

# Rulebook



# GEMS TRACKER

"A Strategic Gemstones and Mining Card Game.  
For 2-4 players, Solo Rules included."

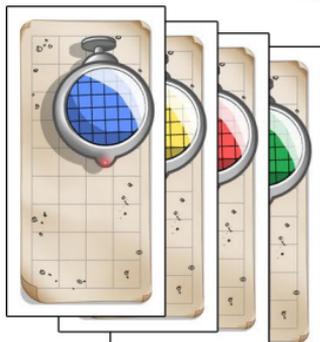
Game design by Nomas Kurnia

## Component :

48 Gem Tracker Cards (12 cards each color)



Depan



Belakang

48 Gem Mine Cards

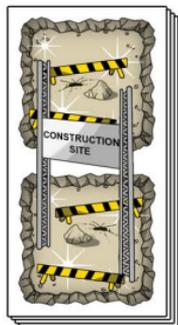


Depan



Belakang

12 Booking Space Cards



28 Tender Paper Cards



Depan

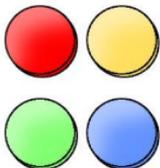


Belakang

4 Tie Breaker Cards



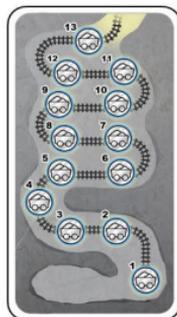
16 Player tokens  
(4 tokens each color)



VP Tracker



Mining Rail Tracker



## Set- up game :

### Players Set-Up

1. Bagikan ke masing-masing pemain:
  - 1 set **Gem Tracker Cards** (terdiri dari 12 kartu),
  - 3 kartu **Booking Space**,
  - 4 buah **Token** (dengan warna yg sesuai dengan kartu Gem Tracker nya),
  - 1 kartu **Tie Breaker** (kartu angka 1 & 2 untuk 2 players, kartu angka 1,2, & 3 untuk 3 players, kartu angka 1,2,3,& 4 untuk 4 players). Bagikan angka secara berurutan ke setiap pemain searah jarum jam.
2. Taruh **Vp Tracker** dan **Mining Rail Tracker** di tengah meja permainan,
3. Taruh **Token** dari masing-masing pemain di spot "0": 1 token di **Vp Tracker** dan 1 token lagi di **Mining Rail Tracker** (2 token sisanya simpan di masing-masing area pemain, akan digunakan nanti),
4. Ambil semua kartu **Gem Mine** lalu ambil semua kartu yg sesuai dengan jumlah pemain:
  - Untuk **2 players game** ambil semua kartu yg ada tertera angka 2,
  - Untuk **3 players game** ambil semua kartu yg ada tertera angka 3,
  - Untuk **4 players game** gunakan semua kartu **Gem Mine** yg ada.
5. Kocok kartu **Gem Mine** yg sudah dipilih tersebut lalu tumpuk secara tertutup di tengah meja permainan,
6. Buka kartu teratas dari **deck Gem Mine** sejumlah pemain yg main plus 1 kartu (contoh: Jika bermain dengan 3 players maka buka 4 kartu Gem Mine)
7. Kocok kartu **Tender Paper** lalu ambil kartu sejumlah:
  - 6 kartu jika bermain dengan 2, & 3 players
  - 8 kartu jika bermain dengan 4 players.



(sisa kartu yg tidak dipilih dikembalikan ke box, kita tidak akan memainkannya)

Kemudian kartu **Tender Paper** disusun ditengah meja dengan bentuk pola yg sesuai dengan aturan jumlah pemainnya (lihat di hal-3.)



