



- Panduan Bermain -

TENTANG

Flooruler adalah permainan papan strategi yang dapat dimainkan oleh 2 hingga 4 pemain. Tujuan permainan ini adalah untuk mengklaim sebanyak mungkin tanah dengan meletakkan ubin secara strategis di papan permainan. Pemain pertama yang meletakkan 24 ubin akan memenangkan permainan. Namun, lawan-lawanmu kemungkinan besar akan mencoba menghentikanmu dengan menggunakan senjata, skill, dan nuklir. Barang-barang ini dapat dibeli menggunakan emas, yang diperoleh dari "Pancuran Emas" yang terletak di tengah papan permainan. Permainan ini dimainkan dalam sistem giliran, yang berarti setiap pemain bergiliran untuk mengumpulkan emas, memindahkan bidak pemain mereka, menyerang lawan mereka, dll. (Kecuali jika mereka memiliki item khusus yang memungkinkan mereka untuk melakukan beberapa tindakan dalam satu giliran, jika tidak mereka harus menyelesaikan setiap tindakan dalam giliran terpisah).



Pasang 24
Ubin untuk Menang



Gunakan Nuklir, Senjata,
dan Skill untuk Mencegah
Lawan Menang



Kumpulkan emas
untuk beli segalanya.
Didapat dari Pancuran
Emas

BAGIAN

Sekarang, setelah kita telah mengetahui dasar permainan, mari kita telusuri gameplay-nya. Panduan ini akan dibagi menjadi tiga bab untuk membantumu menjelajahi fase-fase berbeda dalam permainan:

Bab 1: Pra-Gameplay - Sebelum permainan dimulai, kita akan membahas fase persiapan, memastikan semua pemain siap untuk bermain.

Bab 2: Gameplay - Bab ini berfokus pada mekanisme inti bermain permainan, termasuk meletakkan lantai, memanfaatkan senjata dan skill, mengumpulkan emas, dan membuat keputusan taktis untuk mengalahkan lawan Anda.

Bab 3: Pasca-Gameplay - Setelah gameplay selesai, kita akan jelajahi proses menentukan pemenang dan merangking pemain berdasarkan prestasi mereka.

Dengan mengikuti bab-bab ini, kamu akan memperoleh pemahaman menyeluruh tentang Flooruler dan siap mengikuti pertandingan epik.



- Bagian 1 - PRA-GAMEPLAY

Sebelum kita bermain, mari kita periksa komponen permainanmu dan pastikan semuanya siap.

Komponen Game



Peta/Board
(1x)



Folder Toko
Ubin
(1x)



Icon 1
Ubin
(1x)



Icon 4
Ubin
(1x)



Icon 8
Ubin
(1x)



Folder Toko
Nuklir
(1x)



Icon 1
Nuklir
(1x)



Icon 4
Nuklir
(1x)



Icon 8
Nuklir
(1x)



Folder Toko
Senjata
(1x)



Icon Peluru
Hingga Penuh
(1x)



Icon Pisau
(1x)



Icon Pistol
(1x)



Icon
Shotgun
(1x)



Icon Granat
(1x)



Kartu Pisau
(1x)



Kartu Pistol
(1x)



Kartu
Shotgun
(1x)



Kartu Granat
(1x)



Folder Toko
Skill
(1x)



Icon
Penyembuh
(1x)



Icon
Tingkatkan
Kecepatan
(1x)



Icon Alat
Teleportasi
(1x)



Icon Bekukan
Waktu
(1x)



Kartu
Penyembuh
(1x)



Kartu Tingkatkan
Kecepatan
(1x)



Kartu Alat
Teleportasi
(1x)



Kartu Bekukan
Waktu
(1x)



Stats Pemain
Merah
(1x)



Stats Pemain
Kuning
(1x)



Stats Pemain
Hijau
(1x)



Stats Pemain
Biru
(1x)



Ubin Merah
(24x)



Ubin Kuning
(24x)



Ubin Hijau
(24x)



Ubin Biru
(24x)



Pemain Merah
(1x)



Pemain Kuning
(1x)



Pemain Biru
(1x)



Pemain Hijau
(1x)



Dadu
(1x)

Untuk dadu, jika kamu membelinya dari edisi print & play resmi atau edisi fisik, kamu akan mendapatkan dadu yang terbuat dari kertas. Namun, disarankan untuk menggunakan dadu sungguhan untuk pengalaman terbaik, karena dadu kertas dapat menghasilkan angka yang tidak adil. Disarankan juga untuk memiliki pensil dan penghapus untuk memperbarui statistik pemain dengan mudah dan efektif.

Pengaturan Nilai Default

Sebelum mengatur permainan, mari tentukan nilai default untuk kartu dan statistik pemain dalam permainan. Tuliskan ini menggunakan pensil dan hapus nilai yang sudah ada jika kamu sudah pernah bermain sebelumnya.

Atur semua statistik pemain menjadi: Nyawa 10, emas 0, dan hapus semua hitungan kematian. Kamu juga dapat menggambar karakter serta menulis nama pemain jika diinginkan.

3.2.1. CEKREK (gambar pemainmu)

Gambar Karakter (Opsional)

Kematian: _____

Nama Pemain NAMA PEMAIN

Health: 10 / 10

Emas: 0

Mohon untuk menulis stats dengan jujur.

INVENTORI	SKILL
Hapus hitungan kematian	

Nama Pemain (Opsional)

Tulis nyawa 10

Tulis emas 0

Untuk kartu senjata, jika senjata tersebut membutuhkan peluru, tuliskan penghitung peluru ke peluru maksimum. Misalnya, pistol memiliki peluru/5, maka tuliskan nilai peluru menjadi 5. Untuk senjata yang menggunakan penghitung penggunaan, tuliskan nilai default 0. Jika senjata tidak memiliki penghitung seperti pisau karena memiliki penggunaan tak terbatas, kamu tidak perlu menuliskan apa pun.

NAMA: Pistol

JARAK: 3

KERUSAKAN: 4 + DADU

JUMLAH: ∞

DESKRIPSI: Pistol, senjata standar untuk serangan jarak menengah

PELURU: 5 / 5

Tulis peluru maksimum

NAMA: Granat

JARAK: 5

KERUSAKAN: 7 + DADU

JUMLAH: 3

DESKRIPSI: Granat, senjata yang kuat untuk serangan jarak jauh

Penggunaan: 0 / 3

Tulis penggunaan 0

Pengaturan Nilai Default

Untuk kartu skill, hanya terdapat dua opsi yaitu memiliki penghitung penggunaan atau tidak ada penghitung sama sekali. Seperti kartu senjata, tuliskan penghitung penggunaan menjadi 0. Biarkan kosong jika kartu skill tidak memiliki penghitung penggunaan.



Tulis penggunaan 0

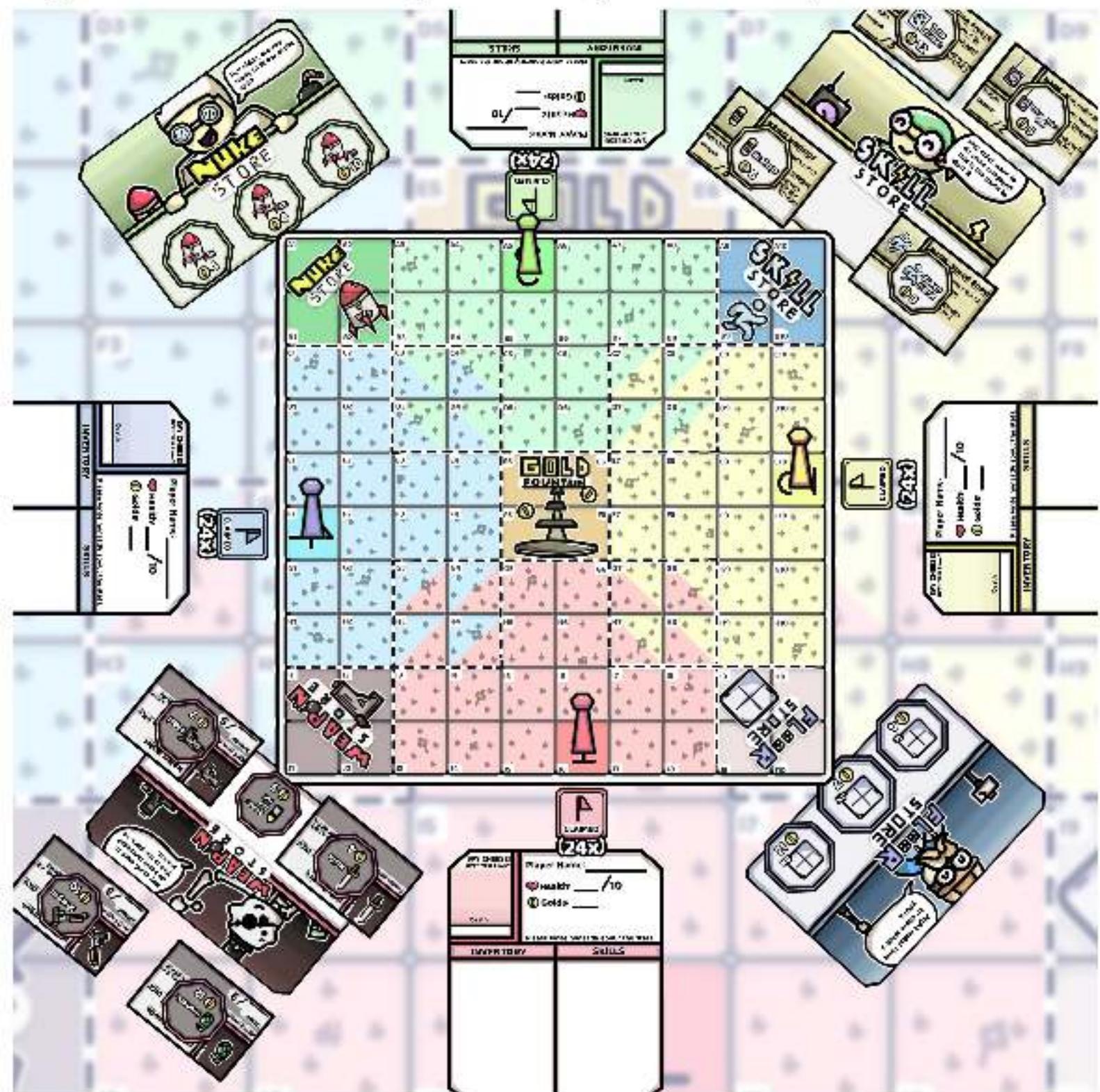


Tidak ada penghitung/penggunaan atau berhitung

Biarkan jika tidak ada penghitung

PERSIAPAN

Kurang lebih ini adalah cara untuk mengatur permainan. Hal penting yang perlu dilakukan adalah meletakkan semua item toko di sudut-sudut yang sesuai dan menempatkan bidak pemain di ubin angka dengan warna mereka masing-masing. Buang bidak pemain, ubin, dan statistik pemain jika mereka tidak bermain (tidak bermain dengan 4 pemain). Penggunaan folder toko itu opsional, karena mereka hanya digunakan untuk mempercantik permainannya.



Menentukan Giliran Pemain

Mari tentukan berapa banyak pemain yang akan bermain. Menurutku, bermain dengan 4 pemain adalah yang paling menyenangkan sedangkan 2 pemain adalah yang paling sedikit menyenangkan.

Setelah memutuskan berapa banyak pemain yang akan bermain, kamu harus memutuskan siapa yang akan mulai duluan. Ini dapat dilakukan dengan cara apa pun yang kamu inginkan. Mungkin yang tertua bermain duluan, yang memenangkan permainan sebelumnya bermain duluan, dll.

Selanjutnya, kamu harus menentukan warna pemain berdasarkan giliran pemain. Permainan ini secara ketat menggunakan warna pemain sebagai giliran pemain.

