis

Merepresentasikan profil rasa kue tradisional yang digunakan dalam *board game*. Manis juga rasa yang paling disukai dan mudah diterima oleh anak-anak, yang merupakan target audiens dari *board game* Teh! Kuehna. Kata tersebut juga merepresentasikan desain board game yang lucu atau imut yang akan disukai oleh anak-anak.

## Sunda

Merepresentasikan budaya yang akan direpresentasikan dari board game. Tidak hanya kue tradisional saja, tetapi elemen desain lain juga akan memberikan kesan budaya Sunda

## Warisan

Merepresentasikan bahwa kue tradisional bukan hanya sekadar makanan saja, melainkan harta budaya yang harus dijaga. Board game ini memiliki fungsi sebagai sebuah jembatan untuk menurunkan pengetahuan tentang kuliner dari generasi terdahulu kepada anak-anak.

Brainstroming

**BIG IDEA**

# **"RASA YANG MEMIKAT, JAJANAN TERMANIS LELUHUR"**

Big idea tersebut menggambarkan kue tradisional khas Sunda sebagai hidangan yang diciptakan dari resep turun-temurun. Kue Sunda bukan hanya makanan atau jajanan biasa tetapi bagian dari identitas Indonesia yang juga layak untuk mendapatkan apresiasi dan dikenang sepanjang abad.

# Brainstroming

# MOOD BOARD



Brainstroming

# REFERENCE BOARD



# PROTOTYPE 1

The image shows a child's drawing on a grid paper, depicting a city layout. The drawing includes several buildings, some labeled with names like 'Kue Bugis', 'Surabi', and 'Kue Biji'. There are also small blue and yellow figures. To the left of the drawing are several Indonesian Rupiah coins (500, 1000, 2000, 5000). A red 'LANGSUNG SLIP' sticker with a QR code is visible in the top right corner.

Namun permainan terasa tidak fun. Hal tersebut dapat disebabkan kurangnya tantangan yang ketika mengumpulkan kue-kue tersebut.

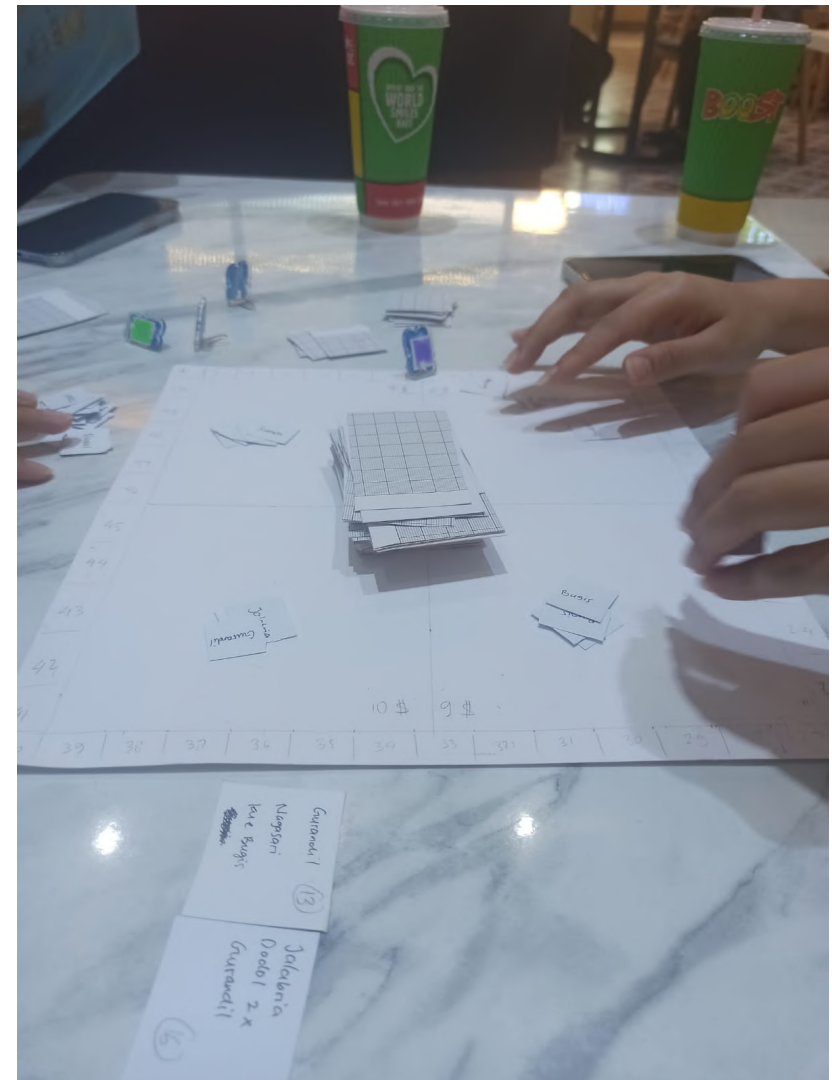
## Concept

# PROTOTYPE 2

Konsep pada prototype ini memiliki bentuk papan yang berbeda. Papan hanya dibagi ke dalam 4 area dan pada border terdapat kotak dengan angka dari 1 hingga 50 berupa poin. Masing-masing area memiliki nilainya sendiri, mulai dari nilai 7 sebagai nilai terkecil hingga 10. Token kue diletakkan pada keempat area tersebut, dan setiap jenis kue memiliki area masing-masing. Pembagian jenis kue pada area di papan ditentukan dari data yang telah diperoleh mengenai kue tradisional khas Sunda. Kue yang lebih dikenal akan diletakkan di area dengan nilai 7 dan 8, sedangkan kue yang jarang dikenal atau tidak ada yang mengenalnya sama sekali akan diletakkan di area dengan nilai 9 dan 10.