Simbol di pojok kiri atas kartu **Tender paper** memiliki arti: kartu **Type-A** hanya boleh ada maksimal 2 kartu di dalam satu permainan, sehingga jika saat set-up ada kartu dari **type-A** yg terambil lebih dari 2 kartu maka kartu ke-3 tidak dipakai (langsung di-discard), dan buka lagi kartu lainnya yg memiliki type yg berbeda..  
(keterangan lengkap **Tender paper** bisa dilihat di hal-15)



Set-up bentuk **Tender Papers** untuk **2 players game** :



Set-up **Tender Papers** untuk **4 players game** :



**7**

**White Gem Majority**  
 Pemain yg memiliki White Gem dengan jumlah terbanyak  
 Terbanyak pertama: 3 Vp  
 Terbanyak ke-2 : 2 Vp  
 Terbanyak ke-3 : 1 Vp  
Jika terjadi imbang diposisi 1 & 2 ketika pemain menempatkan @2 vp, jika imbang diposisi 2 dan 3 ketika pemain dapat @1 vp. Selanjutnya yg di bawah "1" vp

**Pairing Gems**  
 Setiap pasangan White dan Green Gem yg bersebelahan secara ortogonal (tidak diagonal)  
 Jika punya 2 pasang: 1 Vp  
 Jika punya 4 pasang: 2 Vp  
 Jika punya 6 pasang: 3 Vp

**Pattern Building**  
 Jika punya Gem yg terkoneksi dan membentuk pola "T" dengan jumlah tertentu  
 Punya 1 pola: 1 Vp  
 Punya 2 pola: 2 Vp  
 Punya 3 pola: 3 Vp

**Red Gem Majority**  
 Pemain yg memiliki Red Gem dengan jumlah terbanyak  
 Terbanyak pertama: 3 Vp  
 Terbanyak ke-2 : 2 Vp  
 Terbanyak ke-3 : 1 Vp  
Jika terjadi imbang diposisi 1 & 2 ketika pemain menempatkan @2 vp, jika imbang diposisi 2 dan 3 ketika pemain dapat @1 vp. Selanjutnya yg di bawah "1" vp

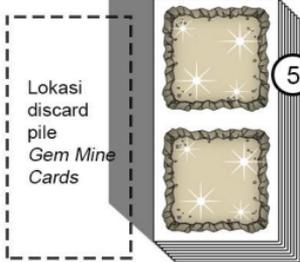
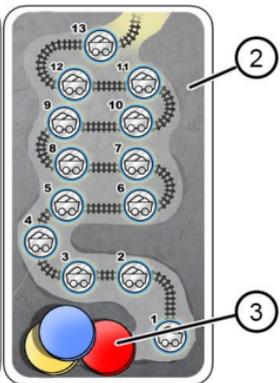
**Mining Rail Majority**  
 Pemain yg memiliki Mining Rail dengan jumlah TERBANYAK  
 Terbanyak pertama: 3 Vp  
 Terbanyak ke-2 : 2 Vp  
 Terbanyak ke-3 : 1 Vp  
Jika terjadi imbang diposisi 1 & 2 ketika pemain menempatkan @2 vp, jika imbang diposisi 2 dan 3 ketika pemain dapat @1 vp. Selanjutnya yg di bawah "1" vp

**Discard File Matter**  
 Jumlahkan angka dari kartu Gem Tracker di Discard pile. Pemain dengan jumlah angka paling BESAR  
 Terbesar pertama: 3 Vp  
 Terbesar ke-2 : 2 Vp  
 Terbanyak ke-3 : 1 Vp  
Jika terjadi imbang diposisi 1 & 2 ketika pemain menempatkan @2 vp, jika imbang diposisi 2 dan 3 ketika pemain dapat @1 vp. Selanjutnya yg di bawah "1" vp

Set-up bentuk **Tender Papers** untuk **3 players game**



Contoh set-up game untuk 3 players.



## Game Overview :

Game ini terdiri dari **Total 9 Ronde**, dimana pemain akan saling bersaing satu sama lainnya dalam membangun Area tambang permata-nya masing-masing. Menemukan permata yg terkoneksi, membentuk pola, memenuhi Kontrak Tender dlsb. untuk menjadikan Area pertambangannya menjadi yg paling berharga. Pemain dengan nilai **Vp (Victory points)** tertinggi akan keluar sebagai pemenang permainan.