Pemain 1 = Pemain Merah

Pemain 2 = Pemain Kuning

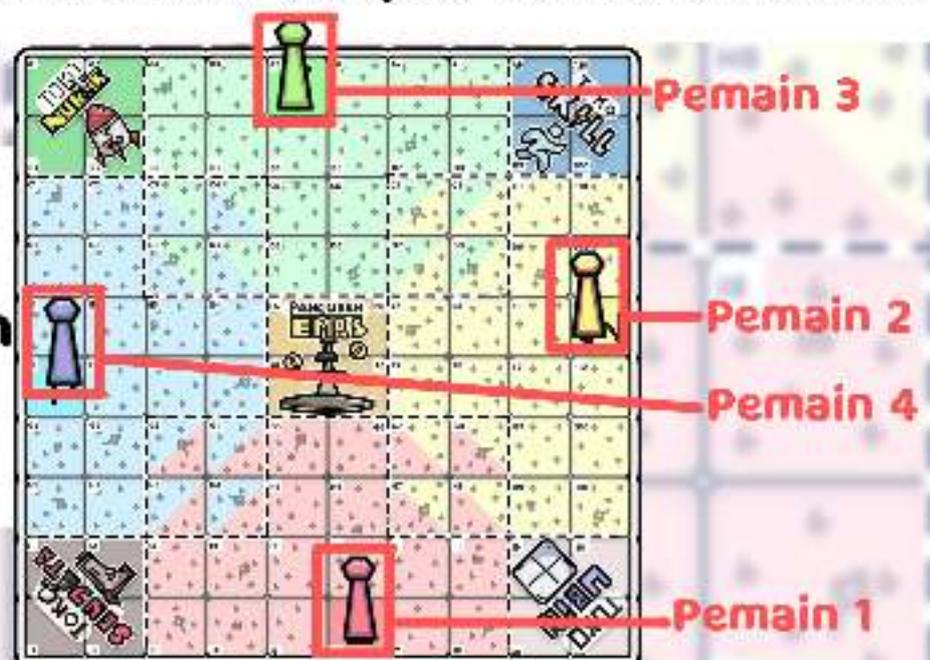
Pemain 3 = Pemain Hijau

Pemain 4 = Pemain Biru



Sebagai catatan, jika kamu bermain dengan kurang dari 4 pemain, kamu tetap harus mengikuti aturan warna pemain dan dapat mengabaikan Pemain 3 (Hijau) dan/atau Pemain 4 (Biru).

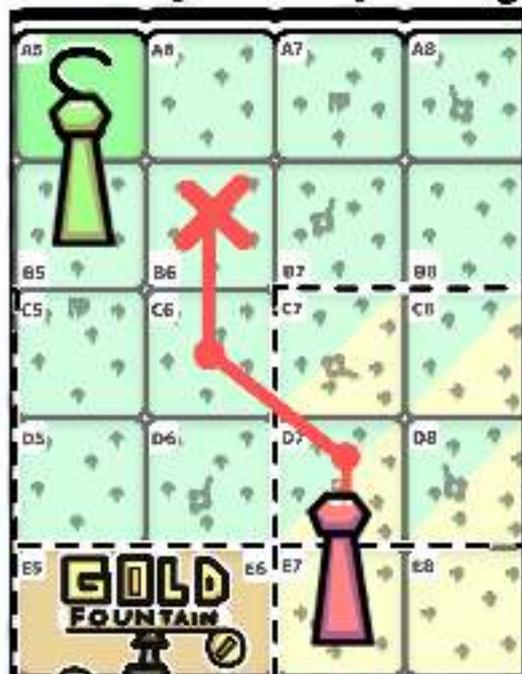
Kamu juga akan sadar bahwa arah giliran game ini adalah bellawanan jarum jam.



- Bagian 2 - GAMEPLAY

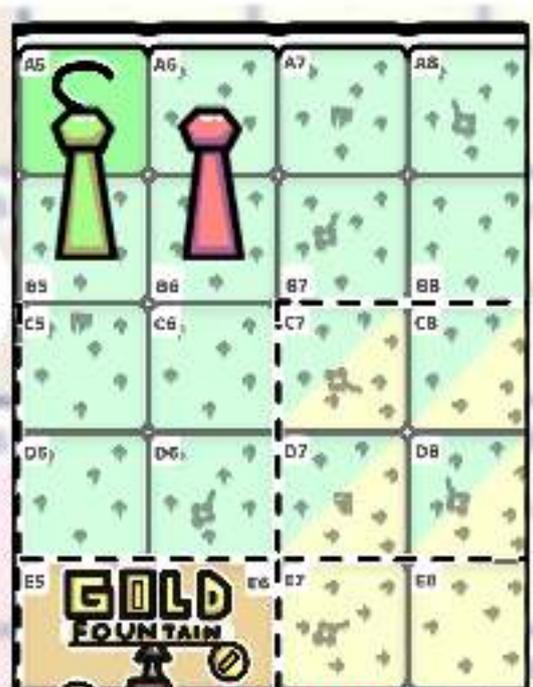
Mari kita mulai jelajahi mekanika permainan utama. Seperti yang telah aku katakan sebelumnya, tindakan dalam permainan ini (bergerak, menyerang, dll.) dilakukan dalam tindakan terpisah.

Misalnya, bayangkan bahwa kamu adalah pemain merah, kamu memiliki kartu pisau, dan mungkin kamu ingin mendekati pemain hijau dan menyerangnya dengan pisamu. Jika kamu ingin melakukan ini, kamu harus terlebih dahulu memindahkan bidak pemainmu menggunakan dadu menuju pemain hijau, menunggu sampai giliran berikutnya, sebelum akhirnya menyerang.



GILIRAN 1:

Bergerak ke Pemain Hijau dengan Dadu



GILIRAN 2:

Serang Pemain Hijau Menggunakan Senjata

Tentu saja, karena mekanik ini, tidak akan semudah itu. Karena dalam permainan sebenarnya, kemungkinan besar pemain hijau akan melarikan diri darimu atau bahkan menyerang balik sebelum kamu mendapatkan kesempatan untuk menyerangnya pada giliran berikutnya. Mekanik ini memungkinkan pemain untuk membela diri dari situasi berbahaya.

Tindakan

Nah, tindakan-tindakan yang telah aku sebutkan sebelumnya hanyalah sebagian dari banyak tindakan yang dapat kamu lakukan dalam permainan ini.

Inilah semua tindakan yang dapat dilakukan:

- Bergerak
- Interaksi dengan Tempat
 - + Pancuran Emas
 - + Toko
- Menyerang
- Penggunaan Skill

Mari bahas satu per satu di halaman berikutnya.

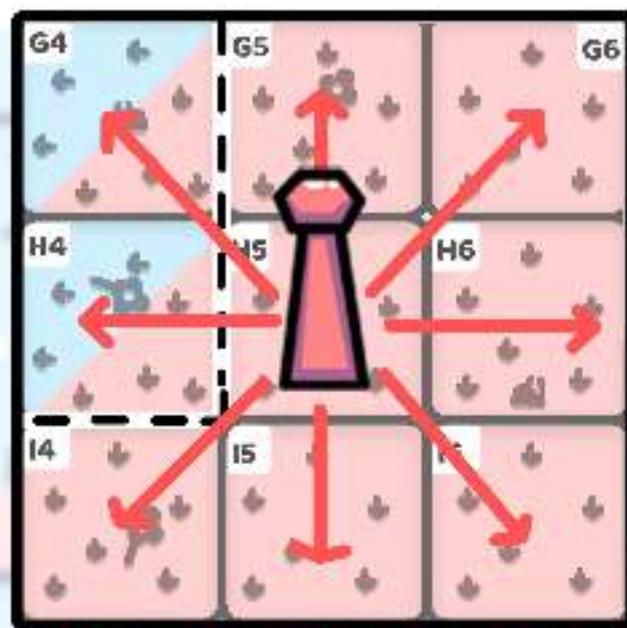


Bergerak

Bergerak adalah tindakan penting dalam permainan ini. Ini memungkinkan kamu untuk berpindah ke tempat lain untuk berinteraksi, seperti mendapatkan dan menghabiskan emas, serta memungkinkanmu untuk mendekati pemain lain untuk menyerang mereka.

Berikut adalah cara untuk bergerak:

- 1). Beri tahu pemain lain bahwa dirimu akan bergerak.
- 2). Lemparkan dadu.
- 3). Angka yang didapat dari dadu akan menjadi berapa kotak bidak pemainmu digerakkan. Arah pergerakan adalah arah kardinal (lihat gambar di bawah ini).



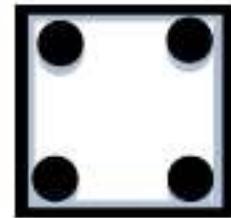
Arah pergerakan kardinal

Kamu dapat melihat contoh pergerakan pada halaman berikutnya.

Bergerak (Contoh)

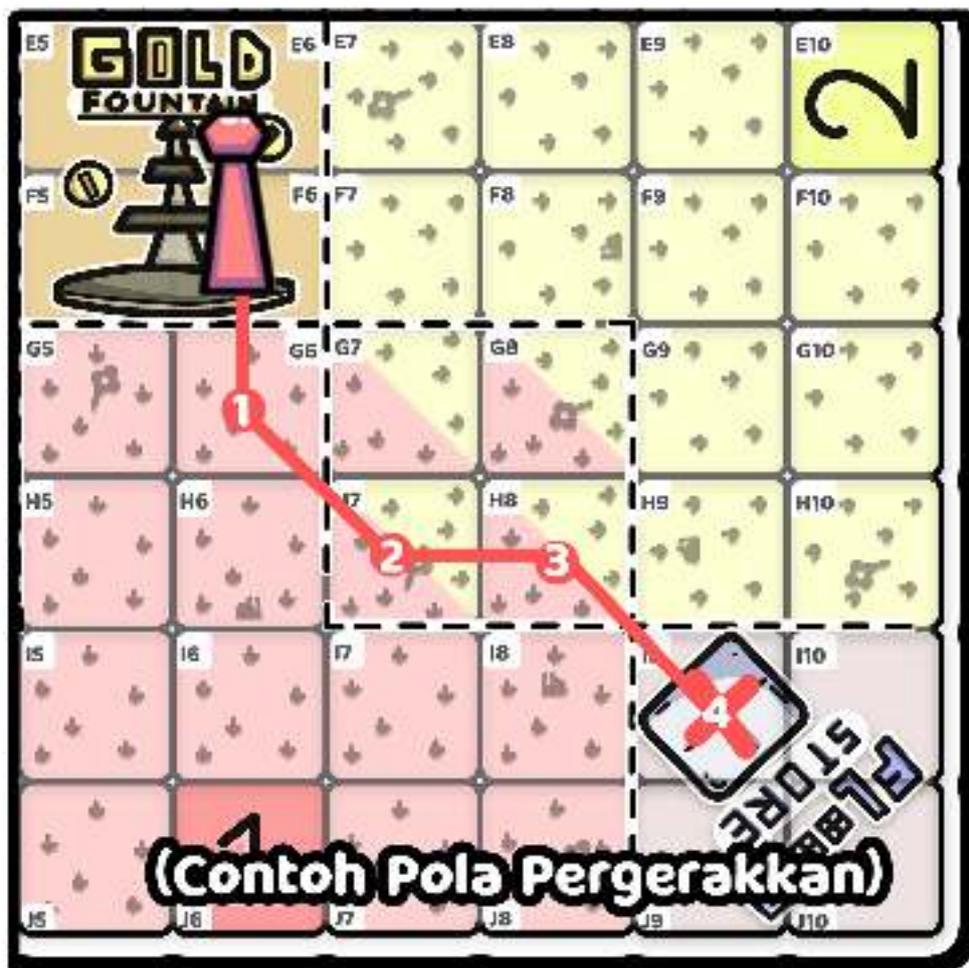
Bayangkan bahwa kamu ingin bergerak ke Toko Ubin dari Pancuran Emas.

Berikut adalah langkah-langkah yang perlu dilakukan:



1). Beri tahu pemain lain bahwa kamu akan bergerak

2). Kocok dadunya. Bayangkan kamu dapat angka 4

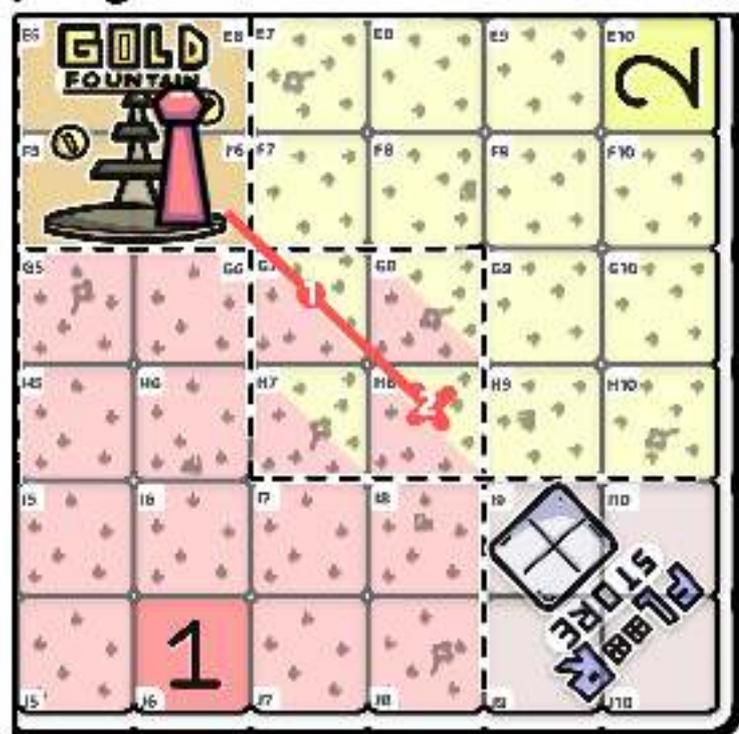


3). Kamu bisa gerakkan bidak pemainmu seperti ini. Untungnya, angka 4 cukup untuk memindahkanmu dari Pancuran Emas ke Toko Ubin

Bergerak (Catatan)