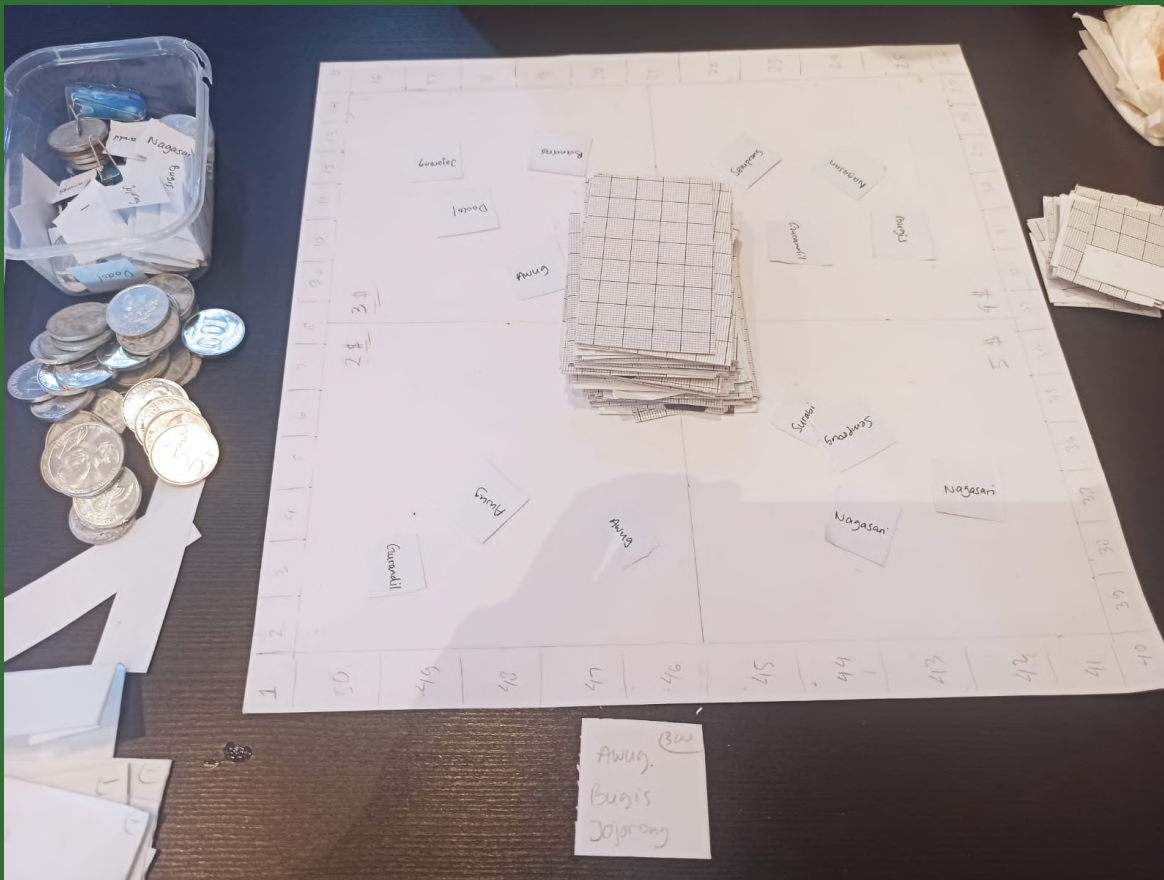
Pemain akan mengambil kartu bahan diletakkan di papan. Pemain harus menjumlahkan nilai pada kartu bahan untuk mengklaim token kue pada area yang diinginkan. Pada deck tersebut, terselip juga beberapa kartu aksi dimana ada kartu yang menguntungkan dan juga merugikan. Token kue yang harus diklaim pemain ditentukan dari kartu orderan yang didapatkan pemain. Terdapat kartu orderan mudah dan susah. Perbedaan dari kedua kartu tersebut adalah pada jumlah kue yang harus dikumpulkan dan poin yang akan diperoleh ketika berhasil menyelesaikannya.

Melalui prototype ini penulis masih belum menemukan endcondition yang tepat dari board game ini. Pemain juga tidak ada yang dapat menyelesaikan kartu orderan yang mereka harus kerjakan. Namun, permainan terasa jauh lebih fun dibandingkan prototype yang pertama.



## PROTOTYPE 3

Pada prototype ini, poin akan digantikan dengan koin. Peletakkan token kue dilakukan secara random atau acak. Selain itu, nilai yang ada pada papan akan diturunkan menjadi dua, tiga, empat, dan lima.



Pada giliran pemain, mereka dapat memilih dari tiga aksi, yaitu mengambil kartu bahan, mengklaim token kue, atau mengambil kartu orderan. Penulis memutuskan untuk mencampur kartu orderan yang mudah dan susah. Cara untuk pemain dapat mengklaim token kue masih sama seperti pada prototype sebelumnya.

Jumlah kartu bahan dibatasi sebanyak 75 kartu dan kartu aksi sebanyak 25 kartu. Sehingga satu deck kartu bahan dan kartu aksi berjumlah 100 kartu. Pada prototype ini, end condition dari permainan adalah ketika deck kartu bahan yang bercampur dengan kartu aksi habis. Ketika game selesai, kartu orderan yang tidak terselesaikan akan berlaku pengurangan nilai/koin, maka pemain dengan koin terbanyak akan memenangkan permainan.

Namun dari prototype ini, aturan dan rule akan difinalisasikan menjadi lebih baik lagi.

## Concept

# GAMEPLAY & MECHANICS

## Mekanisme

Teh! Kuehna adalah board game yang menggunakan mekanika bernama set collection sebagai mekanisme utamanya. Set collection adalah mekanisme dimana ketika pemain harus mengoleksi suatu barang sebagai objekturnya.

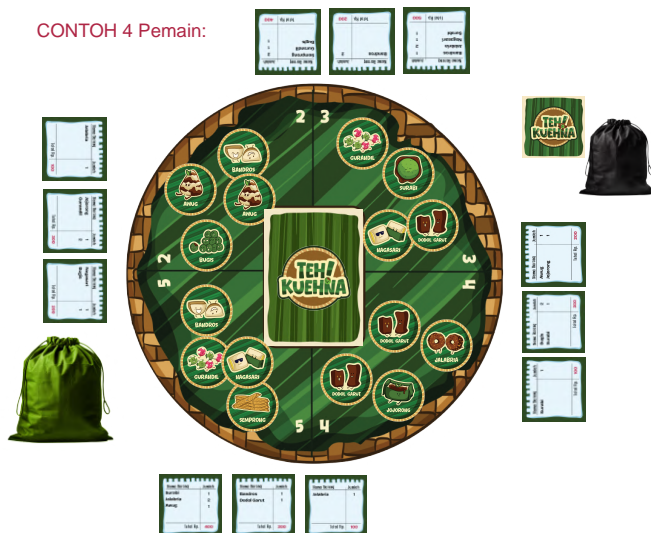
## Objektif

Para pemain akan berlomba untuk menjual kue Sunda terbanyak. Untuk memenangkan permainan, maka pemain harus memiliki koin lebih banyak daripada pemain lainnya. Caranya adalah dengan menyelesaikan Kartu Orderan