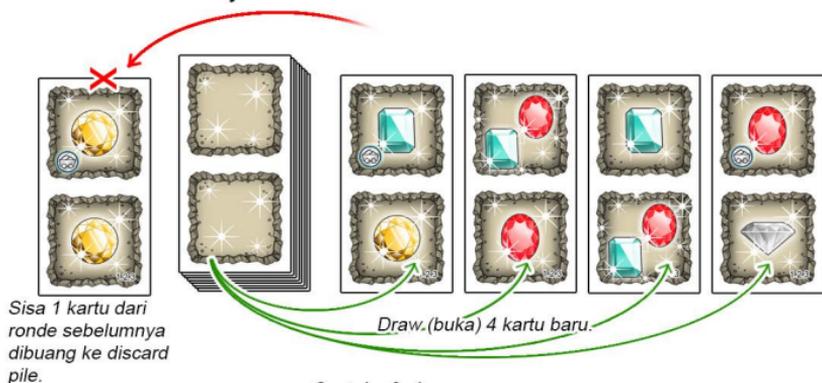
## How to Play :

### Struktur Setiap Ronde :

- I . Clean-up (*skip di ronde 1*)
- II . *Simultaneous Bid*
- III . *Drafting Gem Tracker & Gem Mine Card*
- IV . *Placing Cards on Tableau*
- V . *Game scoring (di ronde 5 & 9)*

- I . **Clean-up** : Buang sisa kartu *Gem Mine* dari ronde sebelumnya lalu buka kartu *Gem Mine*, & oper *tie breaker cards*

Hal ini baru akan dimulai dari ronde ke-2 (setelah ronde pertama). Buang 1 kartu *Gem Mine* yg tersisa dari ronde yg sebelumnya ke *discard pile* di sebelah *draw deck* nya. Lalu buka lagi kartu *Gem Mine* yg baru dari deck sejumlah pemain plus 1 kartu. **Kemudian** oper setiap kartu *tie breaker* ke pemain disebelah kirinya.



Contoh : 3 players game .

Tidak ada komponen penanda khusus **Ronde** di game ini, pemain bisa melacak ronde di permainan dengan cara menghitung jumlah kartu *Gem Tracker* di *tableau*-nya.

## II . Simultaneous Bid

Masing-masing pemain memilih 2 kartu *Gem Tracker* dari tangannya (kecuali di ronde terakhir pemain hanya akan memainkan 1 kartu saja), lalu kemudian secara bersamaan membuka 2 kartu tersebut di atas meja.

Jumlahkan angka dari kedua kartu *Gem Tracker* masing-masing, lalu bandingkan jumlah angkanya dengan jumlah angka pemain lain. Pemain yg memiliki jumlah angka paling besar akan menjadi pemain pertama di ronde tersebut dan diikuti pemain berikutnya secara berurutan berdasarkan jumlah angka yg semakin kecil.

Jika ada 2 atau lebih pemain yg memiliki jumlah angka yg sama, maka pemain yg akan mendapatkan giliran duluan adalah pemain yg memegang *Tie Breaker Card* dengan angka terkecil lalu diikuti angka terbesar.



Giliran ke-1



Giliran ke-2



Giliran ke-3



**Deni** memiliki jumlah angka 9 di *Gem Tracker cards* yg ia pilih , sehingga ia punya giliran pertama di fase drafting. **Lusi** dan **Joni** memiliki jumlah angka yg sama yaitu 5, tapi karena Lusi memiliki "kartu *Tie Breaker* angka 1" maka ia mendapat giliran lebih dulu dari Joni (yg mendapat giliran ke-3).



Setiap ronde di fase *simultaneous bid* pemain memilih 2 kartu dari tangannya, kecuali di ronde terakhir (ronde ke-9): Pemain hanya memainkan 1 kartu sisa ditangan.