Ini adalah beberapa catatan penting ketika menggerakkan bidak pemainmu:

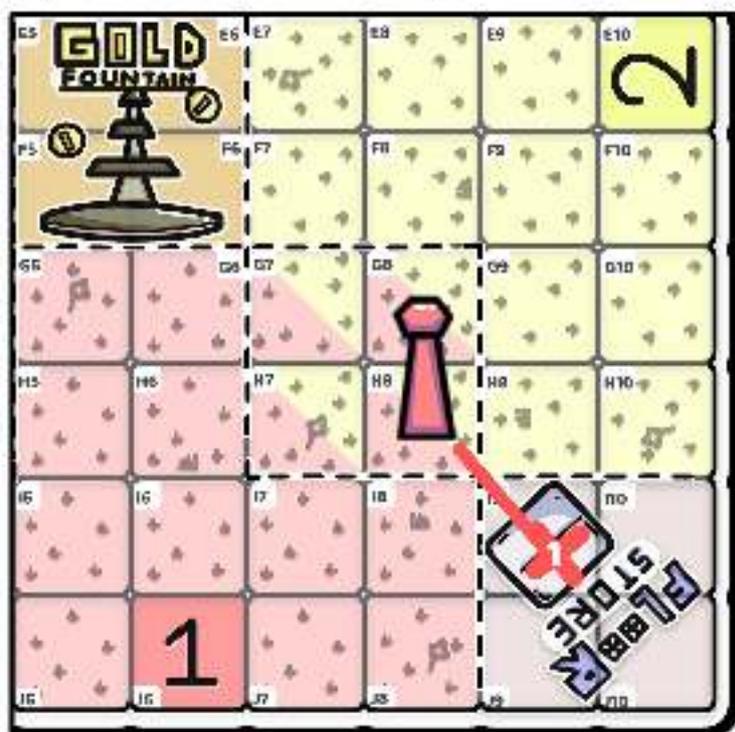
- 1). Jika angka dadumu tidak cukup untuk memindahkan bidakmu ke tempat yang diinginkan, Kamu harus menunggu giliran berikutnya untuk melanjutkan pergerakan



→ Tunggu Giliran Selanjutnya



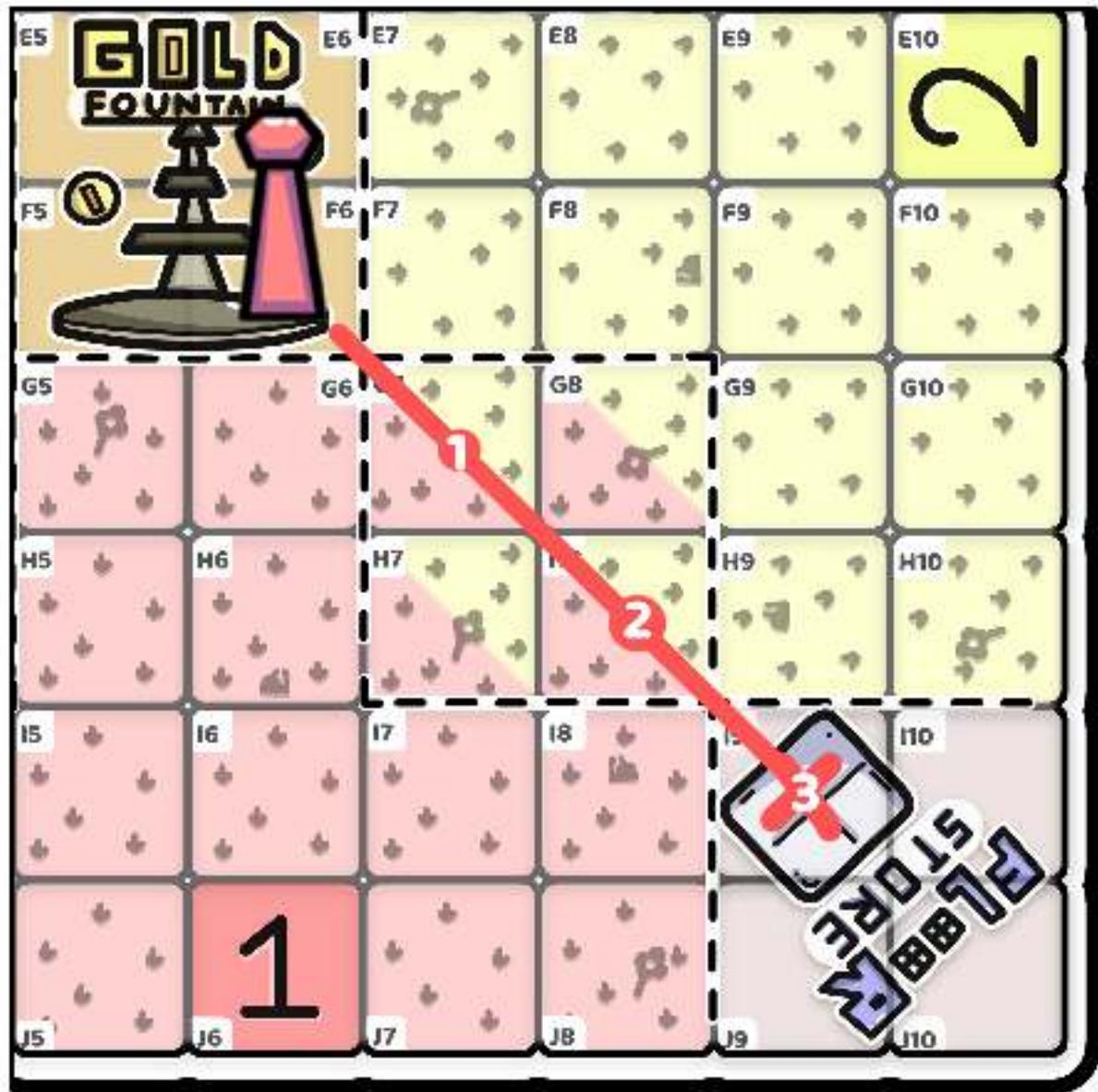
- 1). Bayangkan skenario sebelumnya, tetapi kali ini kamu melempar dadu dan mendapatkan angka 2 yang tidak cukup untuk memindahkanmu ke Toko Ubin.



- 2). Ketika giliranmu tiba lagi, dan misalnya kamu mendapatkan angka 1, kamu akhirnya bisa sampai di Toko Ubin. Ingatlah bahwa kamu tidak dapat langsung berinteraksi dengan toko saat tiba di sana. Kamu masih harus menunggu giliran berikutnya untuk berinteraksi dengan toko tersebut.

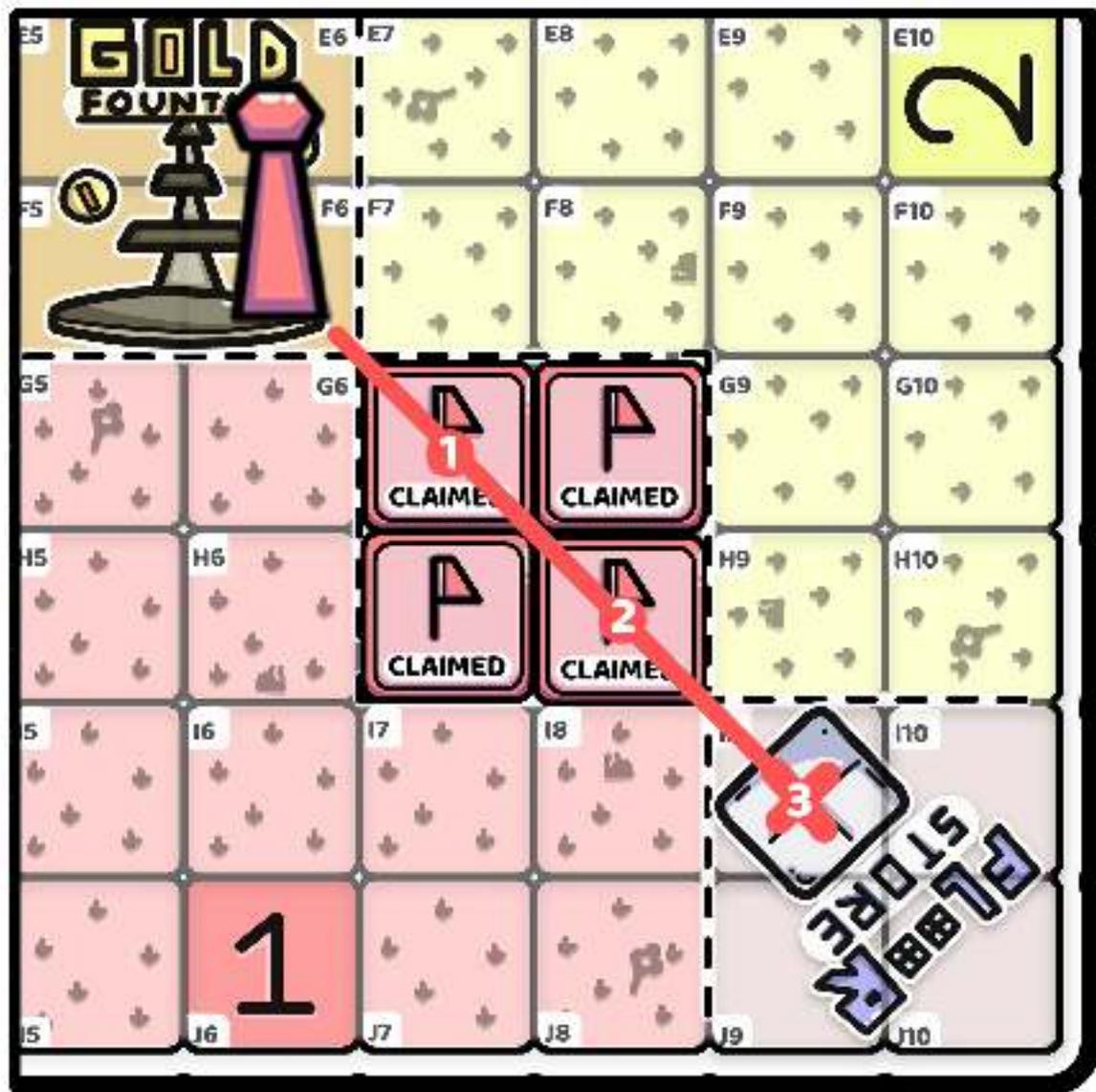
Bergerak (Catatan)

2). Kamu dapat berhenti di tengah pergerakan selama langkah yang kamu lakukan lebih sedikit dari angka dadu yang didapat.



Bayangkan skenario sebelumnya, namun kali ini kamu melempar dadu dan mendapatkan angka 6. Kamu dapat berhenti bergerak di sudut atas Toko Ubin karena langkah yang diperlukan untuk mencapai sana hanya 3 langkah. Angka 3 lebih kecil dari 6, jadi kamu dapat berhenti di tengah pergerakan.

Bergerak (Catatan)



Namun, seperti yang aku katakan sebelumnya, jika itu adalah ubinmu sendiri, kamu dapat bergerak melaluinya

Interaksi dengan Tempat

Berinteraksi dengan suatu tempat memungkinkanmu untuk mendapatkan atau menghabiskan emas. Kamu dapat mendapatkan emas dari Pancuran Emas di tengah papan permainan, sementara menghabiskannya dapat dilakukan di toko-toko di sudut-sudut papan permainan. Jika kamu ingin berinteraksi dengan suatu tempat, kamu harus berada di kotak tempat tersebut. Ini dapat dicapai dengan memindahkan bidak pemainmu ke kotak tempat tersebut pada giliran sebelumnya.

Berikut adalah cara berinteraksi dengan suatu tempat:

- 1). Pastikan bidakmu berada di tempat yang diinginkan. Jika tidak, kamu harus menggunakan giliranmu saat ini untuk memindahkan bidak pemain ke kotak tempat tersebut.
- 2). Jika kamu sudah berada di tempat yang diinginkan, beri tahu semua pemain bahwa kamu akan berinteraksi dengan tempat di mana kamu berada.
- 3). Berinteraksilah dengan tempat di mana Anda berada.

Oke, langkah ketiga kurang spesifik karena jenis interaksi yang dilakukan berbeda-beda tergantung pada tempatnya. Mari kita bahas satu per satu di halaman berikutnya.



INTERAKSI

Bayangkan bahwa kamu adalah pemain merah yang ingin berinteraksi dengan Toko Ubin alias membeli lantai. Kamu harus berada di kotak Toko Ubin sebelum melakukannya.

Interaksi Pancuran Emas

Berinteraksi dengan Pancuran Emas memungkinkanmu untuk mendapatkan emas. Cara kerjanya adalah dengan melempar dadu, dan angka yang didapatkan akan menentukan jumlah emas yang ditambahkan ke stats pemainmu.

