

GAME DESIGN DOCUMENT

PERANCANGAN BOARD GAME UNTUK MENGENALKAN JENIS-JENIS JAMU PADA ANAK

Felicia Viana Lim - 00000077873





BALA JAMU

TABLE OF CONTENT

1. IDEATION

Board Game Overview
Mindmap
Keywords
Big Idea
User Persona
Moodboard
References Board
Tone of Voice
Typeface
Color Palette
Game Concept
Core Loop

2. PROTOTYPING

Game Mechanics
Flowchart
Story and Narrative
Komponen Board Game
Gameplay
Logo Board Game
Papan Board Game
Token Bahan
Kartu Jamu
Kartu Aksi
Buku Resep
Rulebook
Packaging
Cangkir
Botol Minum
Notes

3. SHOWCASE

Papan
Token Bahan
Kartu Jamu
Kartu Aksi
Buku Resep
Rulebook
Packaging
Cangkir
Botol Minum
Notes



IDEATION



BOARD GAME OVERVIEW

BALAJAMU merupakan board game yang mengangkat tema minuman tradisional Indonesia yaitu jamu. Konsep board game ini dibuat dengan mekanisme sederhana untuk memperkenalkan jenis-jenis jamu pada anak. Selain mengenal jenis-jenis jamu, anak-anak juga dapat mengetahui manfaat dan bahan dasar yang digunakan untuk meracik jamu. Board game ini juga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menyusun strategi, membedakan bentuk visual dan meningkatkan jiwa kompetitif.





MINDMAP

Mind map yang dibuat terdiri atas 3 cabang yaitu board game, anak-anak, dan jamu. Ketiga cabang tersebut merupakan fokus utama penelitian, sehingga masing-masing kata perlu digali lebih dalam agar dapat memunculkan pemikiran kreatif.







BOARD GAME

Hangat, Kebersamaan, Langkah

Kata ini menggambarkan karakter board game yang dirancang dengan menghadirkan suasana hangat dan menyenangkan, serta mendorong interaksi antar pemain.

KEYWORDS

JAMU

Tradisi dan Alam

Kedua kata ini mencerminkan asal usul jamu sebagai warisan budaya yang telah diteruskan secara turun temurun.

ANAK-ANAK

Eksploratif

Kata ini mencerminkan cara belajar anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan suka mencoba hal baru.



BIG IDEA

"Melanjutkan Misi dengan Mengenali Tradisi"

Big idea ini dapat diartikan sebagai sebuah perjalanan panjang, dimana masyarakat memiliki tugas untuk meneruskan tradisi agar nilainya tetap terjaga.



USER PERSONA PRIMER



Nico

Umur : 7 tahun

Jenis Kelamin: Laki-laki

Pekerjaan : Siswa

Kelas : 1 SD

SES : A

Domisili : Gading Serpong

Generasi : Gen Alpha

BIO

Nico dikenal sebagai anak yang aktif, ceria, dan suka bermain. Saking aktifnya, ia seringkali jatuh sakit dan harus mengonsumsi obat. Tapi, Nico tidak suka minum obat dan sulit kalau disuruh minum obat. Ia hanya ingin bermain terus bersama temannya.

NEEDS

Nico ingin bermain sepuasnya tanpa harus takut jatuh sakit. Ia juga tidak ingin minum obat saat sakit.

FRUSTRATIONS

- Tidak bisa bermain diluar karena sakit
- Harus minum obat saat sakit
- Merasa sedih karena teman-temannya bermain tanpa dirinya
- Tidak tahu kenapa ia harus menjaga kesehatan

GOALS

- Tetap sehat agar bisa bermain terus
- Punya banyak teman dan tidak ketinggalan aktivitas bersama teman-teman
- Dekat dengan orang tua

MOTIVATION

- Bermain terus menerus
- Mempunyai banyak teman dan dikenal banyak orang
- Bisa tetap sehat tanpa harus minum obat



USER PERSONA SEKUNDER



Meriaty

Umur : 36 tahun
Jenis Kelamin: Perempuan
Pekerjaan : Karyawan swasta
Status : Menikah
SES : A
Domisili : Gading Serpong
Generasi : Gen Millennial

BIO

Meriaty adalah sosok ibu pekerja yang bertanggung jawab dan perfeksionis. Ia selalu ingin memberikan yang terbaik untuk keluarganya, baik dari segi kesehatan maupun kebahagiaan. Namun, padatnya pekerjaan sering membuatnya merasa bersalah karena tidak bisa memantau perkembangan anak secara langsung.

FRUSTRATIONS

- Saat anak sakit, ia harus mengambil cuti dan pekerjaan menumpuk
- Rasa bersalah karena kurang waktu untuk keluarga
- Tidak memiliki waktu me time karena waktu habis untuk mengurus pekerjaan dan keluarga
- Anak rewel saat sakit, membuat hati tidak tenang

NEEDS

Meriaty ingin keluarganya tetap sehat dan terjaga agar tidak mudah sakit. Solusi terpercaya tentang cara menjaga daya tahan tubuh yang alami

GOALS

- Memiliki keluarga yang sehat secara fisik dan mental
- Menjaga keseimbangan waktu antara pekerjaan dan waktu keluarga
- Mengajarkan anak untuk hidup sehat