### III . Drafting Gem Tracker & Gem Mine Card

Dimulai dari pemain yg giliran pertama dan dikuti seterusnya pemain berikutnya, secara bergiliran pemain **harus mengambil 2 kartu** :

**Mengambil 1 kartu Gem Tracker** dari pemain lainnya yg terbuka.  
(kartu yg sebelumnya digunakan oleh pemain tsb. di fase simultan bid)

&

**Mengambil 1 kartu Gem Mine** dari kartu yg terbuka di tengah meja.

Saat mengambil 1 kartu Gem Tracker dari pemain lain, 1 kartu sisa pemain tersebut langsung di-*discard* tertutup di dekatnya. Sehingga kartu tsb. tidak bisa diambil pemain lainnya di fase ronde tersebut.



Pemain dilarang mengambil kartu *Gem tracker* dari 2 kartunya sendiri yg terbuka kecuali pemain tersebut mendapatkan giliran terakhir dan tidak ada kartu *Gem Tracker* yg tersisa dari pemain lain yg bisa diambil. Maka dalam kasus ini pemain tersebut boleh ambil 1 kartunya sendiri.



Kartu *Gem Tracker* yg di-*discard* dari masing-masing pemain nanti akan diambil lagi balik ke tangan di awal ronde ke-6 . (saat kartu *Gem Tracker* di tangan tersisa 2 kartu).

### IV . Placing Cards on Tableau

2 kartu yg sudah dipilih pemain tadi kemudian **harus langsung ditaruh** di atas meja di depan nya, yang akan menjadi Area tambang permata dari pemain tersebut (*player tableau*).

## Aturan-aturan Menaruh Kartu di *Player Tableau* :

1. Membuat Area baru
2. Menaruh di Area yg sudah ada
3. *Looping*
4. Memakai *Booking Space Card*
5. Memajukan token di *Mining Rail Tracker*

### IV. 1. Membuat Area Baru

Susun Kartu *Gem Tracker* dan *Gem Mine* yg sudah diambil menjadi kolom baru dimana kartu *Gem Tracker* berada di atas kartu *Gem Mine*. Posisi orientasi dari kartu *Gem Mine* boleh di putar 180° sesuai kehendak. Lalu taruh di atas meja di depan masing-masing. Kartu yg sudah di taruh sudah menjadi Area dan tidak boleh diganti lagi posisinya.

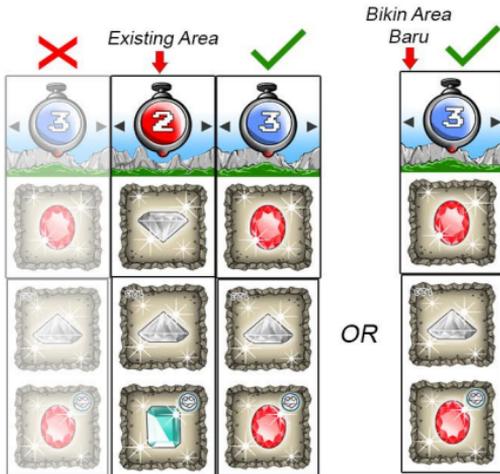


### IV. 2. Menaruh di Area yg sudah ada

Taruh pasangan Kartu *Gem Tracker* dan *Gem Mine* yg sudah diambil dengan menaruh di baris yg sama disebelah kiri atau sebelah kanan di Area yg sudah ada.

Syarat ditaruh di kiri : *Gem tracker* Baru harus lebih kecil angkanya dari angka *Gem Tracker* di sebelah kanannya langsung,

Syarat ditaruh di kanan : *Gem tracker* Baru harus lebih besar angkanya dari angka *Gem Tracker* di sebelah kirinya langsung,



**Deni** memutuskan untuk menaruh pasangan *Gem Tracker* dan *Gem MineCard*-nya di Area yg sudah ada (Area yg ada *Gem Tracker*-nya dengan angka 6). Maka **Deni** harus menaruhnya di sebelah kiri. **Deni** tidak bisa menaruh disebelah kanan, karena angka 4 lebih kecil daripada angka 6.