Berikut adalah cara berinteraksi dengan Pancuran Emas:

- 1). Pastikan langkah-langkah sebelumnya sudah dilakukan (Berada di ubin Gold Fountain, mengumumkan interaksi, dll.).
- 2). Lempar dadu.
- 3). Angka yang kamu dapatkan dari dadu akan menentukan jumlah emas yang ditambahkan ke stats pemainmu.
- 4). Perbarui jumlah emas di stats pemainmu dengan menggarisbawahi nilai sebelumnya dan menulis nilai yang baru ditambahkan dengan pensil.

1).  GOLD FOUNTAIN

2). Lempar Dadu

3). Bayangkan bahwa kamu mendapatkan angka 6. Maka, 6 emas akan ditambahkan ke counter emas di stats pemainmu.

4). Player Name: Nic
♥ Health: 10 / 10
🪙 Golds: 06
Kamu harus mencoret nilai sebelumnya (contoh: 0) dan menggantinya dengan angka 6 karena $(0 + 6 = 6)$ di sampingnya menggunakan pensil.

Interaksi Toko

Interaksi Toko dibagi menjadi dua:

- Interaksi toko berjenis barang (Toko Senjata & Toko Skill)
- Interaksi toko berjenis ubin (Toko Ubin & Toko Nuklir)

Mari kita bahas satu per satu di halaman berikutnya.

Interaksi Toko



Berjenis Barang
(Toko Senjata & Skill)



Berjenis Ubin
(Toko Ubin & Nuklir)

Toko Berjenis Barang

Interaksi dengan toko berjenis barang memungkinkanmu untuk membeli barang seperti senjata dan skill untuk stats pemainmu. Kamu dapat menggunakan barang-barang ini nanti sesuai kebutuhan. Toko-toko yang berkaitan dengan barang adalah toko senjata dan toko skill.

Berikut adalah cara berinteraksi dengan toko barang:

- 1). Pastikan langkah-langkah sebelumnya sudah dilakukan (Berada di kotak toko, mengumumkan interaksi, dll.)
- 2). Pastikan kamu memiliki cukup emas untuk item yang ingin dibeli. Jika tidak, kamu dapat gunakan giliran saat ini untuk kembali ke Pancuran Emas untuk mengumpulkan lebih banyak emas.
- 3). Jika kamu memiliki cukup emas, umumkan kepada semua pemain barang apa yang akan dibeli, coret nilai emas saat ini di stats pemainmu dan ubah nilainya menjadi nilai baru yang dikurangkan dengan menggunakan pensil.
- 4). Ambil kartu item yang kamu beli ke stats pemainmu dan balikkan kartu ikon item tersebut.



Toko Berjenis Barang

3).

♥ Health: 10 / 10
🪙 Golds: 0681

Kamu harus mencoret nilai sebelumnya (8) ke nilai yang baru dikurangi (1, sejak $8 - 7 = 1$) menggunakan pensil.

4).



Toko senjata akan dilengkapi dengan lebih banyak senjata lainnya. Ini hanyalah versi sederhana untuk contoh saat ini.



Ambil kartu tersebut dan letakkan di stats pemainmu, lalu balikkan ikon harga

Toko Berjenis Ubin

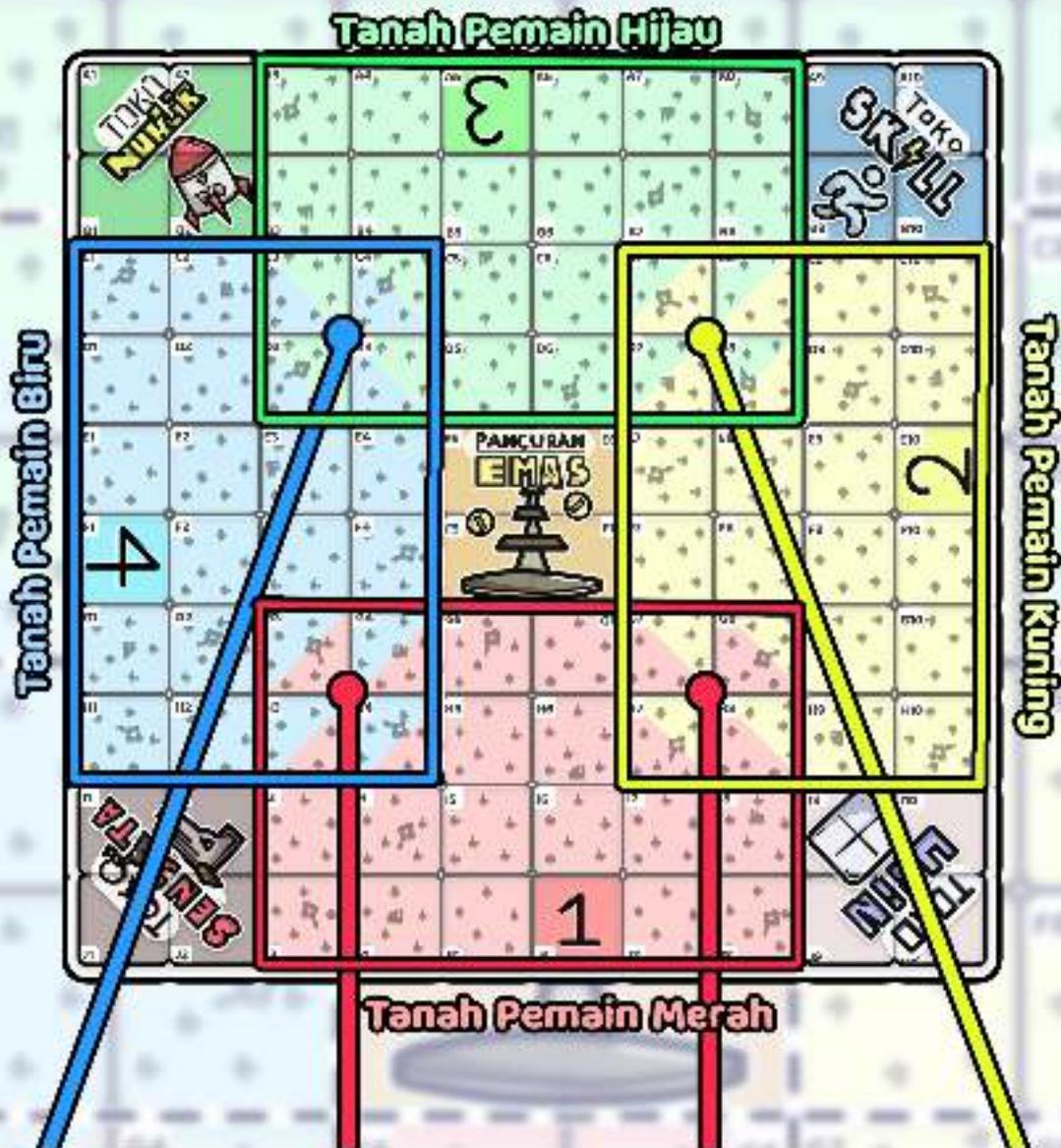
Toko berjenis ubin memungkinkanmu untuk membeli ubin atau nuklir untuk menghancurkan salah satu/banyak ubin lawan sesuai keinginanmu, selama ubin yang ditambahkan/dihancurkan memiliki jumlah yang sama dengan rencana yang dibeli. Toko Ubin adalah tempat untuk menambahkan ubinmu, sedangkan Toko Nuklir adalah tempat untuk menghancurkan salah satu/banyak lantai lawan.

Ini adalah cara berinteraksi dengan toko berjenis ubin:

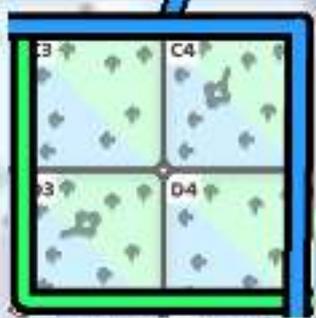
- 1). Pastikan langkah-langkah sebelumnya telah dilakukan (Berada di lantai toko, mengumumkan interaksi, dll.)
- 2). Pastikan kamu memiliki cukup emas untuk rencana penambahan/penghancuran ubin yang diinginkan. Jika tidak, kamu dapat menggunakan giliran saat ini untuk kembali ke Pancuran Emas dan mengumpulkan lebih banyak emas.
- 3). Jika kamu memiliki cukup emas, umumkan kepada semua pemain rencana apa yang ingin kamu beli, coret nilai emasmu saat ini di stats pemain dan ubah nilainya menjadi nilai yang baru dikurangi dengan menggunakan pensil.
- 4). Tambahkan ubin yang diinginkan ke tanahmu jika kamu berada di Toko Ubin, atau gunakan nuklir untuk menghancurkan satu/banyak ubin lawan di tanah mereka jika kamu berada di Toko Nuklir.

Sebelum aku berikan contoh konkret mengenai hal ini, kamu harus mengetahui di mana kamu dapat menambahkan dan menghancurkan lantai.

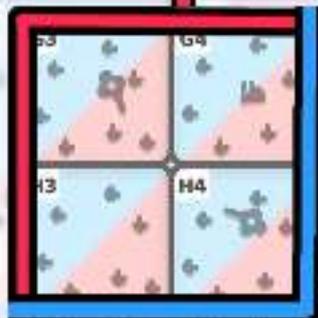
Tambah/Hancurkan Ubin



Tanah mengindikasikan kotakmu atau lawanmu yang dapat ditempati dengan ubinmu atau ubin lawan. Perhatikan warna kotak-nya. Jika terdapat bahkan sedikit warna pemainmu di dalamnya, itu berarti kamu dapat menempatkan ubin di sana.



Biru berebutan dengan Hijau



Biru berebutan dengan Merah



Kuning berebutan dengan Merah



Kuning berubutan dengan Hijau

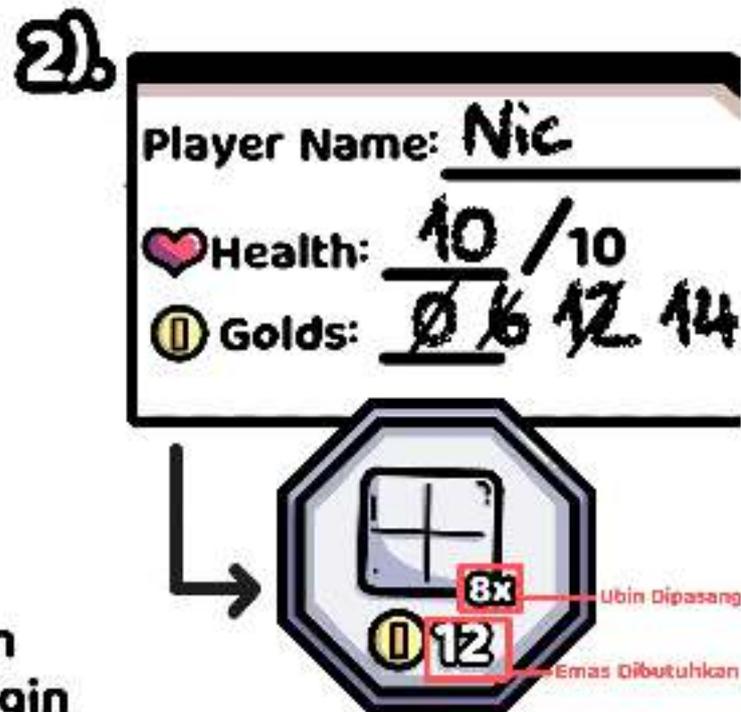
Kamu juga akan menyadari bahwa ada tanah yang tumpang tindih antara tanah pemain. Ini berarti dua pemain tersebut harus saling berebutan untuk menempatkan ubin mereka di tempat tersebut.

Toko Ubin

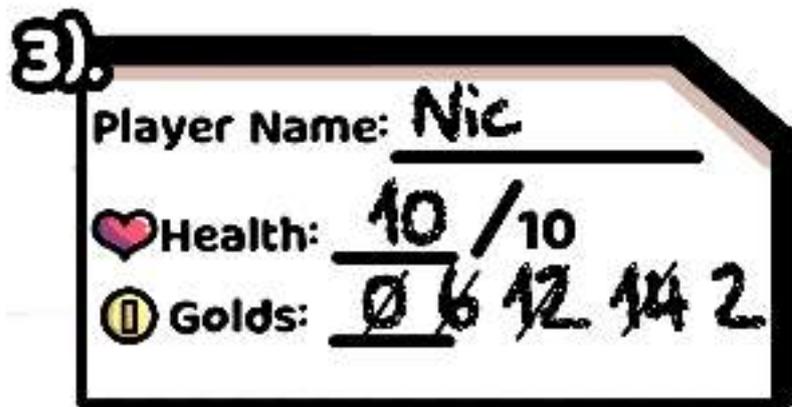
Baiklah, kembali ke contoh kita, mari mulai dengan interaksi di Floor Store.