MOTIVATION

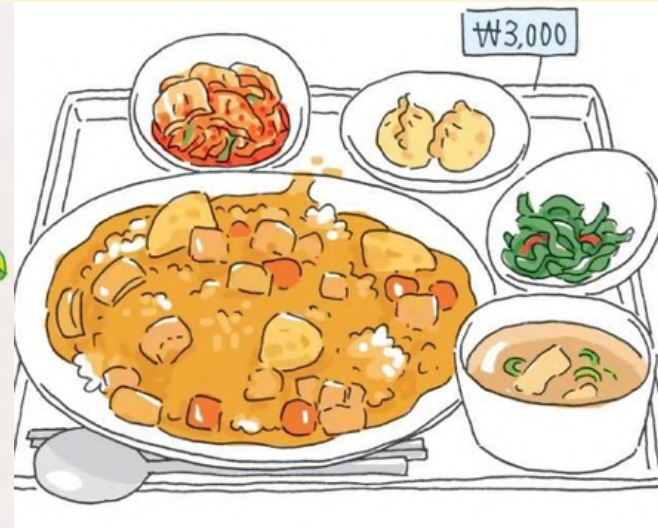
- Merasa bangga ketika dapat mengurus keluarga dan pekerjaan dengan baik
- Merasa tenang saat keluarga sehat, meskipun ia sibuk dengan pekerjaannya
- Membangun keluarga yang sehat dan harmonis



MOODBOARD



REFERENCES BOARD



TONE OF VOICE

TRUSTWORTHY



Kata ini bertujuan untuk menegaskan bahwa informasi yang terdapat pada board game dapat dipercaya, jujur dan aman.

CASUAL



Kata ini bertujuan untuk memberikan kesan santai, mudah dipahami, dan tidak kaku.

PLAYFUL



Kata ini bertujuan untuk menarik perhatian audiens dengan memberikan kesan menyenangkan, ceria dan ramah sehingga board game yang dirancang lebih menarik.

TYPEFACE

Typeface yang digunakan pada board game ini berjenis sans serif, dimana typeface yang digunakan ialah chalkboard dan linotte. Pemilihan kedua typeface ini disesuaikan dengan karakteristik board game ini yang playful tapi tetap profesional.

HEADER

Chalkboard

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj
Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt
Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1234567890.,?!/()&*"

BODY TEXT

Linotte

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh
Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp
Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx
Yy Zz 1234567890.,?!/()&*"

Light
Regular
Semibold
Bold
Heavy

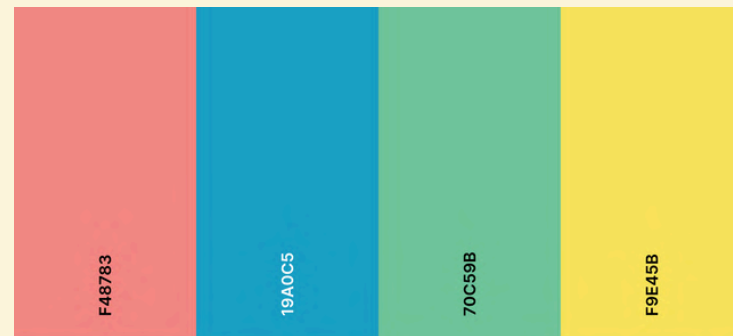
COLOR PALETTE

Pada perancangan board game, penulis menggunakan warna-warna cerah dengan tujuan memberikan kesan ceria, playful dan cocok untuk anak.

PRIMARY



SECONDARY



GAME CONCEPT

Konsep permainan yang dipilih ialah permainan edukatif yang mengandalkan strategi, dimana pemain harus menggunakan aksinya semaksimal mungkin untuk memenangkan permainan ini. Permainan ini akan dimainkan dengan cara mengumpulkan bahan-bahan dasar pembuat jamu yang disesuaikan dengan resep jenis jamu. Beberapa action mechanics yang akan digunakan pada board game yaitu:

SET COLLECTION

Set collection digunakan untuk mengumpulkan bahan jamu.

HAND MANAGEMENT

Hand management diterapkan saat pemain mengelola kartu dan menentukan waktu penggunaan yang tepat.

ACTION POINT ALLOWANCE SYSTEM

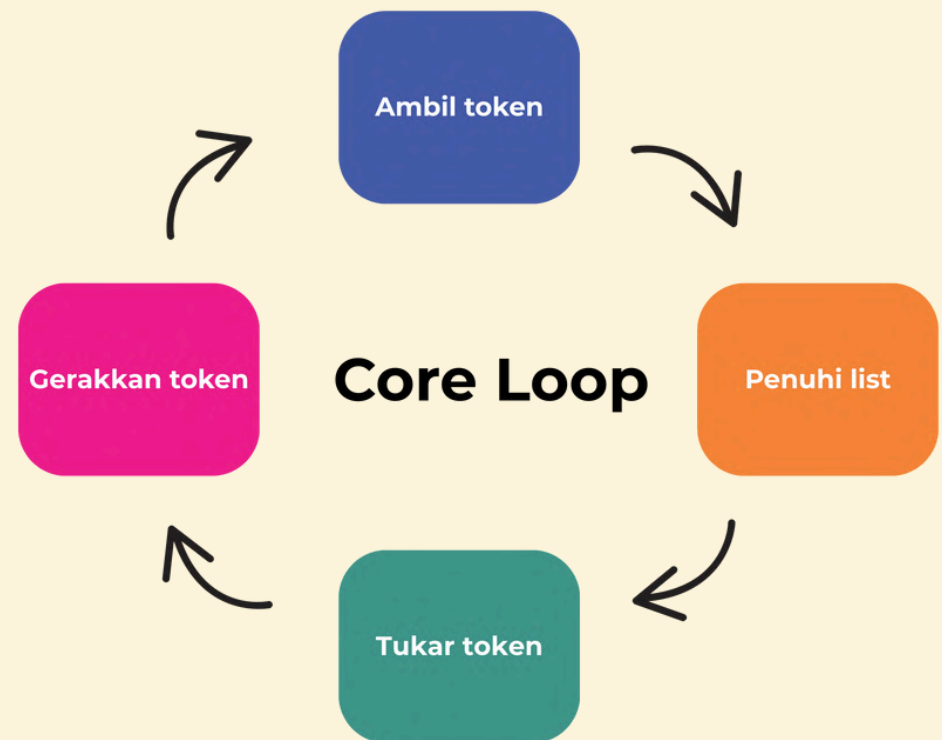
Action point allowance system membatasi jumlah aksi sehingga pemain perlu berpikir strategis.