Giliran **Lusi** setelah mengambil *Gem Tracker* dan *Gem Mine Card*, menaruhnya disebelah kanan dari Areanya yg sudah ada. **Lusi** tidak boleh menaruh di kiri karena angka 3 lebih besar dari 2. **Lusi** juga kalau mau memiliki pilihan untuk bikin area yg baru (terpisah).

Boleh saja terjadi kondisi dimana seorang pemain memiliki kartu *Gem Tracker* dengan Angka yg sama di Area yg berbeda (lihat hal-14).

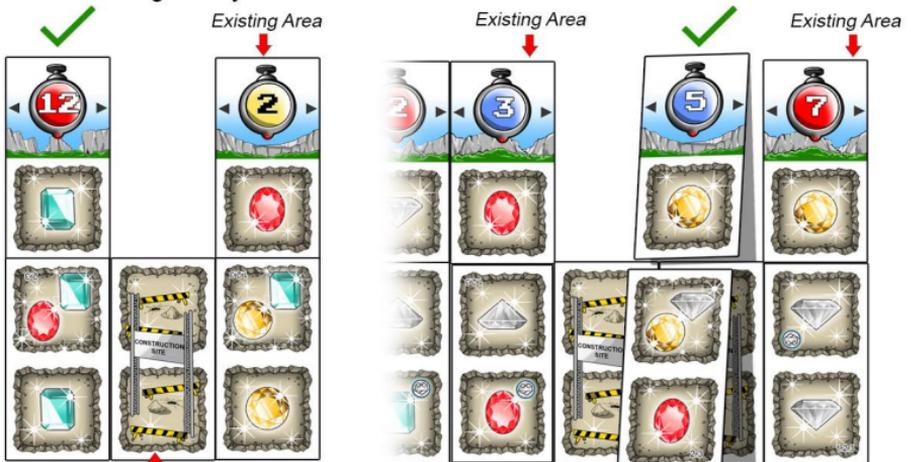
### IV. 3. Looping

Looping adalah kartu Gem Tracker dengan angka 1 dan 12 boleh saling berjejer bersebelahan, dengan aturan angka 1 berada setelah angka 12. Sehingga susunan angka kartu dari kiri ke kanan tidak menjadi mutlak dari kecil ke besar. Yang penting pasangan Gem Tracker dan Gem Mine yg ditaruh disebelah kiri atau kanan-nya memenuhi aturan syarat menaruh yg dijelaskan sebelumnya.

### IV. 4. Memakai Booking Space Card

Setiap pemain mempunyai 3 kartu Booking Space, yg boleh dipakai berbarengan dengan saat fase menaruh Gem Tracker dan Gem Mine. Kartu Booking space digunakan dengan cara ditaruh berjejer disebelah kartu Gem Mine. Pemain boleh bebas menaruh berapapun jumlah kartu Booking space-nya.

Tujuan dari memakai kartu Booking Space adalah berfungsi sebagai "jembatan kosong" yg nanti bisa ditempati di ronde berikutnya dengan cara ditumpuk oleh Gem tracker dan Gem Mine, jika di ronde ini pilihan Gem Tracker nya memiliki angka yg dirasa kurang menguntungkan atau bisa juga sebagai sebuah strategi lainnya.



1. Place 1 booking space card
2. Then place newly Gem tracker & Gem Mine card

Placing newly Gem tracker & Gem Mine

**Joni** memutuskan untuk menaruh 1 buah kartu Booking Space disebelah kiri dari Area yg sudah ada. Lalu kemudian menaruh Gem Tracker angka 12 dan Gem Mine nya di sebelah kiri nya lagi untuk membentuk Looping (Joni berharap di ronde-ronde berikutnya ia bisa menaruh Gem Tracker angka 1 di atas Booking Space card tersebut).

Di ronde sekarang **Lusi** menaruh Gem Tracker & Gem Mine diatas kartu Booking Space (dengan cara ditumpuk di atasnya).

Di ronde sebelumnya Lusi telah membangun 2 Bokking space cards.



Membuat Area baru adalah pilihan pemain, namun saat pemain tidak bisa menaruh Gem Tracker di Area yg sudah ada, maka pemain wajib untuk membuat Area yg baru.