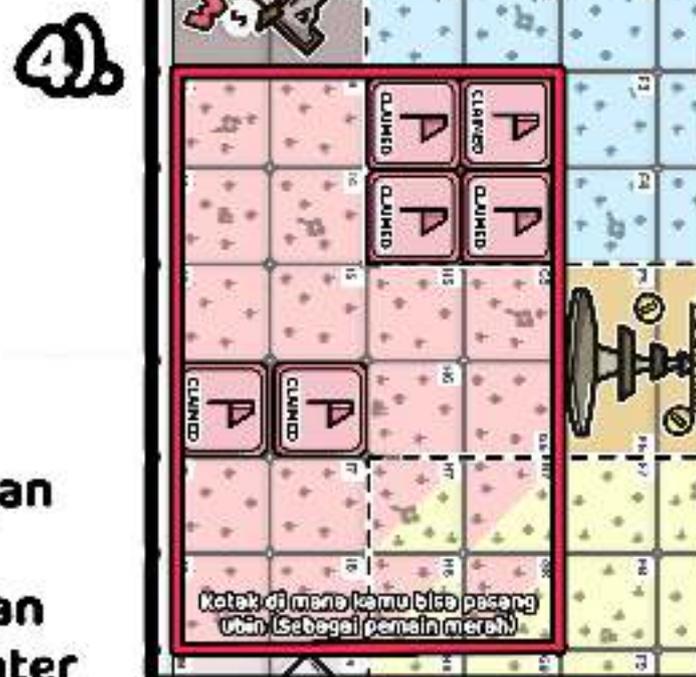
Bayangkan bahwa kamu adalah pemain berwarna merah yang ingin membeli ubin. Kamu harus berada di kotak Toko Ubin sebelum melakukan interaksi.



Bayangkan bahwa kamu memiliki 14 emas dan ingin membeli 8 ubin dengan harga 12 emas.



Coret nilai emas sebelumnya dengan nilai baru yang dikurangi (2, karena $14 - 12 = 2$) menggunakan pensil. Sebagai pengingat, jika counter emasmu sudah penuh, kamu bisa hapus saja nilai yang telah disilang sebelumnya untuk memberikan lebih banyak ruang.



Sebagai pemain merah, garis-garis di atas adalah tempat di mana kamu dapat memasang ubin. Kamu dapat memasangnya dalam bentuk apa pun yang diinginkan. Bayangkan bahwa kamu memasang 8 lantai tersebut dalam bentuk yang ditunjukkan oleh gambar di atas.

Toko Ubin (Catatan)

Berikut adalah beberapa hal yang perlu diperhatikan saat memasang ubin:

- 1). Kamu hanya boleh memasang 1 ubin untuk 1 kotak di tanahmu. Jadi, menumpuk ubin tidak diizinkan. Tanahmu adalah kotak yang memiliki setidaknya sedikit warna pemainmu.



Tumpukan ubin dalam satu kotak tidak diizinkan.

- 2). Jika kamu ingin menempatkan ubin di tanah yang tumpang tindih dengan lawan, tetapi mereka sudah memasang ubin mereka di tanah tersebut, ubin mereka akan dihancurkan dan digantikan dengan ubinmu, membuatmu lebih dekat untuk memenangkan permainannya dan membuat lawanmu semakin jauh dari kemenangan.



Kamu (Pemain Merah) akan pasang ubinmu di tanah tumpang-tindih

Pemain kuning telah pasang ubinnya sebelum kamu

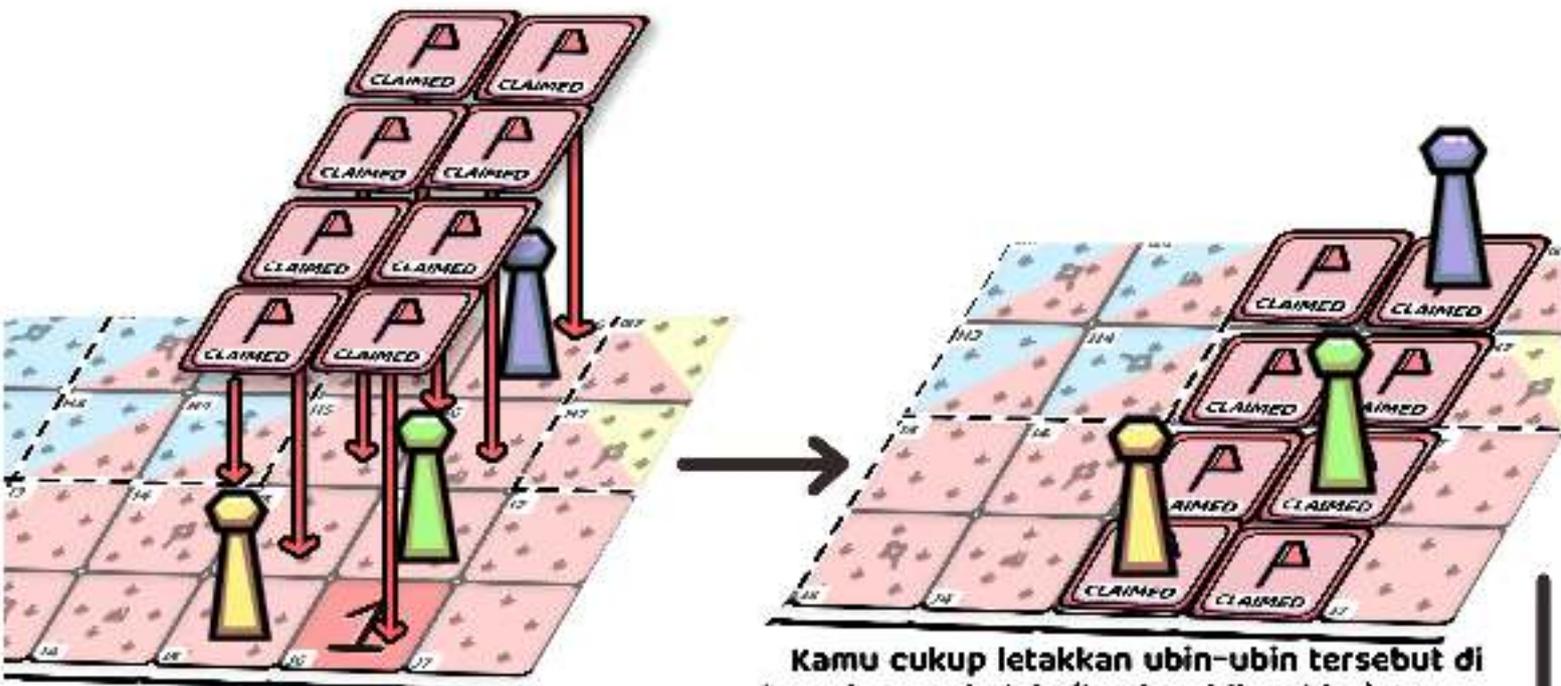
Tanah tumpang-tindih dengan pemain kuning

Bayangkan kamu adalah pemain merah yang ingin membeli 4 ubin di tanah yang tumpang tindih dengan warna kuning. Tetapi, pemain kuning sudah menempatkan ubinnya di sana.

Keempat ubin milik pemain kuning telah dihapus dan digantikan dengan ubin merah milikmu. Keempat ubin milik pemain kuning kembali disusun dalam tumpukan persediaan ubin miliknya.

Toko Ubin (Catatan)

3). Apabila ada pemain lain di dalam tanah tempatmu ingin meletakkan ubin, dia/mereka harus pindah ke luar ubinmu pada giliran berikutnya. Ketika pemain lain berada di luar ubinmu, mereka tidak dapat kembali masuk karena ada aturan bahwa pemain tidak boleh pindah ke sebuah kotak yang telah dikuasai oleh lantai lawan.

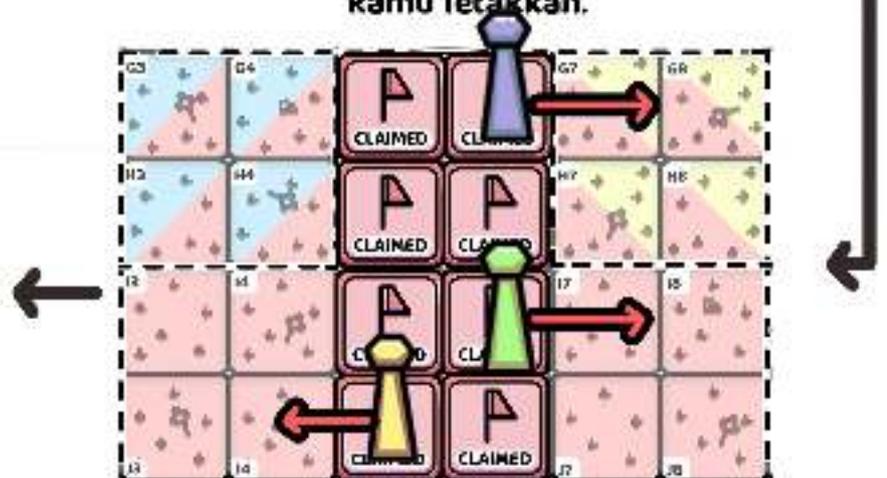


Bayangkan bahwa kamu adalah pemain merah yang ingin membeli 8 ubin di tanah tertentu, tetapi ada pemain lain di kotak-kotak tersebut.

Kamu cukup letakkan ubin-ubin tersebut di bawah pemain lain (kuning, hijau, biru). Namun, pemain lain (kuning, hijau, biru) harus keluar dari ubinmu pada giliran berikutnya dan tidak boleh kembali ke ubin yang baru saja kamu letakkan.



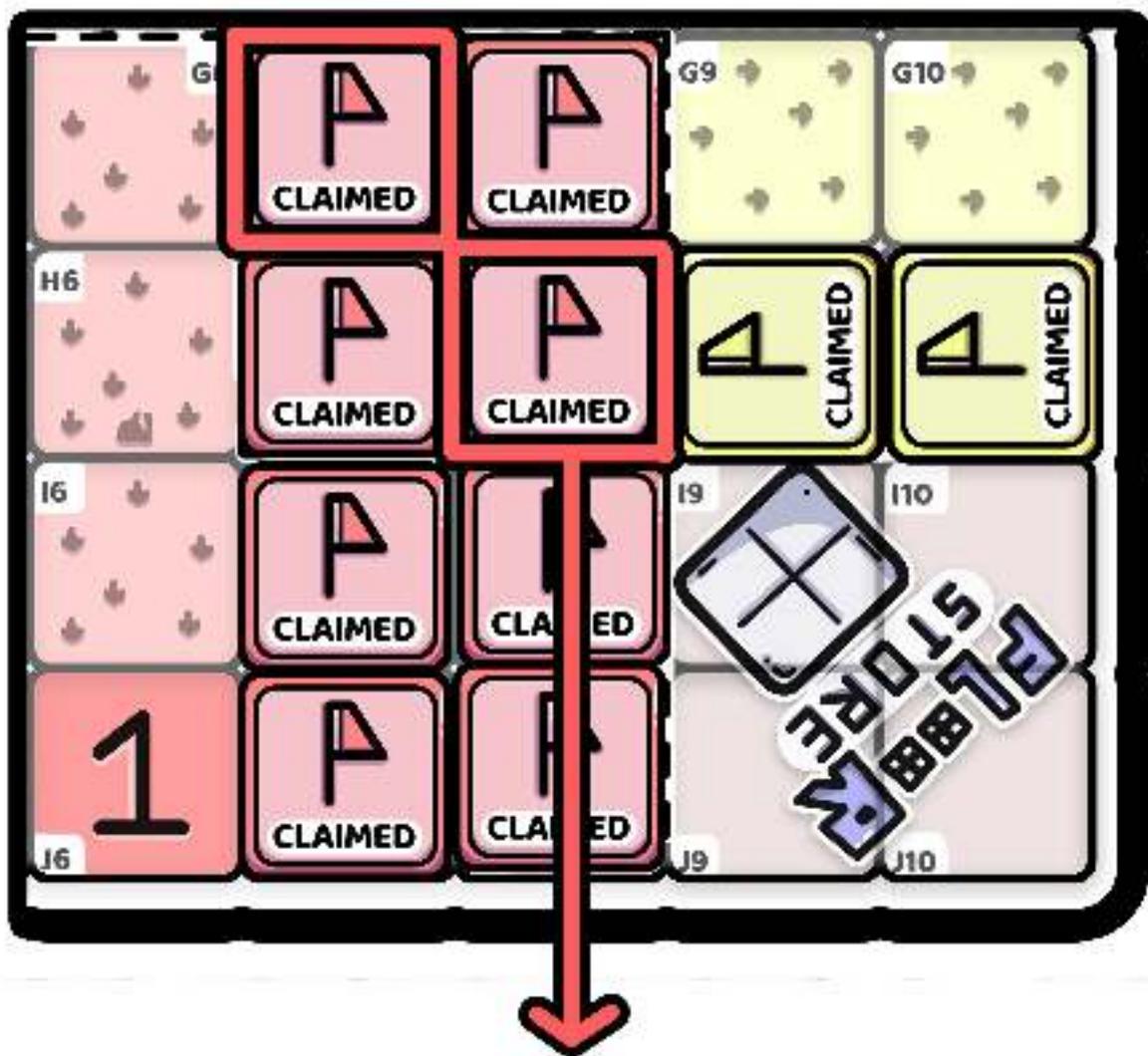
Pemain lain yang sudah keluar tidak boleh balik ke kotak yang telah diklaim ubinmu



Pemain lain harus keluar dari ubinmu di giliran mereka yang berikutnya

Toko Ubin (Catatan)

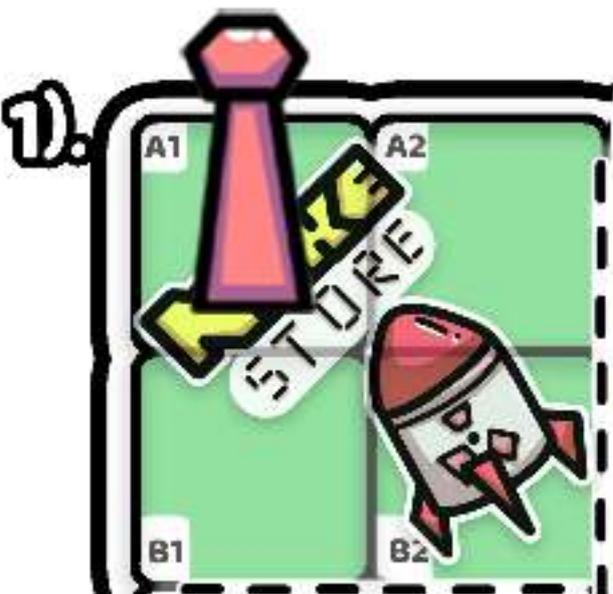
4). Hal ini tidak hanya terjadi saat kamu membeli ubin, tetapi ketika seseorang menyadari hal ini. Jika dua pemain memiliki ubin yang menghalangi jalan masuk ke toko, dua ubin diagonal di area tumpang tindih harus dipindahkan agar pemain lain dapat masuk ke toko tersebut. Jika tidak dapat dipindahkan, ubin tersebut harus disingkirkan.