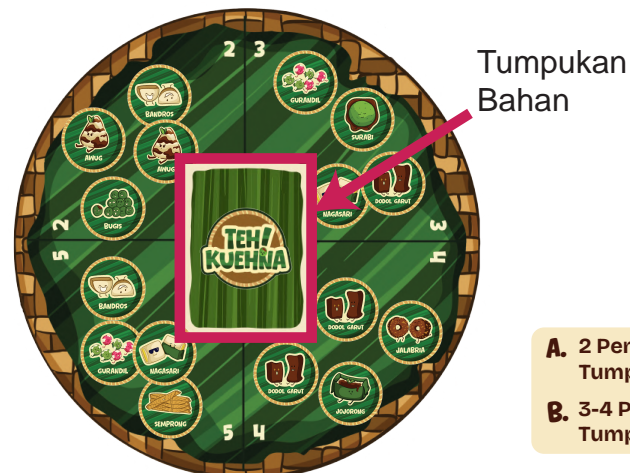
## Play Flow

Persiapkan komponen-komponennya

CONTOH 4 Pemain:



2. Pemain pertama dapat mengambil kartu pada Tumpukan Bahan. Jumlah kartu yang diambil bergantung pada jumlah pemain yang ikut dalam permainan tersebut.



- A. 2 Pemain = Setiap abıl dari Tumpukan Bahan; AMBIL 3 Kartu
- B. 3-4 Pemain = Setiap abıl dari Tumpukan Bahan; AMBIL 2 Kartu

3. Lihat dan perhatikan kartu yang didapat dengan baik. Tumpukan Bahan terbagi menjadi dua jenis kartu yaitu Kartu Bahan dan Kartu Aksi. Masing-masing terbagi menjadi dua jenis lagi.



Kartu Bahan digunakan untuk mengklaim Token Kue dan Kartu Aksi dapat digunakan untuk membantu pemain menang. Namun Kartu Aksi juga ada yang dapat merugikan!



Simbol Peti Harta Karun adalah Kartu Aksi yang efektif pada PUTARAN BERIKUTNYA. Tidak dapat digunakan di putaran yang sama saat kartu diperoleh. Namun boleh disimpan untuk putaran seterusnya.



Simbol Petir adalah Kartu Aksi yang efektif pada PUTARAN SAAT ITU. Kartu tersebut harus dilakukan saat itu juga dan dibuang saat itu juga. Sehingga tidak bisa disimpan.

\*jika mendapat 2, lakukan yang pertama diambil terlebih dahulu.  
\*jika syarat penggunaan kartu tidak terpenuhi, maka pemain boleh langsung membuangnya.

4. Lanjut ke pemain berikut. Ketika putaran pertama sudah terlewati dan giliran kembali kepada pemain pertama, maka para pemain sekarang dapat memilih dari antara dua tindakan:

**Mengambil kartu di Tumpukan Bahan ATAU Klaim Token Kue**

Pilih satu saja dari antara kedua pilihan tersebut.

5. Perhatikan Kartu Orderan yang dimiliki untuk mengetahui Token Kue apa saja yang harus diklaim.

6. Untuk klaim Token Kue, terdapat dua cara.

## Cara 1

Pemain harus mengumpulkan Kartu Bahan, sehingga apabila dijumlahkan totalnya mencapai nilai yang ada pada area dimana Token Kue yang ingin diklaim berada.



Area pada Papan dibagi menjadi empat, area poin 2, area poin 3, area poin 4, dan area poin 5

Pemain harus mengumpulkan Kartu Bahan yang apabila **angka di kartu dijumlahkan totalnya sama dengan angka area dimana Token itu berada.**

Misal: Karena Token Jalabria ada di area poin 3, maka pemain harus mengumpulkan Kartu Bahan hingga jumlahnya 3. ATAU



## Cara 2

Selain dari angkanya, pemain juga dapat klaim Token Kue dengan melihat **Gambar/Jenis Kartu dan mengumpulkan 3 yang sama.**

Cara yang kedua ini berlaku untuk mengklaim Token Kue di area poin mana saja.



Meskipun Token Jalabria ada di area poin 5 pun, pemain tetap dapat mengklaim Token tersebut dengan menggunakan 3 Kartu Bahan dengan Gambar/Jenis yang sama. Sehingga jika disimpulkan pemain dapat

7. Ketika ingin klaim Token Kue, maka pemain harus membuang Kartu Bahan yang sesuai jumlahnya ke tempat Tumpukan Buangan Bahan. Ambil Token Kue yang ingin diklaim dan letakkan Token tersebut di atas/ di bawah Kartu Orderan yang tepat.

Nama Barang	Jumlah
Surabi	1
Jalabria	2
Awug	1
Total Rp.	400

Nama Barang	Jumlah
Surabi	1
Jalabria	2
Awu	1
Total Rp.	400

Sehingga jelas Kartu Orderan mana yang memiliki Token Kue tersebut.

\*jika ada jenis kue yang sama pada 2/3 Kartu Orderan, pemain dapat bebas memindahkan Token Kue



8. Ketika di gilirannya pemain memilih untuk mengklaim Token Kue, maka pemain dapat bebas mengklaim Token Kue berapa pun itu jumlahnya asalkan Kartu Bahan tetap sesuai dengan poin di area tempat Token itu berada.

9. Klaim dan kumpulkan SEMUA Token Kue sesuai dengan Kartu Orderan yang dimiliki. Token Kue yang telah diklaim dan juga dikumpulkan, jikalau sudah lengkap sesuai Kartu Orderan, maka pemain dapat menukarkan Kartu Orderan terserbut berserta dengan Token-Tokennya dengan Koin.