#### IV. 5. Memajukan Token di Mining Rail Tracker

Setiap kali pemain mengambil kartu *Gem Mine* dari tengah meja yg ada gambar icon ini:  , pemain **harus langsung** menaikan token-nya di *Mining Rail Tracker* sesuai dengan jumlah gambar icon yg tertera di kartunya itu.



**Joni** mengambil Kartu *Gem Mine* yg tertera 2 buah icon *Mining Rail* di atasnya, Maka kemudian **Joni** langsung memajukan *Token Tracker*-nya di *Mining Rail Tracker* sebanyak 2 langkah.

Fungsi utama *Mining Rail Tracker* adalah untuk menentukan pemain mana yg akan duluan menaruh *Token*-nya di fase *Tender Papers* (pemain yg punya jumlah terbanyak maka ia yg duluan yg menaruh token-nya di *Tender Papers*), dan sebagai *Tie Breaker* pada fase skoring *Gem Trackers* (hal 10).



Jika ada 2 token atau lebih berada di spot angka yg sama di *Mining Rail Tracker*, maka yg dianggap lebih tinggi nilainya adalah yg tokennya berada pada posisi paling bawah dari tumpukan token.

### V . Game Scoring

#### V. 1. Menaruh Token di Tender Papers

Selama permainan masing-masing pemain akan 2x menaruh 1 token warnanya di *Tender papers* area, yaitu pada akhir ronde ke-5 dan akhir ronde ke-9 (setelah semua pemain selesai membuat/melebarkan Area nya). Semua pemain akan **menaruh 1 token warna**-nya di *Tender Papers* secara bergiliran dimulai dari pemain yg memiliki jumlah *Mining Rail tracker* terbanyak ke yg kecil. Kalau ada lebih dari 1 token di angka yg sama di *Mining rail*, yg dapat giliran duluan adalah yg tokennya paling bawah dari tumpukan.

Kartu *Tender papers* adalah semacam “tugas-tugas yg berbeda” yg akan dipenuhi oleh pemain agar mendapatkan imbalan **Vp**.

Token harus ditaruh di susunan *Tender papers* dengan cara **menaruhnya diantara 2 kartu yg berbeda**, sehingga token akan menyentuh 2 kartu yg berbeda).

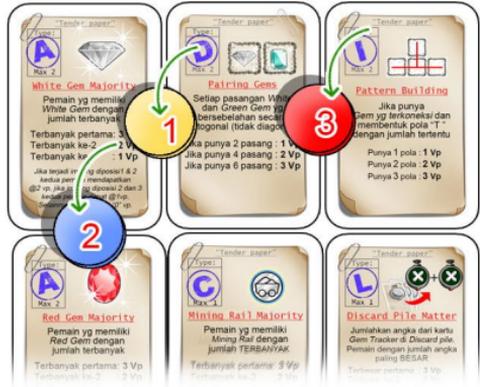


Contoh untuk 3 players, dimana lokasi menaruh token.



Hanya boleh ada 1 token saja yg ditaruh di setiap *spot*-nya, sehingga bila satu *spot* sudah terisi 1 token maka *spot* itu tidak boleh diisi token lain lagi.

Di akhir ronde ke-5 **Lusi** mendapatkan urutan pertama untuk menaruh 1 token-nya di Tender papers (karena Lusi memiliki Mining Rail tertinggi) kedua diikuti oleh **Joni** yg menaruh 1 token di salah satu spot di Tender Papers pilihan-nya. Kemudian terakhir **Deni** menaruh 1 token-nya.



## V. 2. Vp Scoring

Selama permainan fase untuk *scoring* akan terjadi sebanyak 2x yaitu pada akhir ronde ke-5 dan akhir ronde ke-9 (setelah sebelumnya semua pemain masing-masing selesai menaruh 1 token warna-nya di fase *Tender Papers*).