GRID MOVEMENT

Grid movement digunakan untuk mengatur pergerakan pemain saat memindahkan token dalam area permainan.

CORE LOOP

Core loop pada game ini dimulai dengan gerakkan token sebagai langkah awal. Pada gerakkan token, pemain harus menggeser posisi token secara horizontal atau vertikal dengan tujuan membentuk 3 token menjadi 1 barisan. Dilanjutkan dengan ambil token, dimana setelah menggeser token, pemain dapat mengambil 1 token dari barisan token yang telah dibentuk. Kemudian, pemain akan memenuhi list yang tertera pada buku resep jamu. Setelah memenuhi list, pemain akan menukar token yang telah dikumpulkan untuk membuka kartu jamu sebagai penanda pemain berhasil meracik jamu.





PROTOTYPING

GAME MECHANICS

PLAYERS

Pemain yang akan memainkan board game ini ialah anak berusia 7-11 tahun.

OBJECTIVES

Pemain harus berlomba untuk menjadi orang pertama yang berhasil meracik 3 jenis jamu yang berbeda.

PROCEDURES

Setiap pemain mengumpulkan token bahan sesuai dengan resep untuk meracik jamu.

RULES

1. Setiap pemain hanya memiliki 3 action point saat gilirannya.
2. Pemain hanya bisa menggeser token secara vertikal atau horizontal, tidak boleh diagonal.
3. Pemain dapat mengambil token apabila berhasil membuat 1 barisan berisi 3 token yang sama.
4. Pemain hanya menyimpan 1 token dari 3 token yang membentuk 1 barisan.
5. Wajib mengambil 1 kartu aksi ketika pemain mengambil token di atas petak yang bertanda tikus tanah ataupun berlubang.

RESOURCES

Resources pada board game ini terdapat pada langkah atau aksi yang berjumlah 3 action point dan token bahan yang dikumpulkan pemain.

CONFLICT

Konflik pada game ini terdapat pada kartu aksi yang negatif. Dimana kartu aksi negatif dapat merugikan pemain yang dapat menghambat pemain dalam menyelesaikan resep jamu.

BOUNDARIES

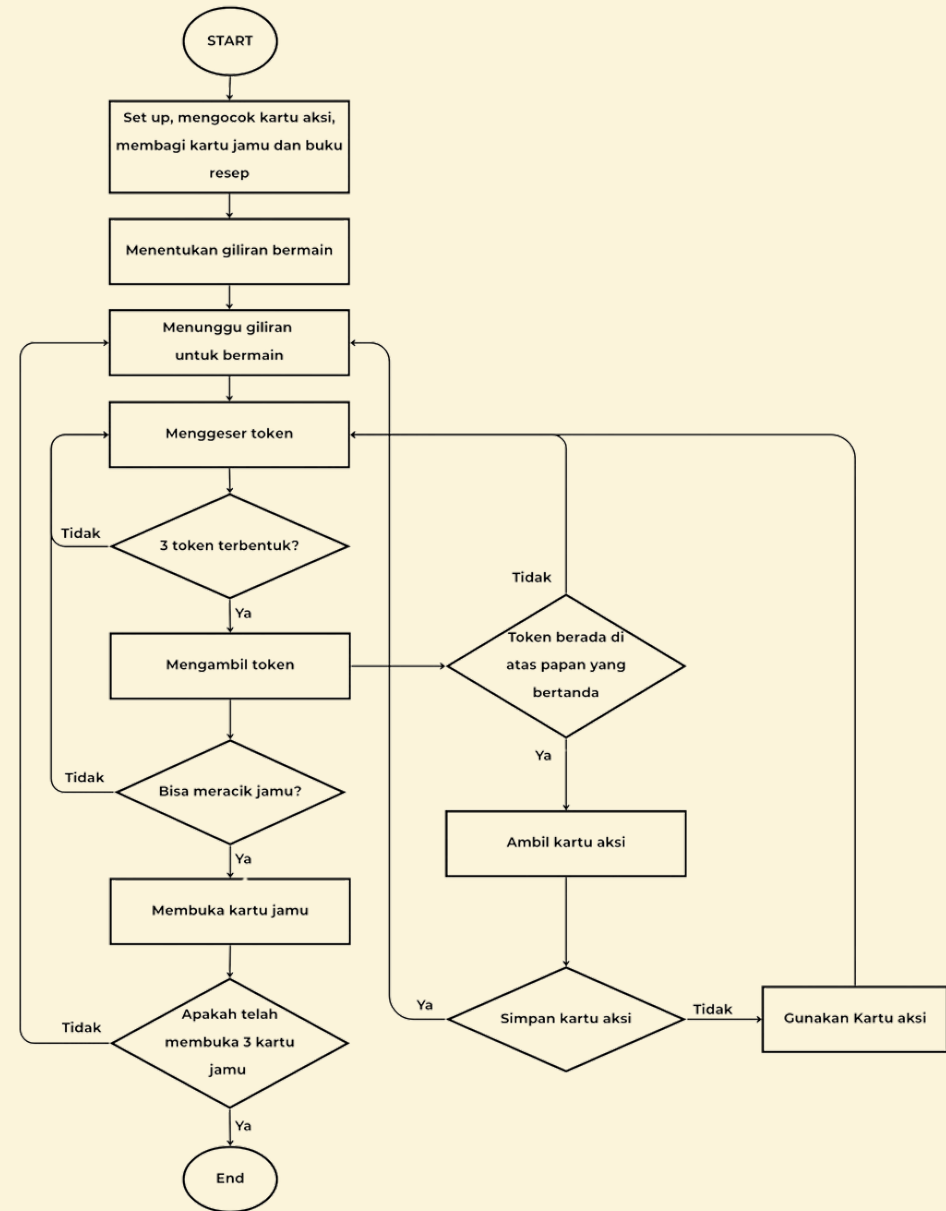
Boundaries atau batasan pada board game ini terdapat kartu jamu yang harus dibuka pada akhir permainan. Hal ini berarti pemain harus menyelesaikan 3 jenis resep jamu yang berbeda.