Nama Barang	Jumlah
Surabi	1
Jalabria	2
Awug	1
Total Rp.	400



Menggunakan Kartu Aksi, Menukar Token dengan Koin, dan Mengambil Kartu Orderan Baru BUKAN TINDAKAN UTAMA

Sehingga pemain tetap HARUS memilih antara Ambil Kartu di Tumpukan atau Klaim Token Kue.

10. Ketika Koin sudah diklaim, buang Kartu Orderan yang sudah selesai di Tumpukan Buangan Orderan. Token Kue dari Kartu Orderan yang sudah selesai dikembalikan ke dalam kantung Token. Kemudian ambil Kartu Orderan yang baru, sehingga Kartu Orderan yang dimiliki jumlahnya selalu TIGA.

11. Apabila Token Kue pada Papan telah mencapai jumlah tertentu, maka pemain dapat mengisi kembali (Restock) Token Kue di Papan. Ketentuan Restock adalah sebagai berikut.

## Contoh



- A. 2 Pemain = RESTOCK ketika berjumlah 4 di Papan, ISI ULANG sebanyak 5 Token / area**
- B. 3-4 Pemain = RESTOCK ketika berjumlah 3 di Papan, ISI ULANG sebanyak 4 Token / area**

Gambar di kiri merupakan contoh ketika situasi Token Kue di Papan telah berjumlah 3. Maka artinya sudah saatnya untuk menambah Token Kue lagi ke Papan.

Ketika isi ulang Token Kue, lakukan secara acak/random. Pemain TIDAK BOLEH melihat ke dalam kantung ketika mengambil Token Kue.

## Akhir Permainan

Permainan akan berakhir ketika Tumpukan Bahan habis kartunya. Ketika hal tersebut terjadi, maka para pemain memiliki kesempatan terakhir untuk klaim Token Kue yang ada di Papan dengan Kartu Bahan yang mereka miliki.

Setelah itu, hitunglah jumlah Koin yang dimiliki. Pemain dengan jumlah Koin terbanyak adalah pemenangnya!

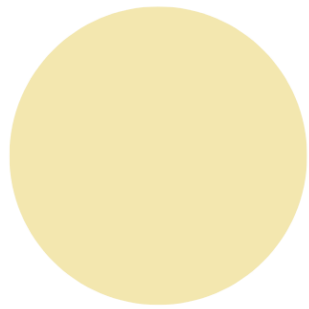


# Concept CORE LOOP

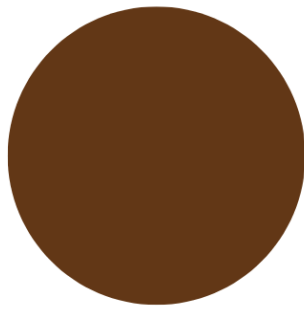


## Concept

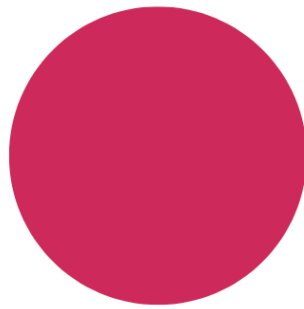
# WARNA



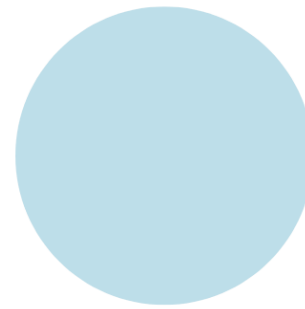
**#F3E5AF**



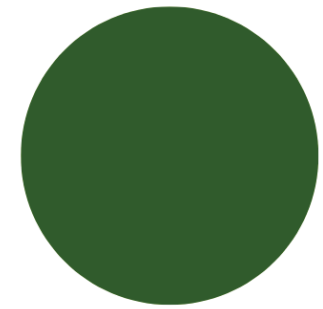
**#633817**



**#CD2B5A**



**#BEDDE8**



**#335C2C**

Untuk warna, *board game* Teh! Kuehna akan menggunakan warna-warna yang ada pada kue tradisional khas Sunda. Warna krim dan warna cokelat terdapat di hampir keseluruhan warna kue tradisional khas Sunda. Warna biru muda dapat melambangkan warna santan atau kelapa, bahan yang seringkali digunakan untuk membuat kue Sunda. Warna merah muda yang terdapat pada kue Gurandil, dan juga warna hijau yang seringkali ditemukan pada daun pisang yang digunakan untuk wadah atau hiasan kue tradisional khas Sunda.

Concept

# TIPOGRAFI & WARNA

## BEAR DAYS

Header

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG  
1234567890

## Bricolage Grotesque

Body Text

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG  
the quick brown fox jumps over the lazy dog  
1234567890

## Caruban

Details

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG  
the quick brown fox jumps over the lazy dog  
1234567890