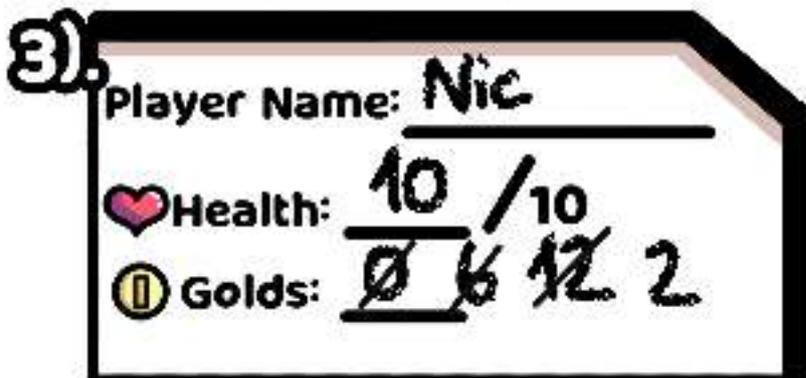
Ubin merah dan kuning menghalangi jalan pemain lain menuju Toko Ubin. Karena itu, dua ubin merah diagonal di area tumpang tindih harus dipindahkan. Jika tidak mungkin untuk memindahkannya ke tanah kosong, 2 ubin tersebut harus disingkirkan.

Toko Nuklir

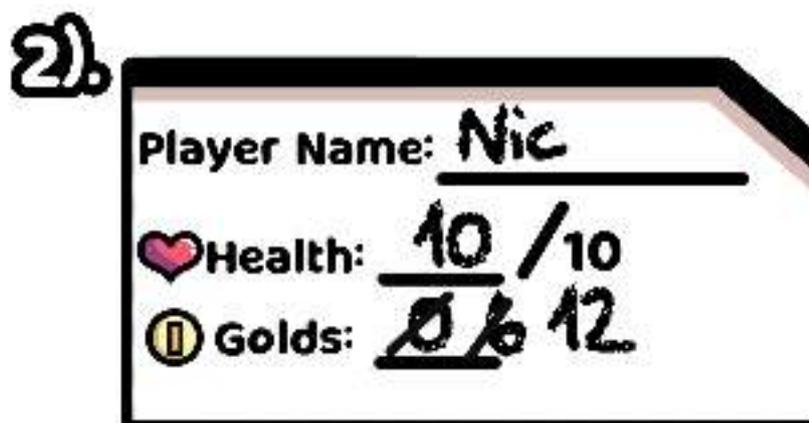
Toko Nuklir digunakan untuk menghancurkan ubin salah satu lawanmu. Cara kerjanya hampir sama dengan Toko Ubin, namun kali ini kamu menyingkirkan ubin salah satu lawanmu dalam pola apa pun yang diinginkan.



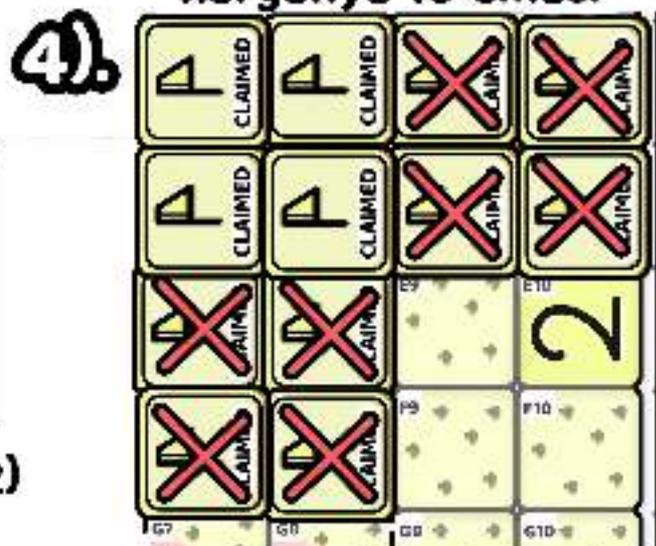
Bayangkan bahwa kamu adalah pemain merah yang ingin menghancurkan ubin pemain kuning. Kamu harus berada di kotak Toko Nuklir sebelum membeli nuklir untuk menghancurkan ubin tersebut.



Coret nilai emas sebelumnya (12) dan tuliskan nilai baru yang dikurangi (2) dengan pensil.



Bayangkan bahwa kamu memiliki 12 emas dan ingin hancurkan 8 ubin pemain kuning yang harganya 10 emas.



Bayangkan bahwa kamu telah menghancurkan 8 ubin pemain kuning dalam pola ini.

Toko Nuklir (Catatan)

Tidak ada banyak yang perlu ditambahkan tentang Toko Nuklir selain ini:

Jika ada lawan target di salah satu ubin yang kamu nuklir, dia akan langsung mati. Aku akan jelaskan lebih lanjut tentang kematian di halaman-halaman berikutnya.



Bayangkan skenario sebelumnya di mana kamu menghancurkan 8 ubin pemain kuning dengan nuklir. Tetapi kali ini, di salah satu ubin yang kamu hancurkan, pemain kuning berdiri di salah satunya. Jika ini terjadi, maka pemain kuning tersebut akan langsung mati.

Menyerang

Menyerang adalah tindakan yang dilakukan untuk melukai pemain dalam jarak tertentu dengan tujuan membunuh mereka. Ini sangat berguna untuk mencegah pemain yang mendekati kemenangan. Jika kamu ingin menyerang seorang pemain, kamu harus memiliki kartu senjata yang telah dibeli sebelumnya dari Toko Senjata. Kamu juga harus memastikan bahwa jarak antara bidakmu dan pemain yang akan diserang lebih dekat atau sama dengan jarak senjata, dan senjata yang digunakan harus dapat digunakan/tidak kehabisan peluru atau penggunaan.

Berikut adalah cara menyerang seorang pemain:

- 1). Pastikan kamu dapat menyerang pemain yang dituju. Ini berkaitan dengan jangkauan senjata dan jumlah peluru/penggunaan.
- 2). Jika senjata dapat digunakan, umumkan kepada semua pemain bahwa kamu akan menyerang pemain yang dituju.
- 3). Kurangi jumlah peluru senjata/tingkatkan jumlah penggunaan senjata jika senjata tersebut memiliki penghitung peluru/penggunaan.
- 4). Lempar dadu jika kerusakan senjata memiliki " + DADU ". Kerusakan akan menjadi nilai default senjata + dadu yang baru saja dilempar.
- 5). Pastikan nyawa pemain berkurang dengan benar, dan jika nyawanya kurang dari 0, dia akan mati. Aku akan jelaskan tentang kematian nanti.

Mari bahas lebih lanjut mengenai stats senjata di halaman berikutnya.

Stats Senjata



NAMA: Nama senjata.

JAKAK: Seberapa jauh kamu dapat menggunakan senjata dalam arah kardinal. Aku akan jelaskan tentang jarak senjata di halaman berikutnya.

KERUSAKAN: Berapa banyak nyawa yang akan dikurangi dari lawanmu. Jika terdapat "+ DADU", itu berarti kerusakan yang akan terjadi adalah nilai kerusakan senjata default + angka dadu yang dilemparkan saat menyerang.

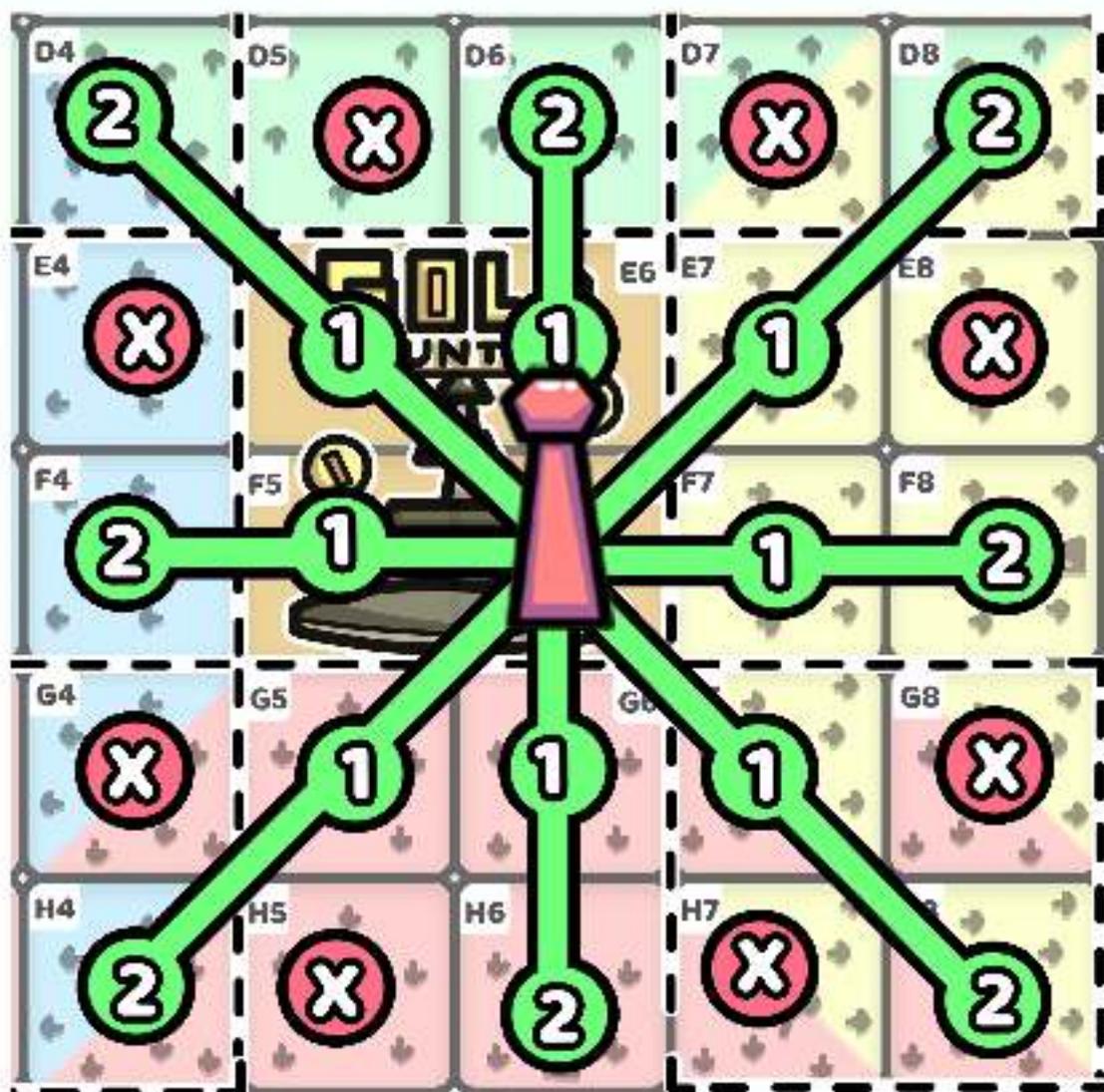
JUMLAH: Berapa kali kamu dapat menggunakan senjata tersebut. ∞ (Tak Terbatas) berarti kamu dapat menggunakan senjata itu selamanya.