OUTCOME

Outcome atau hasil dari board game ini adalah satu pemain tercepat yang berhasil menyelesaikan 3 resep jamu dengan jenis yang berbeda dan membuka 3 kartu jamu permainan.

FLOWCHART

Alur permainan dimulai dengan ditandai kata “Start” pada diagram. Pada tahap awal, pemain harus melakukan persiapan untuk memulai game. Tahap persiapan ini terdiri atas set up, mengocok kartu aksi, membagikan buku resep dan 7 jenis kartu jamu yang berbeda pada setiap pemain. Permainan dimulai ketika pemain telah menentukan giliran bermain. Kemudian saat gilirannya, pemain dapat melakukan 3 langkah atau aksi sesuai dengan strategi masing-masing pemain. Permainan selesai ketika ada pemain yang berhasil membuka 3 kartu jamu yang berbeda.



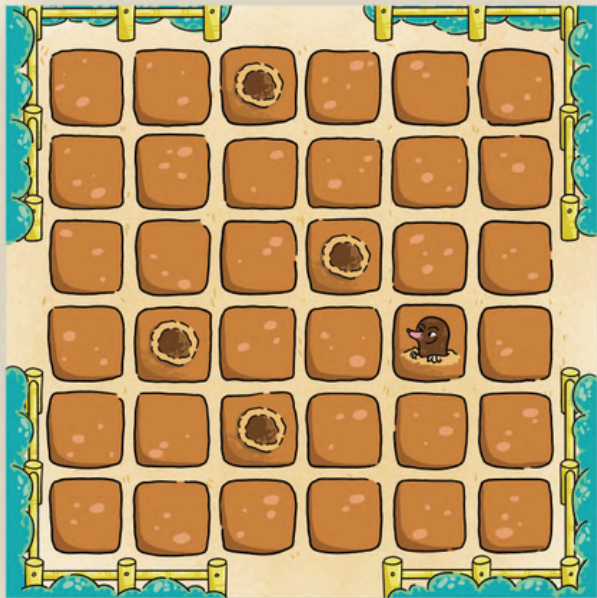


STORY AND NARRATIVE

“BALAJAMU” merupakan board game dimana pemain berperan sebagai anak kecil yang menemukan buku resep jamu milik neneknya. Karena penasaran, ia memutuskan untuk meracik jamu-jamu tersebut. Sebelum meracik jamu, ia perlu mencari bahan dasar yang diperlukan untuk membuat jamu. Ternyata, bahan yang diperlukan untuk membuat jamu dapat ia temukan di kebun rumahnya. Terkadang ibu juga pulang membeli beberapa bahan-bahan di pasar. Anak tersebut sering kali mengajak temannya bermain ke rumah dan mengenalkannya dengan hal baru. Salah satunya ialah mengenalkan bahan dasar jamu. Di kebun, terdapat beberapa serangga yang dapat merusak kebunnya sehingga ia juga harus merawat kebun dengan baik agar bahan jamu tidak rusak. Setiap pemain harus mengumpulkan bahan untuk dapat meracik jamu sesuai pilihan mereka. Cerita pada game ini menggabungkan pengalaman kehidupan sehari-hari yang sederhana dan memiliki nilai edukasi yang tinggi.



KOMPONEN BOARD GAME



1 Papan



1 Kantong Acak
&
114 Token Bahan

KOMPONEN BOARD GAME



28 Kartu Jamu

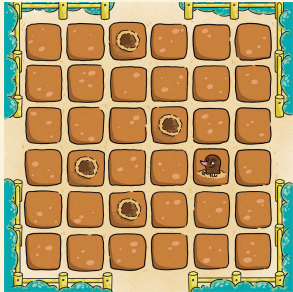


4 Buku Resep



36 Kartu Aksi

KOMPONEN BOARD GAME



PAPAN

Papan berfungsi sebagai area permainan atau tempat token bergerak



TOKEN BAHAN

Token bahan merupakan pion yang berfungsi sebagai resources pada permainan ini.



BUKU RESEP

Buku resep digunakan sebagai panduan agar pemain dapat meracik jamu sesuai dengan bahan yang diperlukan.



KARTU JAMU

Kartu jamu berfungsi sebagai penanda bahwa pemain telah mengumpulkan seluruh token bahan yang diperlukan dan berhasil meracik jamu.



KARTU AKSI HIJAU

Kartu aksi hijau ialah kartu berisi perintah yang bersifat menguntungkan pemain.



KARTU AKSI MERAH

Kartu aksi merah merupakan kartu berisi perintah yang bersifat merugikan pemain



RULEBOOK

Rulebook digunakan sebagai panduan dalam bermain agar pemain dapat memahami cara memainkan board game.