## Concept

# SKETSA VISUAL

## Logo

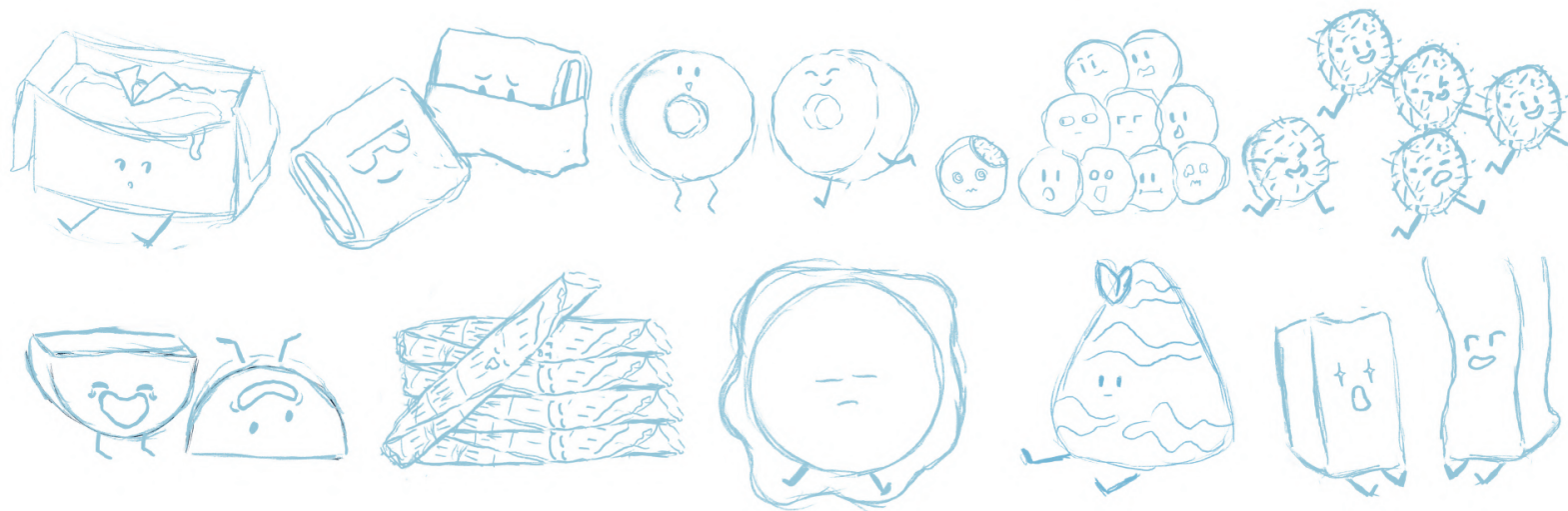
Melalui *keywords* dan *big idea* muncul ide untuk menamai *board game* ini "Teh, Kuehna". Kata "teh" berasal dari singkatan kata teteh yang berarti sebutan untuk kakak perempuan. Nama tersebut akan menggambarkan board game dengan lebih baik. Situasi pasar, dimana penjual akan menyapa pembeli dan juga mengajak mereka untuk membeli barang dagangannya. Dari alternatif tersebut, dikembangkan lagi menjadi beberapa alternatif visual untuk finalisasi logo.