DESKRIPSI: Deskripsi senjata.

PELURU: Tidak semua senjata memiliki penghitung ini, hanya untuk senjata yang memiliki jumlah tak terbatas. Berapa banyak peluru yang tersisa dalam senjatamu. Setiap kali kamu menggunakannya, jumlahnya berkurang 1, dan jika mencapai 0, kamu tidak dapat menggunakannya hingga kamu beli peluru baru dari toko senjata yang lebih murah daripada senjata dengan jumlah/penggunaan terbatas.

PENGGUNAAN: Tidak semua senjata memiliki penghitung ini, hanya untuk senjata yang memiliki jumlah terbatas. Ini hampir sama seperti penghitung peluru, tetapi kali ini dimulai dari 0, dan setiap kali kamu menggunakannya, jumlahnya akan bertambah 1, dan jika mencapai penggunaan maksimum, kartu tersebut harus dikembalikan ke toko senjata dengan penghitung ditulis kembali menjadi 0 penggunaan.

Jarak Senjata



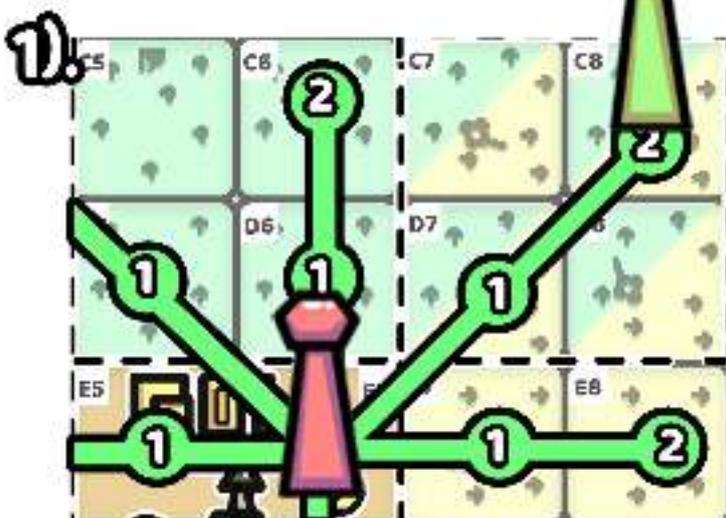
	NAMA: Shotgun
	JARAK: 2
	KERUSAKAN: 5 + DADU
	JUMLAH: ∞
	DESKRIPSI: Shotgun, senjata kuat untuk serangan jarak dekat
PELURU:	/3

-  = **Dapat diserang.** Harus berupa garis lurus atau diagonal dengan panjang sesuai jarak senjata.
-  = **Titik buta.** Ini adalah area di mana kamu tidak dapat menyerang sekalipun mereka berada di dekatmu karena tidak memiliki pola lurus/diagonal.

Mari kita bayangkan kamu sebagai pemain merah yang memiliki senjata shotgun. Senjata shotgun memiliki jangkauan 2. Ini berarti kamu dapat menembak siapa pun yang berada di daerah yang dapat diserang, yaitu berjarak 2 kotak darimu dalam garis lurus atau diagonal.

Menyerang

Baiklah, sudah saatnya kamu mengetahui cara menggunakan senjata.



Bayangkan kamu adalah pemain merah yang memiliki kartu senjata shotgun yang penuh peluru dalam stats pemainmu. Bayangkan dalam suatu giliran, kamu ingin membunuh pemain hijau yang sangat dekat dengan kemenangan dengan menembaknya. Beruntung bagimu, jika kondisinya seperti gambar di atas, kamu dapat menembaknya. Karena pemain hijau berada di area yang dapat kamu serang karena senjata shotgun memiliki jarak 2, sehingga dapat menembak pemain yang berjarak 2 kotak darimu dalam garis lurus dan diagonal. Dan pemain hijau berjarak 2 kotak secara diagonal darimu dalam gambar tersebut.



"Aku akan menembak pemain hijau!"



Umumkan kepada semua pemain bahwa kamu akan menembak pemain hijau. Setelah itu, kurangi jumlah pelurumu sebanyak 1. Dalam kasus ini, akan menjadi 2 karena $3 - 1 = 2$. Coret nilai sebelumnya dan tuliskan nilai yang baru dikurangi dengan pensil di penghitung peluru, karena senjata shotgun adalah senjata dengan peluru terbatas. Jika itu adalah senjata dengan penggunaan tak terbatas seperti pisau, kamu tidak perlu menulis apa pun. Jika senjata menggunakan penghitung penggunaan seperti granat, tingkatkan penggunaan sebanyak 1.

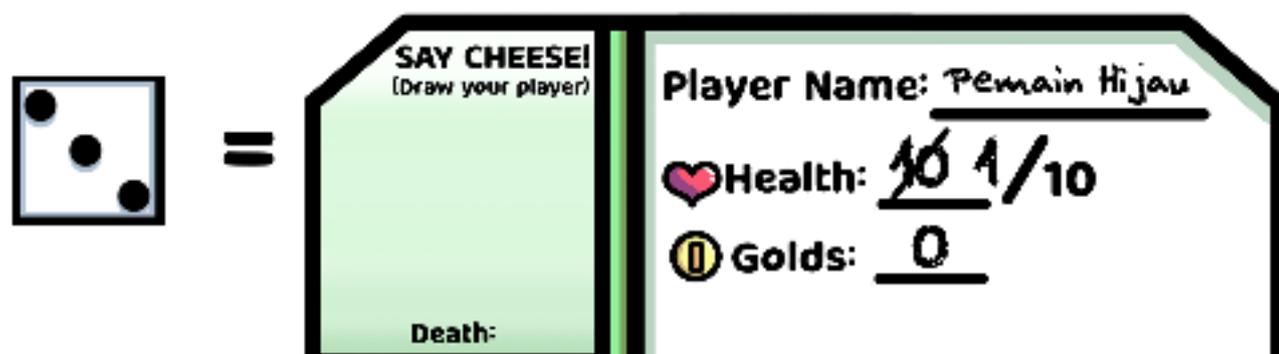
Menyerang

3).



Kerusakan senjata shotgun adalah 6 + DADU. Ini berarti kamu harus melempar dadu. Dan angka apa pun yang didapatkan dari dadu akan ditambahkan dengan 6. Itu akan menjadi kerusakan yang terjadi pada pemain hijau. Dan karena nyawa maksimum pemain adalah 10, kamu mungkin menyadari bahwa jika pemain hijau memiliki 10 nyawa, peluang dia dapat mati adalah jika kamu mendapatkan angka 4 sampai 5 pada dadu.

4).



Bayangkan kamu melempar dadu dan mendapatkan angka 3, yang berarti pemain hijau tidak mati karena nyawanya adalah 1 sejak $(10 - (6 + 3) = 1)$. Pastikan pemain hijau memperbaiki nyawanya ke nilai yang baru dikurangi.

5).

 = **Pemain Hijau Mati**
(Penjelasan Kematian di halaman berikutnya)

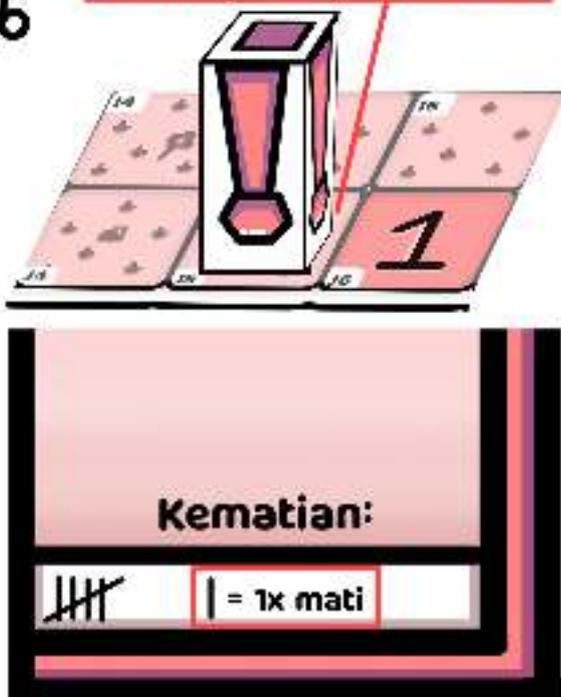
Dan itulah semua yang akan terjadi jika kamu tidak mendapatkan angka 4 - 6 yang akan langsung membunuh pemain hijau. Giliranmu berakhir, dan pemain hijau kemungkinan besar akan melarikan diri atau menyerang balik di gilirannya agar tidak terkena tembakan darimu lagi. Namun, jika kamu berhasil membunuhnya dengan angka dadu 4 - 6, pemain hijau akan mati. Mari kita bahas tentang kematian di halaman berikutnya.

Kematian

Ketika seseorang mati karena diserang dengan senjata atau dinuklir oleh lawannya, inilah adalah yang akan terjadi:

1).

Ini menandakan pemainnya mati



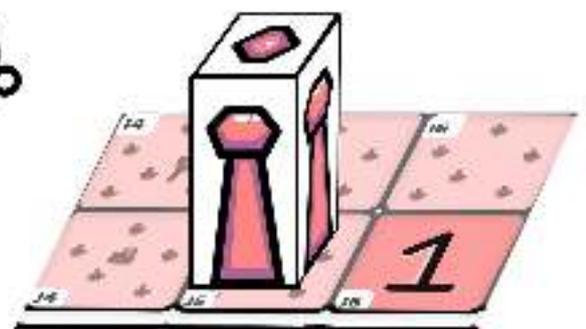
Tambahkan jumlah kematianmu dalam stats pemain sebanyak 1 dan terbalikkan bidak pemainmu (jika kamu menggunakan yang resmi) sebagai indikasi kematian.

2).



Giliranmu akan diskip 3x. Setelah itu kamu akan respawn.

3).



Ketika kamu respawn, balikkan kembali bidak pemainmu dan kamu dapat menggunakan giliran seperti biasa.

Skill

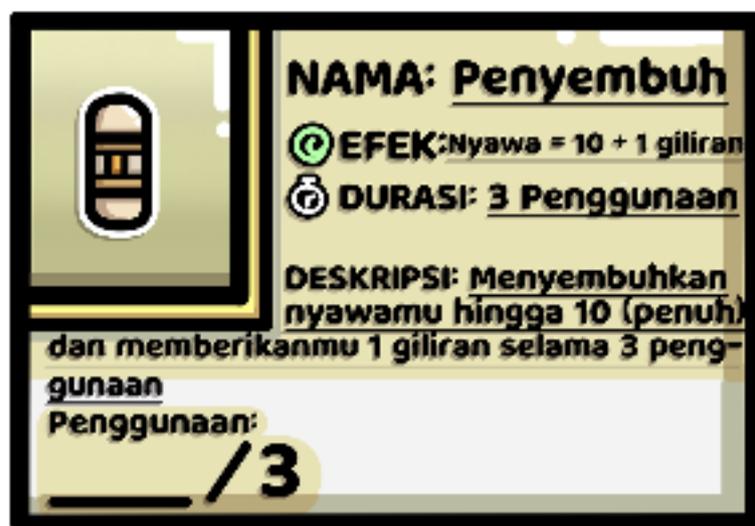
Skill adalah kartu item khusus yang dapat dibeli dari Toko Skill. Kartu-kartu ini akan membantumu dalam situasi berbahaya dan membantumu mendekati kemenangan dalam permainan jika digunakan secara strategis.

Berikut adalah cara menggunakan skill:

- 1). Pastikan kamu dapat menggunakan kartu keterampilan. Hal ini berkaitan dengan ketersediaan penggunaan jika kartu tersebut menggunakan penghitung penggunaan.
- 2). Lakukan efek keterampilan yang tertera pada kartu.
- 3). Tingkatkan penghitung penggunaan keterampilan jika ada.

Langkah kedua agak samar karena setiap kartu keterampilan memiliki efeknya sendiri yang berbeda-beda. Aku akan membahas setiap kartu keterampilan pada halaman selanjutnya.

Terdapat juga kartu skill yang muncul dalam situasi tertentu, sehingga kamu tidak menggunakannya langsung. Misalnya, efek tingkatkan kecepatan hanya terjadi ketika kamu sedang bergerak, yaitu meningkatkan jumlah langkahmu sebanyak 2.



NAMA: Penyembuh

EFEK: Nyawa = 10 + 1 giliran

DURASI: 3 Penggunaan

DESKRIPSI: Menyembuhkan nyawamu hingga 10 (penuh) dan memberikanmu 1 giliran selama 3 penggunaan

Penggunaan: / 3



NAMA: Tingkatkan Kecepatan

EFEK: Gerak = DADU + 2

DURASI: ∞

DESKRIPSI: Meningkatkan 2 langkah pada gerakanmu

NAMA: Nama dari skill.

EFEK: Apa yang terjadi saat kamu menggunakan skill tersebut. Efeknya bisa beragam, termasuk nyawa, giliran, pergerakan, dll.