GAMEPLAY



Set up permainan untuk 4 pemain

PERSIAPAN

1. Pemain meletakkan papan di tengah dengan setiap kotak pada papan diisi oleh token bahan secara acak. Total token yang ada pada papan berjumlah 36 buah.
2. Kemudian kantong acak berisi token bahan diletakkan disisi kanan papan.
3. Ambil kartu aksi dan kocok kartu untuk mengacak susunan kartu lalu letakkan di sebelah kantong acak.
4. Setiap pemain akan memperoleh 1 buku resep dan 7 jenis kartu jamu yang berbeda yang diletakkan secara tertutup.

GAMEPLAY

CARA BERMAIN

1. Untuk memulai permainan, pemain harus menentukan pemain pertama dengan hompimpa.
2. Pemain harus mengumpulkan token bahan untuk meracik resep jamu.
3. Pada gilirannya, setiap pemain memiliki 3 langkah atau aksi permainan, yaitu:

a. Menggeser token bahan

Pemain dapat menggeser token ke kiri, kanan, atas dan bawah. Namun token tidak boleh berpindah secara menyilang. Pemain juga dapat memindahkan token meskipun tidak memberikan efek apapun. Aksi ini dihitung 1 langkah.



b. Menyusun 3 token bahan yang sama

Pemain harus menyusun 3 token yang sama menjadi 1 barisan untuk memperoleh token bahan. Dari 3 token tersebut, pemain akan menyimpan 1 token bahan dan 2 token lainnya diletakkan ke dalam kantong acak. Aksi ini dihitung 1 langkah.



GAMEPLAY

CARA BERMAIN

c. Mengambil token

Pemain boleh langsung mengambil token, apabila terdapat 3 token bahan yang sama berhasil membentuk 1 barisan. Aksi ini terhitung 1 langkah.



4. Jika pemain berhasil mengumpulkan semua token bahan yang diperlukan sesuai dengan resep jamu. Maka, pemain dapat menukar semua token untuk membuka kartu jamu.



WINNING CONDITION

Kemenangan dapat diraih ketika seorang pemain berhasil membuka 3 kartu jamu yang berbeda

LOGO BOARD GAME

Perancangan logo “BALAJAMU” menggunakan jenis logo wordmark didasari oleh fakta bahwa tipe logo ini memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi. Nama “BALAJAMU” merupakan penggabungan antara kata bala dan jamu. Dalam bahasa Sansekerta bala diartikan sebagai kekuatan, tenaga, muda, dan seperti anak kecil. Sedangkan dalam bahasa Indonesia, KBBI mengartikan kata bala sebagai pasukan atau prajurit. Jamu merupakan penggabungan kata jampi yang artinya doa ataupun diartikan sebagai minuman herbal itu sendiri. Sehingga penulis mengartikan bala jamu sebagai prajurit jamu atau penggambaran anak kecil yang berkaitan dengan jamu. Hal ini disesuaikan dengan target audiens board game yaitu anak-anak.