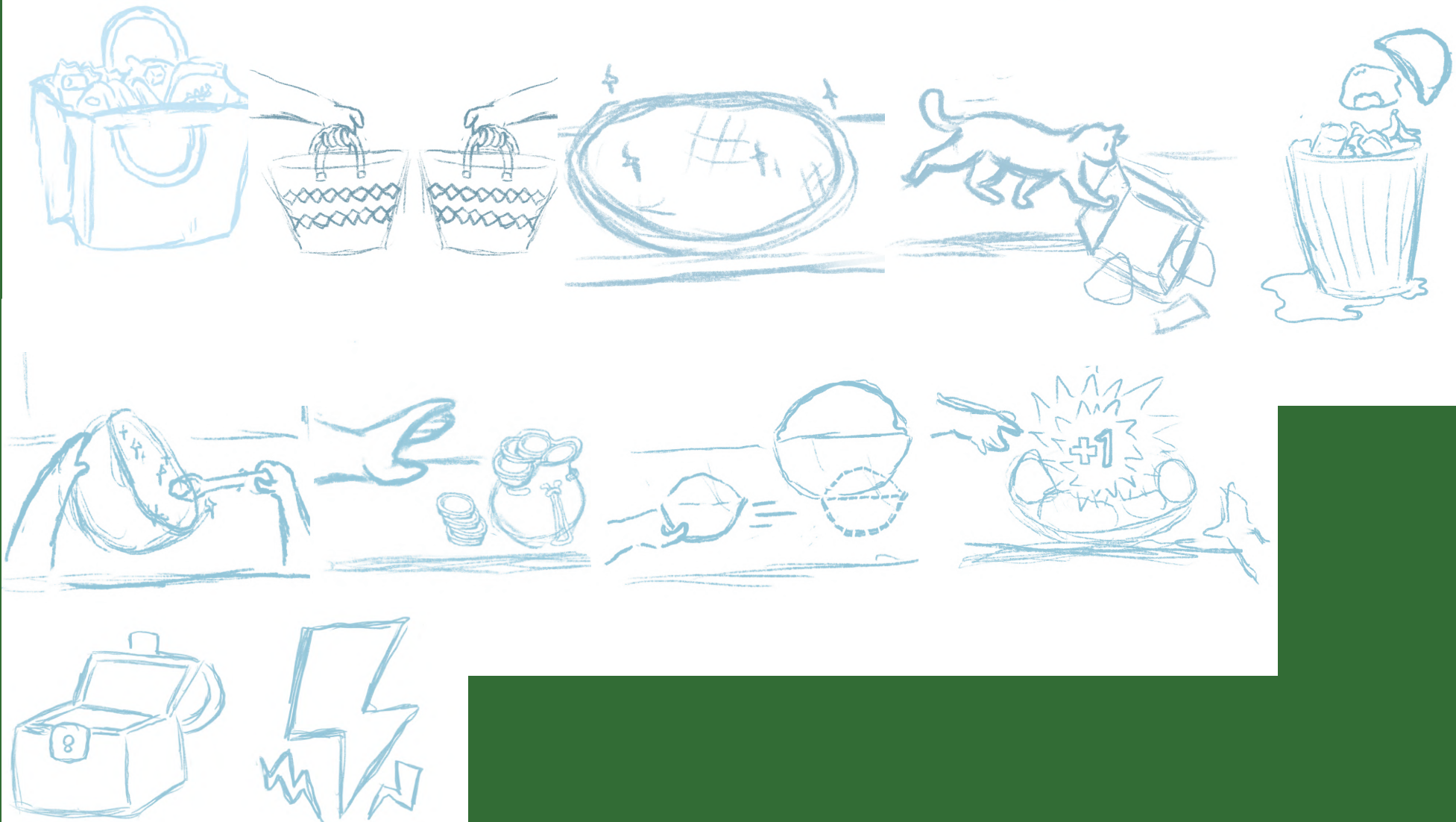
## Kartu Bahan



## Token Kue



## Kartu Aksi



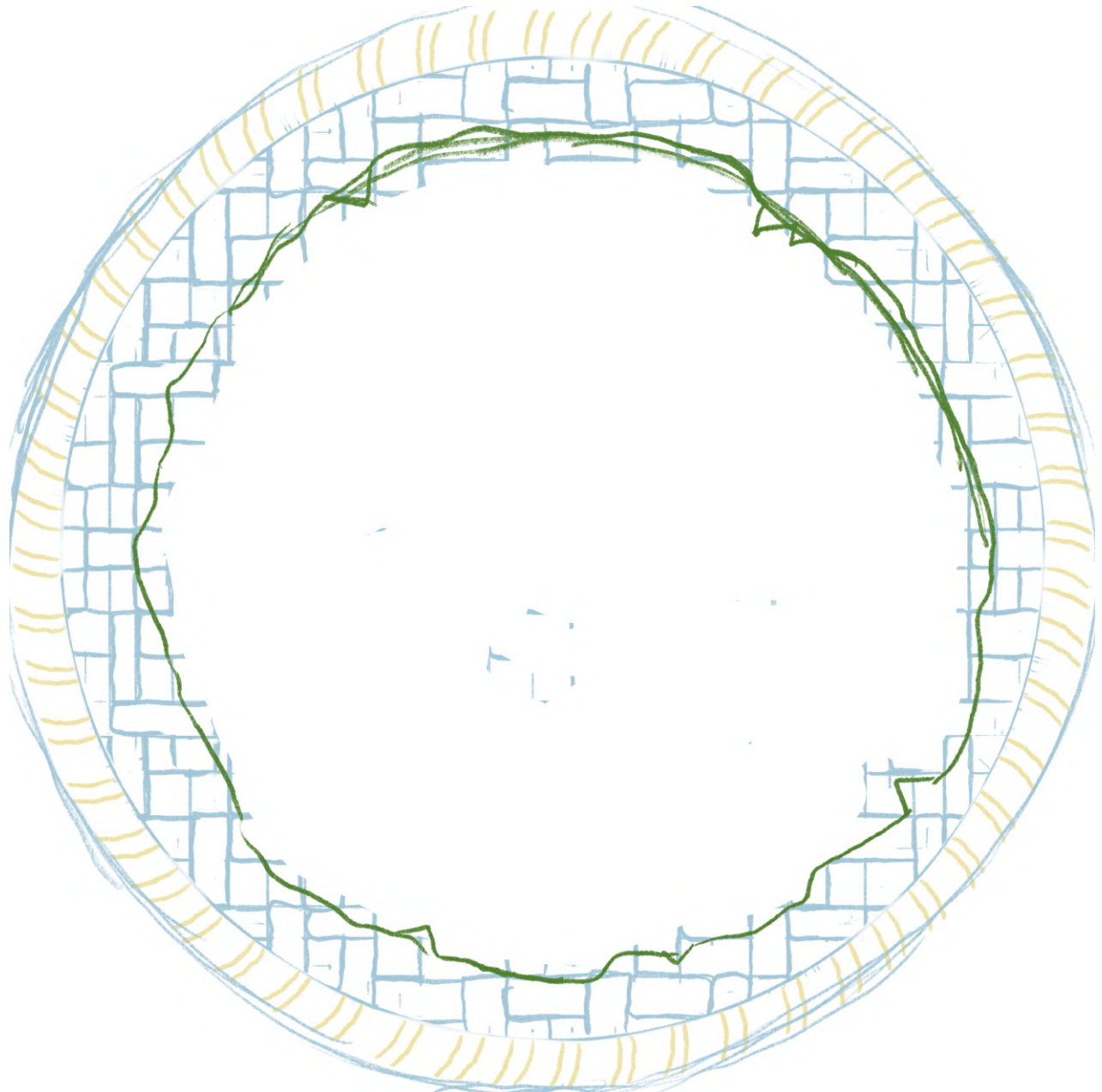
## Kartu Orderan

Nama Barang	Qty
Jalabris	
~	
~	
~	
~	
~	
Jumlah Rp.	

## Koin



## Papan



Design

# VISUAL FINAL KOMPONEN

## Logo

Dari beberapa alternatif desain logo, akhirnya logo yang dipilih adalah alternatif dengan visual tampah. Dari alternatif desain, logo kemudian ditata dan dirapihkan kembali desainnya. Kue Bugis yang menjadi titik pada tanda seru dibuat lebih kontras lagi. Hal tersebut dilakukan dengan menambahkan percikan saus gula merah dan membuat warna dari kue Bugis lebih terang lagi. Pattern pada tampah juga dihilangkan agar tidak mengganggu ketika membaca tulisan.



## Kartu Bahan



Kartu bahan adalah kartu yang digunakan untuk dapat mengklaim token kue. Kartu bahan terdiri dari 4 jenis bahan, yaitu tepung, gula pasir, gula kelapa, dan santan. Kartu-kartu tersebut memiliki nilainya masing-masing. Untuk tepung dan gula pasir, kedua kartu tersebut memiliki nilai satu. Sedangkan untuk gula kelapa dan santan memiliki nilai dua.

Untuk gambar di samping kanan adalah desain dari cover belakang pada kartu bahan. Desain tersebut terdiri dari border, latar daun pisang dan juga logo dari board game.



## Token Kue



Token kue pada board game Teh! Kuehna terdapat 10 jenis. Ada kue Awug, Bandros, Dodol Garut, Nagasari, Jalabria, Surabi, Gurandil, Bugis, Semprong, dan juga Jojorong. Token ini yang harus dikumpulkan para pemain untuk mendapatkan koin.

## Kartu Aksi



Kartu aksi adalah kartu yang dapat membantu pemain untuk memenangkan permainan. Namun kartu ini juga dapat merugikan pemain dan menghalang mereka dari kemenangan. Kartu aksi dirancang untuk menambahkan elemen fun dari permainan. Untuk cover belakang kartu, menggunakan desain yang sama dengan kartu bahan, sebab kedua jenis kartu harus diletakkan dalam 1 tumpukan. Pemain tidak akan tahu apakah kartu yang diambil adalah kartu bahan atau kartu aksi.