DURASI: Berapa kali kamu dapat menggunakan efek tersebut.

∞ (Tak terbatas) berarti kamu dapat menggunakannya selamanya.

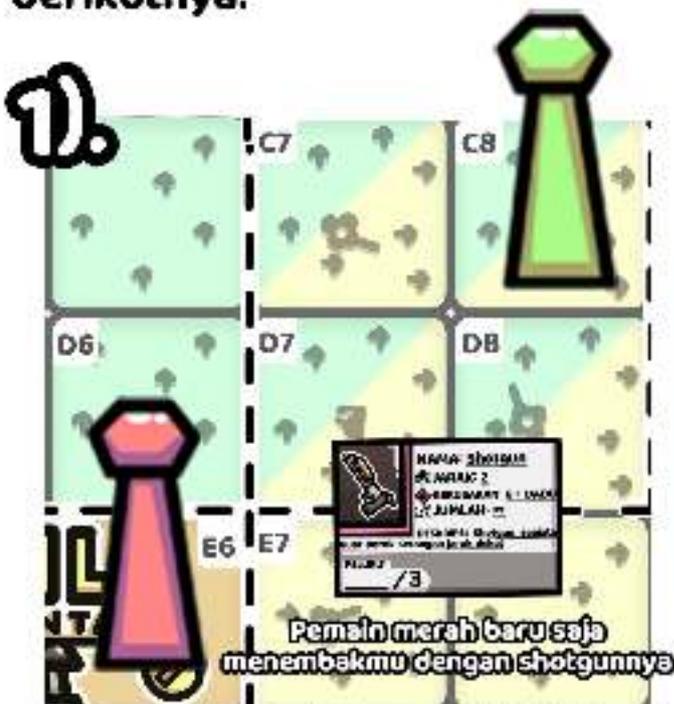
DESKRIPSI: Deskripsi dari skill tersebut.

PENGGUNAAN: Hanya skill dengan durasi terbatas yang memiliki penghitung ini. Penghitung dimulai dari 0 dan setiap kali kamu menggunakan skill yang memiliki penghitung ini, nilainya harus ditambahkan sebanyak 1.

Jika sudah mencapai penggunaan maksimum, skill harus dikembalikan ke Toko Skill.

Skill

Berikut adalah contoh konkret penggunaan kartu skill. Untuk contoh ini, aku akan menggunakan kartu skill penyembuh. Namun, jangan khawatir, aku akan membahas semua kartu skill satu per satu pada halaman berikutnya.



Player Name: Pemain Hijau

♥ Health: 1 / 10

🪙 Golds: 30

Sangat rendah dalam nyawa, momen yang tepat untuk menggunakan kartu skill penyembuh

Bayangkan kamu adalah pemain hijau yang baru saja ditembak oleh pemain merah menggunakan senjata shotgun. Tetapi beruntungnya, karena pemain merah tidak beruntung dalam melempar dadu serangan, kamu tidak langsung mati dan kamu masih hidup dengan nyawa yang sangat rendah.



Player Name: Pemain Hijau

♥ Health: 10 / 10

+ Giliran

(Bergerak/Interaksi Tempat/
Menyerang/Pakai Skill)

Sekarang giliranmu dan ini adalah contoh sempurna penggunaan kartu skill Penyembuh. Dengan kartu ini, kamu dapat menyembuhkan nyawamu sepenuhnya (10 nyawa) + 1 giliran. "+ 1 giliran" ini berarti setelah pulih nyawanya, kamu dapat melakukan tindakan apa pun yang diinginkan sebagai 1 giliran. Ini termasuk melarikan diri dari pemain merah agar tidak ditembak lagi, atau bahkan menyerang balik pemain merah. Tentu saja, jangan lupa untuk tingkatkan penghitung penggunaan sebanyak 1.

Skillpedia

Ini adalah penjelasan keempat kartu skill.



NAMA: Penyembuh

Ⓢ **EFEK:** Nyawa = 10 + 1 giliran

Ⓢ **DURASI:** 3 Penggunaan

DESKRIPSI: Menyembuhkan nyawamu hingga 10 (penuh) dan memberimu 1 giliran selama 3 penggunaan

Penggunaan: _____ / 3



NAMA: Tingkatkan Kecepatan

Ⓢ **EFEK:** Gerak = DADU + 2

Ⓢ **DURASI:** ∞

DESKRIPSI: Meningkatkan 2 langkah pada gerakanmu



PENYEMBUH

Seperti yang disebutkan dalam contoh sebelumnya, kartu skill ini memungkinkanmu pulih sepenuhnya (10 nyawa) dan memberimu 1 giliran yang dapat digunakan untuk bergerak, menyerang, menggunakan skill lain, dll. Cocok ketika kamu masih hidup setelah diserang oleh lawan.

Kartu ini memiliki jumlah penggunaan terbatas dan hanya dapat digunakan 3 kali.

TINGKATKAN KECEPATAN

Tingkatkan Kecepatan memungkinkanmu untuk memiliki 2 langkah tambahan saat bergerak. Skill ini hanya terjadi saat kamu sedang bergerak, sehingga tidak dapat digunakan secara langsung. Ini cocok untuk meningkatkan peluangmu untuk tiba di tempat yang diinginkan.

Skill ini memiliki penggunaan tak terbatas dan dapat digunakan setiap kali kamu bergerak.

Skillpedia

Ini adalah penjelasan keempat kartu skill.



NAMA: Alat Teleportasi

EFEK: Gerak: Di mana pun

DURASI: 3 Penggunaan

DESKRIPSI: Memperbolehkankanmu untuk teleportasi **DI MANA SAJA** sebanyak 3 penggunaan.

Penggunaan: / 3



ALAT TELEPORTASI

Alat Teleportasi memungkinkanmu untuk segera berpindah ke sebuah kotak sebanyak 3 penggunaan. Cocok digunakan dalam situasi kritis ketika kamu harus tiba di suatu tempat atau kotak secara instan.

Skill ini memiliki penggunaan terbatas dan hanya dapat digunakan 3 kali.



NAMA: Bekukan Waktu

EFEK: Giliran = 2x

DURASI: 3 Penggunaan

DESKRIPSI: Memperbolehkankanmu untuk memiliki 2 giliran dalam 1 giliran selama 3 penggunaan

Penggunaan: / 3



BEKUKAN WAKTU

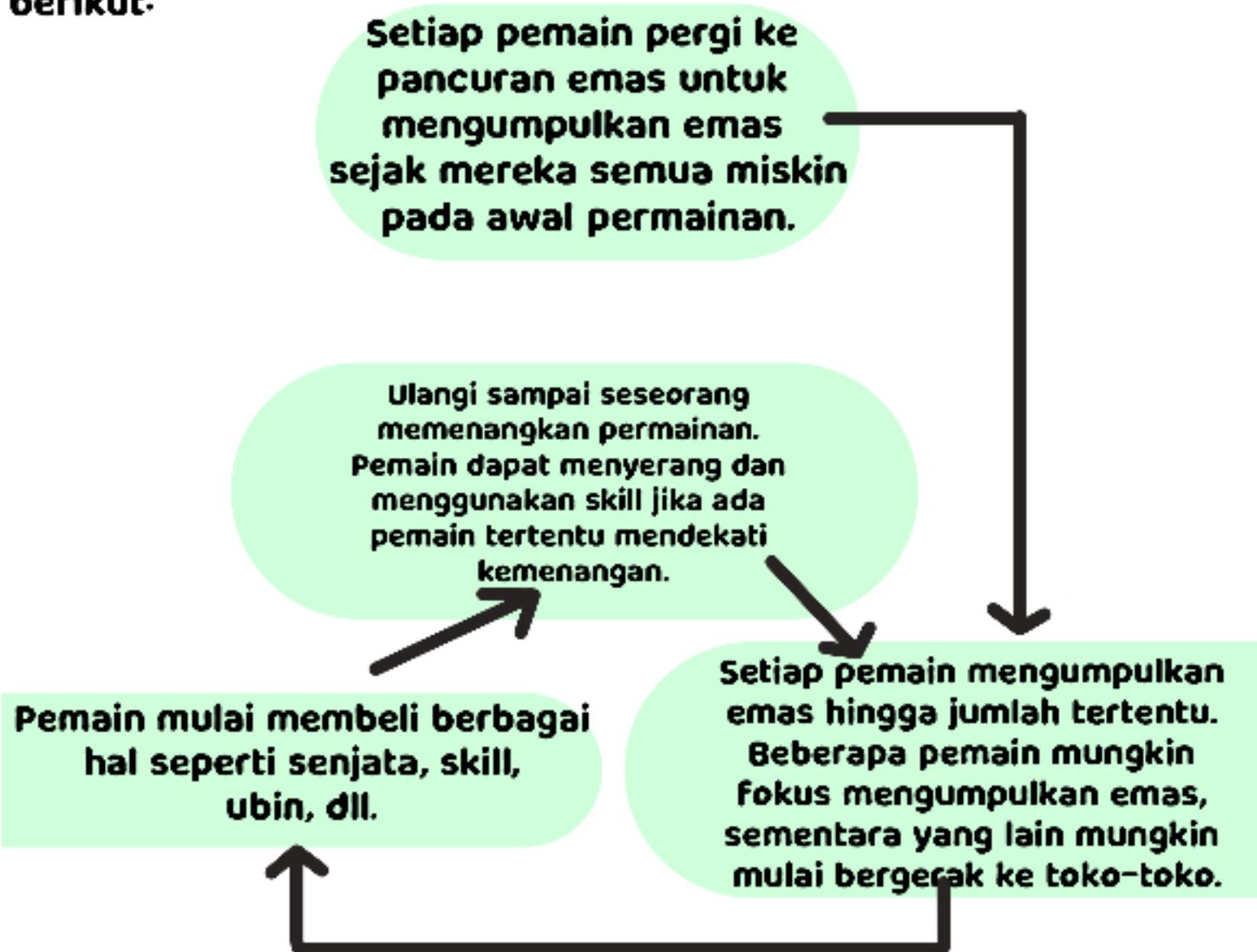
Kartu skill paling kuat dan mahal dalam permainan. Skill ini memungkinkanmu memiliki 2 giliran dalam satu giliran dengan 3 penggunaan. Ini berarti setiap penggunaannya memungkinkanmu melakukan 2 tindakan secara bersamaan dalam 1 giliran, termasuk menggunakannya kembali untuk lebih banyak tindakan. Cocok untuk situasi kritis di mana kamu harus melakukan tindakan tertentu.

Skill ini memiliki penggunaan terbatas dan hanya dapat digunakan 3 kali.

Kesimpulan

Dan itulah semua tentang gameplay! Jadi, dapat disimpulkan bahwa gameplaynya hanyalah kombinasi dari tindakan seperti bergerak, mengumpulkan emas, membeli item, menyerang, menggunakan skill, dll. antara pemain hingga seseorang mencapai 24 lantai.

Siklus gameplay dalam permainan biasanya berjalan sebagai berikut:



Oh ya, ada satu hal terakhir yang ingin aku sampaikan. Bertim dalam permainan ini diperbolehkan. Tetapi ingatlah, hanya ada satu posisi pertama, kedua, ketiga, dan keempat. Jadi, tim hanya berlaku dalam waktu tertentu. Biasanya bertim terjadi ketika seorang pemain menjadi terlalu kuat dan sangat dekat dengan kemenangan.

- Bagian 3 - PASCA-GAMEPLAY

Bagian terakhir ini tidak akan panjang, hanya tentang cara menentukan semua pemenang dari peringkat 1 hingga 4.

Pemenang pertama selalu menjadi pemain yang mencapai 24 lantai terlebih dahulu.

Kamu dapat menentukan pemenang kedua hingga keempat berdasarkan jumlah ubin yang mereka klaim. Semakin banyak ubin yang berhasil diklaim, semakin tinggi peringkatnya.

Namun, jika ada 2 atau lebih pemain yang memiliki jumlah ubin yang sama, peringkat dapat ditentukan berdasarkan jumlah kematian. Semakin banyak kematian, semakin rendah peringkatnya.

Jika para pemain memiliki jumlah ubin dan kematian yang sama, peringkat ditentukan berdasarkan jumlah emas yang mereka miliki + harga semua senjata dan skill yang dimiliki.

Pemenang 1 =



Pemenang 2 - 4 =

Ubin Terbanyak

Kematian Paling Sedikit

Emas terbanyak + harga senjata dan skill yang dimiliki

Terima Kasih!

Itu saja untuk dokumentasi ini. Terima kasih telah membaca dan aku harap kamu menikmati permainan Flooruler bersama teman dan keluarga.

Jika kamu memiliki pertanyaan tentang permainan ini, jangan ragu untuk mengajukannya di forum [BoardGameGeek](#) permainan ini.



Cek Semua Gameku di Sosial Mediaku!

(Semua sosmedku kecuali website berbahasa Indonesia.)

-  [@NicDev](#)
-  [@bukan_nic](#)
-  [NicLand](#)
-  [nicdevstudio.com](#)