SKETSA



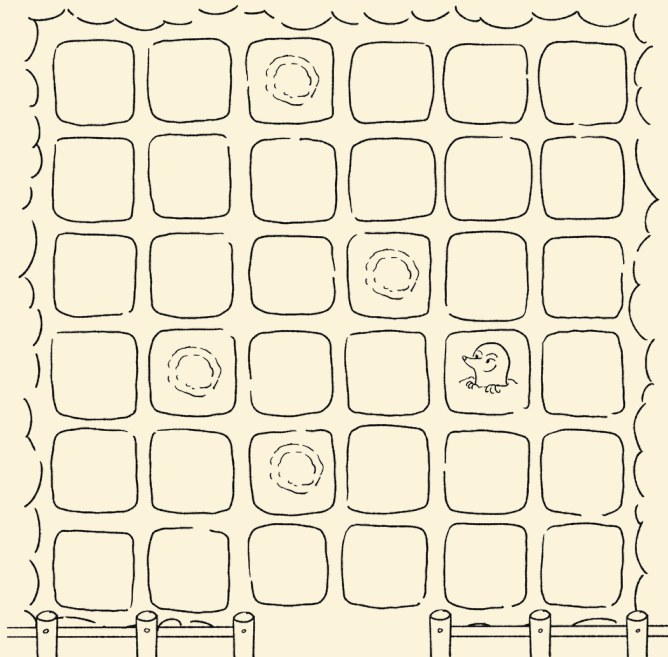
FINAL



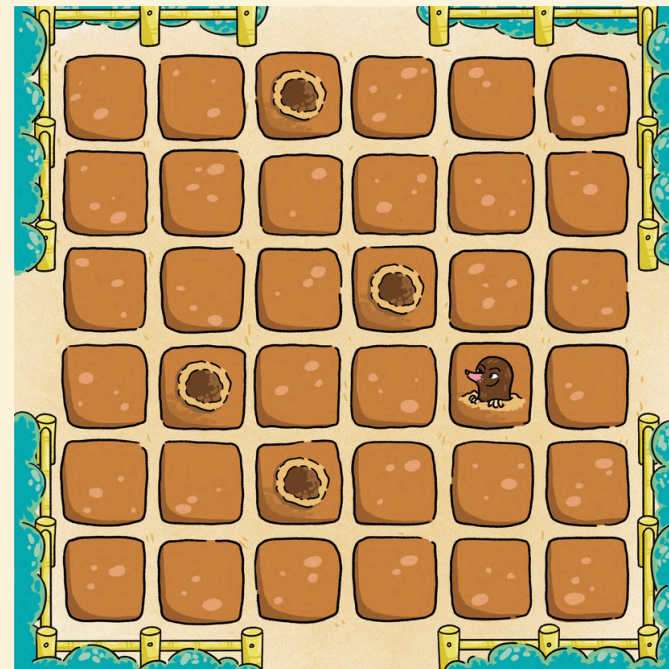
PAPAN BOARD GAME

Papan board game digunakan sebagai arena permainan, dimana papan didesain dengan menggambarkan kebun belakang rumah. Tujuan desain papan berbentuk kebun karena untuk membangun hubungan antara pemain dengan board game. Selain itu, anak-anak juga akan mengetahui bahwa pengobatan juga bisa dimulai dengan cara yang alami dan dapat berasal dari lingkungan sekitar. Papan juga memiliki petak tanah yang digunakan sebagai tiles permainan, sehingga pemain hanya bisa bergerak di area petak tanah saja. Papan pada board game ini memiliki 36 kotak, dimana setiap kotak akan diisi oleh token bahan secara acak. Bagian yang memiliki tanda tikus tanah dan berlubang berfungsi sebagai tanda bahwa pemain harus mengambil kartu aksi. Ukuran papan secara keseluruhan ialah 35 x 35 cm.

SKETSA



FINAL



TOKEN BAHAN

Token bahan merupakan pion yang berfungsi sebagai resources pada permainan ini. Dimana pemain harus menggerakkan token bahan hingga membentuk 1 baris berisi 3 token dengan jenis yang sama untuk memperoleh 1 token. Token yang dikumpulkan nantinya akan ditukar menjadi kartu jamu (meracik jamu) sesuai dengan resepnya. Token bahan memiliki ukuran 3.5 x 3.5 cm.

SKETSA



FINAL



KARTU JAMU

Kartu jamu adalah kartu yang berfungsi sebagai penanda bahwa pemain berhasil meracik jenis jamu tertentu. Kartu jamu berisi informasi mengenai manfaat dari jenis jamu tertentu. Kartu ini terdiri atas kartu beras kencur, kunyit asam, kudu laos, sinom, temu ireng, temulawak, dan wedang jahe. Pemain bisa membuka kartu ini apabila berhasil mengumpulkan seluruh token sesuai dengan resep yang ada. Kartu jamu memiliki ukuran 6.2 cm x 8.3 cm

SKETSA



FINAL



KARTU AKSI

Kartu aksi merupakan kartu yang berisi perintah, dimana pemain harus melaksanakan perintahnya saat itu juga jika memungkinkan. Kartu ini dirancang sebagai komponen tambahan yang berfungsi untuk menambah keseruan pada permainan. Kartu ini terbagi menjadi 2 jenis yaitu 5 kartu positif dan 4 kartu negatif. Kartu aksi positif dapat menguntungkan pemain, sedangkan kartu aksi negatif dapat merugikan pemain. Kartu aksi memiliki desain belakang kartu yang sama dengan tujuan agar saat diacak pemain tidak mengetahui jenis kartu yang diperoleh sebelum dibuka. Kartu aksi memiliki ukuran 6.2 x 7.5 cm

SKETSA



FINAL



BUKU RESEP

Buku resep dirancang dengan tujuan sebagai panduan pemain agar dapat meracik jamu. Resep yang ada terdiri atas jamu beras kencur, kunyit asam, sinom, kudu laos, temu ireng, temulawak, dan wedang jahe. Pada buku ini terdapat informasi tambahan mengenai rimpang dan penggunaan langkah atau action point. Buku ini didesain dengan menampilkan bahan-bahan yang perlu dikumpulkan pemain dan menampilkan ilustrasi tiap jamu. Buku resep memiliki ukuran 9 x 12 cm.

SKETSA



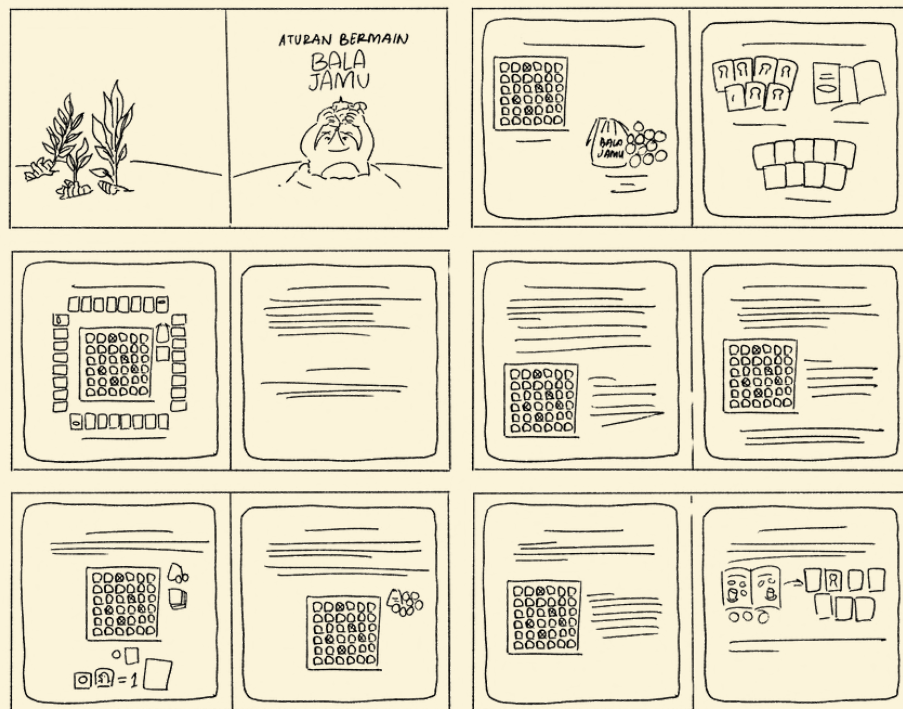
FINAL



RULEBOOK

Rulebook merupakan sekumpulan aturan permainan yang digunakan sebagai panduan dalam board game. Rulebook dibagi menjadi beberapa tahapan yaitu tahap pengenalan komponen permainan, tahap set up dan tahap persiapan, lalu ada cara bermain. Rulebook didesain dengan ukuran 15 x 15 cm.