## Kartu Orderan



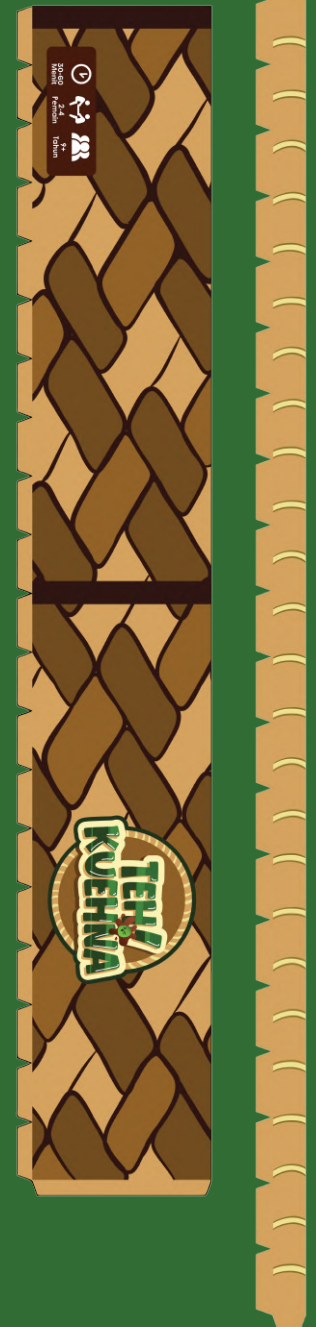
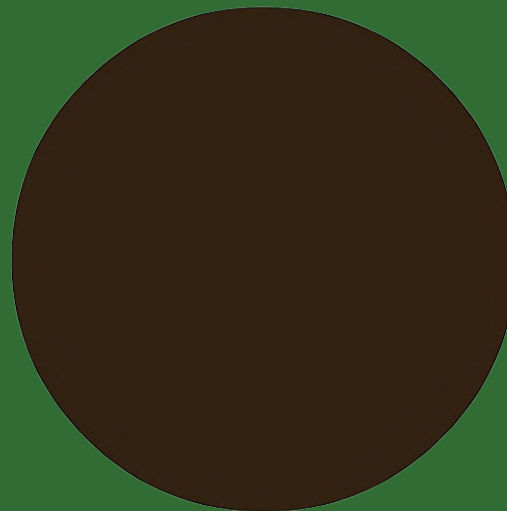
## Koin



Kartu orderan berisi daftar kue-kue yang harus dikumpulkan pemain. Cover belakang memiliki desain yang sama dengan kartu bahan dan kartu aksi. Ketika selesai, pemain dapat menukarnya dengan koin.

Papan digabung dengan packaging dari board game. Papan board game terletak pada bagian dalam tutup dari packaging. Papan memiliki desain menyerupai tampah, tempat kue tradisional seringkali ditaruh.

## Papan & Packaging



# Buku Peraturan



Kamu adalah seorang penjual kue Sunda. Namun ternyata di pasar tempat kamu berjualan, banyak sekali kompetitor! Bekerjalah lebih cerdas dan efisien untuk mendapatkan pendapatan lebih banyak dari penjual lain!

### KOMPONEN

- 1 Papan
- 150 Kartu Bahan & Kartu Aksi
- 42 Kartu Orderan
- 60 Token Kue + Kantung
- 50 Koin + Kantung

### PERSIAPAN

- Letakkan papan di tengah.
- Kocok semua Kartu Bahan dan Kartu Aksi untuk membentuk Tumpukan Bahan. Kemudian letakkan di tengah Papan dalam keadaan tertutup.
- Kocok Kartu Orderan, bagikan kepada pemain masing-masing tiga kartu. Letakkan tiga kartu tersebut bersebelahan. Kemudian letakkan sisanya dalam keadaan tertutup di samping Papan.

Kocok kantong berisi Token Kue. Kemudian ambil dan letakkan pada Papan secara acak. Letakkan kantungnya sebelah Papan.

Jumlah Token Kue yang diletakkan disesuaikan dengan jumlah pemain.

A. 2 Pemain = 5 Token / area  
B. 3-4 Pemain = 4 Token / area

### OBJEKTIF

Para pemain akan berlomba untuk menjual kue Sunda terbanyak. Untuk memenangkan permainan, maka pemain harus memiliki koin lebih banyak daripada pemain lainnya. Caranya adalah dengan menyelesaikan Kartu Orderan.

### ALUR PERMAINAN

- Untuk memulai, pemain pertama dapat mengambil kartu pada Tumpukan Bahan, jumlah kartu yang diambil bergantung pada jumlah pemain yang ikut dalam permainan tersebut. Jika sudah lanjut ke pemain lainnya untuk mengambil kartu.
- Lihat dan perhatikan kartu yang didapat dengan baik. Tumpukan Bahan terbagi menjadi dua jenis kartu yaitu Kartu Bahan dan Kartu Aksi.

Masing-masing jenis terbagi lagi menjadi dua.

Kartu Bahan terbagi menjadi 1 dan 2. Kartu Aksi terbagi menjadi kartu dengan tandu 1 dan 2.

Kartu Bahan akan digunakan untuk klaim Token Kue. Kegunaan kartu ini akan dijelaskan lebih pada no. Sedangkan kartu Aksi ini dapat digunakan untuk membantu memenangkan permainan. Namun, kartu ini juga dapat merugikan.

**Simbol Petir Harta Karun adalah Kartu Aksi yang efektif pada PUTARAN BERKUTNYA. Tidak dapat digunakan di putaran yang sama saat kartu diperoleh. Namun boleh disamping untuk putaran seterusnya.**

**Simbol Petir adalah Kartu Aksi yang efektif pada PUTARAN SAAT ITU. Ketika pemain mengambil dari Tumpukan Bahan dan melihat simbol ini, maka kartu tersebut harus diabaikan saat itu juga dan dibuang saat itu juga. Sehingga tidak bisa disamping.**

**Jika mendapat 2, lakukan yang pertama diambil terlebih dahulu. Jika syarat penggunaan kartu tidak terpenuhi, maka pemain boleh langsung membuangny.**

- Ketika putaran pertama sudah terlewati dan giliran kembali kepada pemain pertama, maka para pemain sekarang dapat memilih dari antara dua tindakan:
  - Mengambil kartu di Tumpukan Bahan ATAU Klaim Token Kue**
- Pemain harus memilih SATU saja dari antara dua tindakan tersebut. Sehingga jika pemain sudah mengambil kartu di Tumpukan pada gilirannya, maka ia tidak boleh klaim Token Kue. Begitu pula sebaliknya.
- Untuk klaim Token Kue, maka pemain harus memperhatikan Kartu Orderan yang dimiliki.