Ada 2 jenis Skoring yg akan diproses secara berurutan di fase Skoring :

1. *Gem Trackers Scoring*, dan
2. *Tender Papers Scoring*

### 1. Gem Trackers Scoring :

Adalah skoring pertama yg akan di proses, dimana akan menentukan siapa pemain yg juara untuk setiap Angka pada Gem Trackers. Disini setiap angka pada kartu *Gem Tracker* akan di skoring satu persatu dimulai dari *Gem tracker* yg angka 1 dan kemudian dilanjutkan sampai *Gem Tracker* angka 12 (diabsen satu-satu). Setiap juara per-angka nya akan mendapatkan 1 Vp.

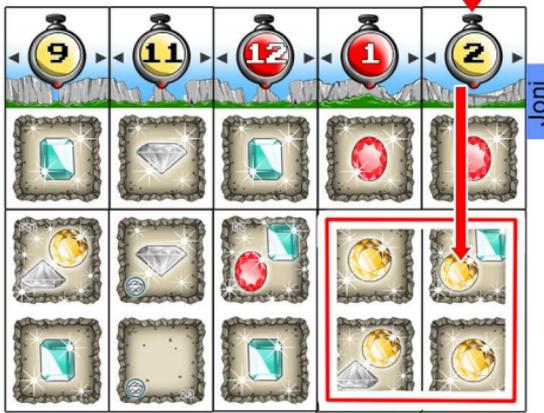
Prosedur Skoring Gem Trackers :

Pertama... Skoring *Gem Trackers* yg angka 1 dulu. Semua pemain yg punya kartu *Gem Tracker* dengan angka 1 di Area-nya memilih 1 jenis warna *Gem* yg lurus sejajar di kolom angka-nya, kemudian dari satu jenis warna *Gem* yg dipilih itu pemain akan melihat berapa banyak jumlah *Gem* yg terkoneksi secara orthogonal dari *Gem* warna tersebut.

Setiap pemain yg punya kartu *Gem Tracker* angka 1 membandingkan berapa jumlah *Gem* yg terkoneksi nya. Pemain yg memiliki paling banyak jumlah *Gem* yg terkoneksi-nya lah yg menang dan mendapatkan 1 Vp (lalu majukan token di *Vp tracker*-nya 1 langkah).



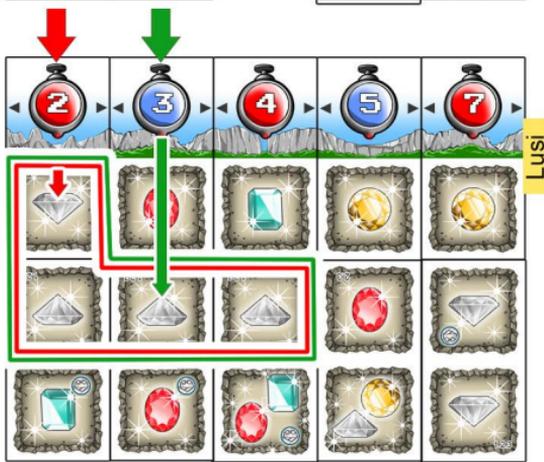
Jika terjadi imbang pada jumlah *Gem* yg terkoneksi, maka pemenang-nya ditentukan dari siapa yg memiliki nilai tertinggi di *Mining Rail Tracker*. Jika ada lebih dari token di satu angka yg sama di mining rail, token yg paling bawah memiliki nilai lebih tinggi.



Contoh Untuk lebih memahami Skoring Gem Trackers (\*kasus skoring di angka 2 dan 3 ) :

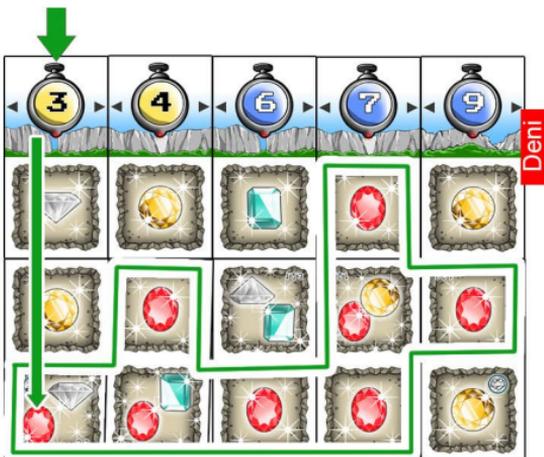
Di skoring Gem Tracker yg angka 2 : Lusi dan Joni punya, tapi Deni gak punya Gem Tracker angka 2 (Jadi Deni gak ikutan untuk skoring Gem Tracker angka 2).