SKETSA



FINAL



PACKAGING

Packaging dibuat dengan tujuan untuk melindungi komponen board game. Desain packaging menggunakan aset yang telah ada sebelumnya. Packaging dirancang dengan ukuran 20 x 20 x 10 cm.

DIELINE



FINAL



CANGKIR

Cangkir ini dipilih karena menyesuaikan konsep board game yaitu jamu. Cangkir ini tidak hanya berfungsi sebagai wadah untuk minum, tetapi juga bertujuan untuk mengingatkan bahwa jamu masih eksis hingga sekarang dan dapat dibuat di rumah dengan bahan sederhana. Desain cangkir menampilkan logo dari board game “BALAJAMU”. Cangkir memiliki diameter 7 x 7 cm.



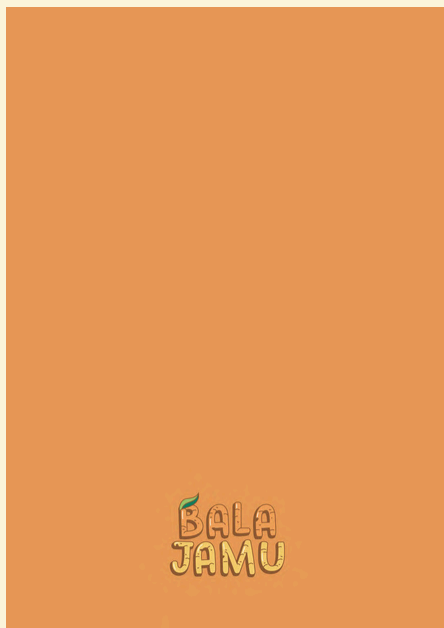
BOTOL MINUM

Notes dirancang dengan ukuran A5 dan dijilid spiral. Desain notes menampilkan bahan-bahan jamu. Alasan pemilihan notes sebagai merchandise untuk mengingatkan bahwa pentingnya mencatat informasi agar tetap dapat dilestarikan seperti resep jamu misalnya.



NOTES

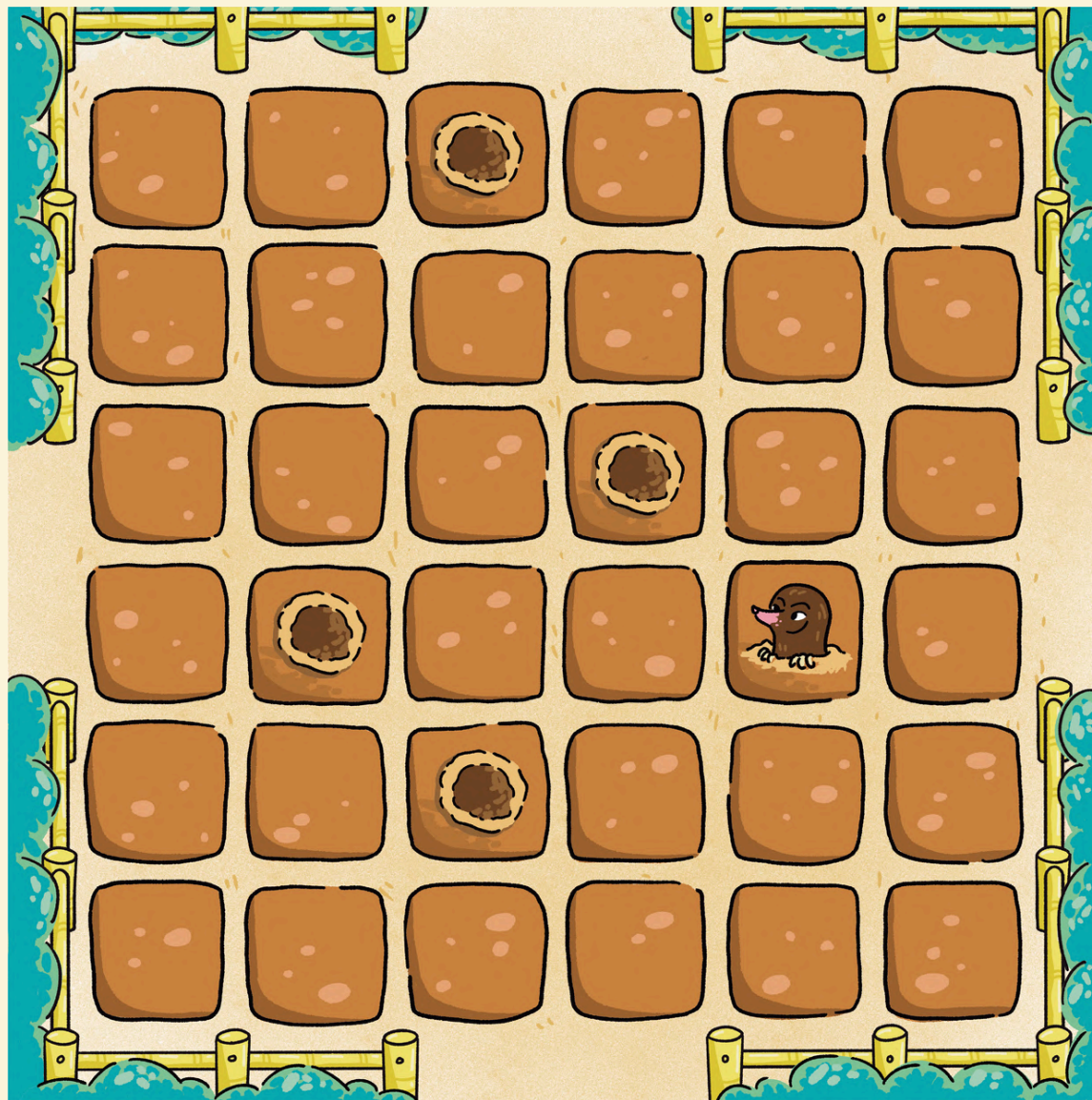
Cangkir ini dipilih karena menyesuaikan konsep board game yaitu jamu. Cangkir ini tidak hanya berfungsi sebagai wadah untuk minum, tetapi juga bertujuan untuk mengingatkan bahwa jamu masih eksis hingga sekarang dan dapat dibuat di rumah dengan bahan sederhana.