MISALKAN, seorang pemain memiliki Kartu Orderan seperti gambar di samping kiri. Maka ia harus mengumpulkan 1 Token Surabi, 2 Token Jalabria, dan 1 Token Awug untuk mendapatkan 400 koin.

- Untuk klaim Token Kue, maka pemain harus mengumpulkan Kartu Bahan, sehingga apabila dijumlahkan totalnya mencapai nilai atau jenis tertentu.

Area pada Papan dibagi menjadi empat, area poin 2, area poin 3, area poin 4, dan area poin 5.

MISAL, terlihat pemain harus mengumpulkan Token Jalabria Di Papan terdapat Token Jalabria pada area poin 5.

Maka untuk mengklaim Token tersebut ada 2 cara untuk melakukannya.

Pemain harus mengumpulkan Kartu Bahan yang apabila angka di kartu dijumlahkan totalnya sama dengan angka area dimana Token itu berada.

Karena Token Jalabria ada di area poin 5, maka pemain harus mengumpulkan Kartu Bahan hingga jumlahnya 3. ATAU Selain dari angkanya, pemain juga dapat klaim Token Kue dengan melihat Gambar/Token Kartu dan mengumpulkan 3 yang sama. Cara ini berlaku untuk mengklaim Token Kue di area poin mana saja.

Meskipun Token Jalabria ada di area poin 5 pun, pemain tetap dapat mengklaim Token tersebut dengan menggunakan 3 Kartu Bahan dengan gambar/Token yang sama.

Sehingga jika disimpulkan pemain dapat klaim Token Kue dengan cara mengumpulkan:

Jumlah angka yang sama dengan area Token di Papan ATAU 3 Kartu Bahan dengan jenis yang sama untuk area

- Ketika ingin klaim Token Kue, maka pemain harus membuang Kartu Bahan yang sesuai jumlahnya ke tempat Tumpukan Buangan Bahan. Ambil Token Kue yang ingin diklaim dan letakkan Token tersebut di atas/di bawah Kartu Orderan yang tepat. Sehingga jika Kartu Orderan mana yang memiliki Token Kue tersebut.
- Ketika di gilirannya pemain memilih untuk mengklaim Token Kue, maka pemain dapat bebas mengklaim Token Kue berapa pun itu jumlahnya asalkan Kartu Bahan tetap sesuai dengan poin di area tempat Token itu berada.

**INGAT: Pilih antara ingin Ambil Kartu di Tumpukan Bahan (ambil sesuai jumlah pemain, lihat hal. 3) ATAU Klaim Token Kue (berapa pun itu jumlahnya bebas, sesuaikan dengan Kartu Bahan yang dimiliki)**

- Klaim dan kumpulkan SEMUA Token Kue sesuai dengan Kartu Orderan yang dimiliki. Token Kue yang telah diklaim dan juga dikumpulkan, jika sudah lengkap sesuai Kartu Orderan, maka pemain dapat menukarkan Kartu Orderan tersebut beserta dengan Token-Tokennya dengan koin.
- Ketika koin sudah diklaim, buang Kartu Orderan yang sudah selesai di Tumpukan Buangan Orderan. Token Kue dari Kartu Orderan yang sudah selesai dikembalikan ke dalam kantong Token. Kemudian ambil Kartu Orderan yang baru, sehingga Kartu Orderan yang dimiliki jumlahnya selalu TIGA.

Menggunakan Kartu Aksi, Menukar Token dengan koin, dan Mengambil Kartu Orderan Baru BUKAN TINDAKAN UTAMA. Sehingga pemain tetap HARUS memilih antara Ambil Kartu di Tumpukan atau Klaim Token Kue. Pastikan untuk melakukan 1 dari 2 tindakan tersebut sebelum lanjut ke pemain selanjutnya.

- Apabila Token Kue pada Papan telah mencapai jumlah tertentu, maka pemain dapat mengisi kembali (Restock) Token Kue di Papan. Ketentuan Restock adalah sebagai berikut:
  - A. 2 Pemain = RESTOCK ketika berjumlah 4 di Papan, ISI ULANG sebanyak 5 Token / area
  - B. 3-4 Pemain = RESTOCK ketika berjumlah 3 di Papan, ISI ULANG sebanyak 4 Token / area

Contoh

Gambar di kiri merupakan contoh ketika situasi Token Kue di Papan telah berjumlah 3. Maka artinya sudah saatnya untuk menambah Token Kue lagi ke Papan.

Ketika isi ulang Token Kue, lakukan secara acak/random. Pemain TIDAK BOLEH melihat ke dalam kantong ketika mengambil Token Kue.

### AKHIR PERMAINAN

Permainan akan berakhir ketika Tumpukan Bahan habis kartunya. Ketika hal tersebut terjadi, maka para pemain memiliki kesempatan terakhir untuk klaim Token Kue yang ada di Papan dengan Kartu Bahan yang mereka miliki.

Setelah itu, hitunglah jumlah koin yang dimiliki. Pemain dengan jumlah koin terbanyak adalah pemenang!

Board game Teh! Kuehna akan menyediakan buku peraturan. Buku tersebut berfungsi untuk memberitahu aturan bermain kepada pemain

Design

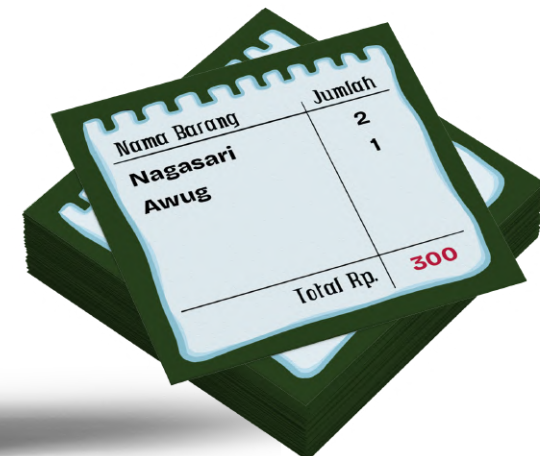
# MERCHANDISE

## Totebag & Keychain

Board game Teh! Kuehna juga menyediakan merchandise berupa totebag dan juga keychain. Merchandise tersebut akan berfungsi dalam meningkatkan brand awareness dan juga meningkatkan pengalaman konsumen.



# Design MOCKUP



# Design MOCKUP