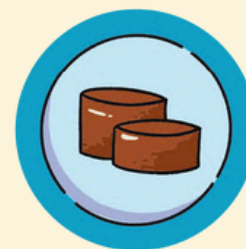


SHOWCASE

PAPAN



TOKEN



KARTU JAMU

BERAS KENCUR



Meredakan batuk berdehak dan hidung tersumbat, meningkatkan imunitas tubuh dan meredakan gejala maag

KUNYIT ASAM



Meningkatkan nafsu makan dan kekebalan tubuh, mengobati panas dalam dan sariawan, menyehatkan pencernaan

KUDU LAOS



Meredakan demam, meningkatkan daya tahan, mendukung kesehatan otak, memperlancar aliran darah

SINOM



Meningkatkan daya tahan tubuh, menurunkan berat badan, sembelit, antioksidan alami

TEMU IRENG



Mengatasi cacingan, meningkatkan sistem kekebalan tubuh, melancarkan pencernaan, dan menambah nafsu makan

TEMULAWAK



Menyembuhkan sakit perut, mual pusing dan masuk angin, meningkatkan nafsu makan

WEDANG JAHE



Meredakan pilek dan batuk, menghangatkan badan dan meredakan masuk angin serta mengurangi mual



BERAS KENCUR



KUNYIT ASAM



KUDU LAOS



SINOM



TEMU IRENG



TEMULAWAK



WEDANG JAHE

KARTU AKSI



REMPAH LIAR

Wah! Ada rempah liar di kebunmu

Kamu dapat membuka kartu jamu meski bahan belum lengkap



BUMBU DAPUR

Hore! Ibu baru pulang dari pasar

Kamu dapat 1 langkah extra



KEBUN NENEK

Asyik! Nenek mengajakmu ke kebunnya

Ambil 1 token dari kantong acak



PANEN

Rempah bagus biar jamumu lebih enak!

Ambil 1 token dari papan utama



TELEPORTASI

Tikus tanah datang membantumu

Pindahkan 1 token sesuai keinginanmu



BALA JAMU



RACIKAN GAGAL

Yah... jamumu gagal karena bahan rusak

Buang semua token dari 1 resep!



SERANGAN HAMA

Oh tidak! Hama jahat merusak kebunmu

Buang token jahe dari papan utama!



BERBAGI

Ayo kenalin rempah ke temanmu

Beri 1 token ke teman di sebelah kirimu



REMPAH BUSUK

Ih... Ada rempah yang busuk

Buang 1 token yang telah dikumpulkan

BUKU RESEP

	<h2>Resep Jamu Nenek</h2> 	<h3>Rimpangpedia</h3> <p>Jahe (<i>Zingiber officinale</i>) Rasanya pedas dan berwarna coklat. Banyak dimanfaatkan untuk meredakan batuk, demam, flu, mual, diare dan nyeri perut.</p> <p>Lengkuas (<i>Alpinia galanga</i>) Bermanfaat untuk mengatasi perut kembung, antijamur, sakit perut, dan malaria.</p> <p>Kunyit (<i>Curcuma longa</i>) Bentuknya panjang dan berwarna kuning. Kandungan kurkumin yang ada pada kunyit mampu meningkatkan imunitas tubuh.</p>	<h3>Beras Kencur</h3> 	<h3>Kunyit Asam</h3> 	<h3>Sinom</h3> 
<h3>Wedang Jahe</h3> 	<h3>Temulawak</h3> 	<h3>Temu Ireng</h3> 	<h3>Kudu Laos</h3> 	<h3>3 Langkah</h3> <p>Pemain memiliki 3 langkah dalam permainan. Langkah yang dapat dilakukan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Menggeser token bahan Pemain dapat memindahkan token ke kiri, kanan, atas, atau bawah. Menyusun 3 token yang sama Pemain harus membuat 3 token yang sama menjadi 1 barisan untuk mendapatkan 1 token bahan. Mengambil token bahan Jika sudah ada barisan 3 token yang sama, pemain boleh langsung mengambil 1 token bahan tersebut. 	<h3>Rimpangpedia</h3> <p>Kencur (<i>Kaempferia galanga</i>) Sering dipakai untuk membantu orang yang sakit perut, diare, batuk, atau badan bengkak.</p> <p>Temulawak (<i>Curcuma zanthorrhiza</i>) Berwarna kuning seperti kunyit dan memiliki rasa yang pahit. Berfungsi untuk meningkatkan anitoksidan tubuh.</p> <p>Temu Ireng (<i>Curcuma aeruginosa</i>) Mengobati sakit perut, batuk dan asma. Pada penggunaan eksternal, temu ireng dapat mengobati kudis.</p>

RULEBOOK



PACKAGING



MERCHANDISE