Joni di kolom Gem Tracker angka 2 nya memilih Gem warna Kuning, dan Joni punya 4 buah Gem Kuning yg terkoneksi ortogonal.



Kemudian Lusi di kolom angka 2 nya memilih Gem warna putih, dan ada 4 buah gem putih yg terkoneksi. Joni dan Lusi sama-sama imbang (punya 4 gem yg terkoneksi di Gem Tracker angka 2), namun karena Lusi memiliki nilai lebih banyak dibanding Joni di Mining Rail Tracker-er maka Lusi yg menang, dan mendapatkan 1Vp.

Berikutnya berlanjut di skoring Gem Tracker angka 3 : Lusi dan Deni punya angka 3, tapi Joni gak punya Gem Tracker angka 3.



Lusi memilih Gem warna putih di kolom Gem Tracker angka 3 dan ada 4 buah Gem putih yg terkoneksi. Sedangkan Deni memilih Gem warna merah di kolom Gem tracker angka 3 -nya, Deni punya 8 gem merah yg terkoneksi. Deni memenangkan majority di Gem Tracker angka 3. Deni mendapatkan 1 Vp.

...Dan lakukan seterusnya disetiap angka di Gem Tracker untuk dihitung siapa majority nya per angka...

## 2. Tender Papers Scoring :

Adalah fase skoring berikutnya yg akan diproses. Setiap kartu *Tender Paper* memiliki kondisi/ syarat-syarat tertentu untuk dipenuhi supaya bisa mendapatkan Vp.

Hanya pemain yg token warna-nya berada di *spot* (di antara 2 kartu) *Tender Papers* bersangkutan-lah yg akan mendapatkan Kondisi dari *Tender Papers* tersebut.

Setiap pemain akan mendapatkan kesempatan untuk menaruh token warna nya sebanyak 2x di area *Tender papers*. (Sehingga total ada 4 kondisi skoring yg dipunya masing-masing pemain dalam 1 game).

**"Tender paper"**  
Type: [D] Max 2  
Pairing Gems  
Setiap pasangan *White* dan *Green Gem* yg bersebelahan secara ortogonal (tidak diagonal)  
Jika punya 2 pasang : 1 Vp  
Jika punya 4 pasang : 2 Vp  
Jika punya 6 pasang : 3 Vp

**"Tender paper"**  
Type: [I] Max 2  
Pattern Building  
Jika punya *Gem* yg terkoneksi dan membentuk pola "T" dengan jumlah tertentu  
Punya 1 pola : 1 Vp  
Punya 2 pola : 2 Vp  
Punya 3 pola : 3 Vp

Contoh:

Di akhir ronde ke-5 setelah memasang token di *Tender papers*, dan setelah beres skoring *Gem Trackers*. Lalu sekarang masuk ke skoring *Tender Papers* yg pertama.

Token **Deni** terhubung dengan kartu *Tender paper* "D" dan "I".

Ada 2 pasang *White-Green Gems* yg bersebelahan, maka *Deni* mendapatkan 1 Vp di kondisi *Tender paper* "D"

Dari *Tender paper* "I" ada 2 pola berbentuk T dari *Gem* yg terkoneksi, maka *Deni* mendapatkan 2 Vp.

Di scoring phase ronde ke-9 akan ada 2 token /player di *Tender papers*. Token yg dari *tender paper* ronde ke-5 akan di skoring lagi pada *scoring phase* ronde ke-9.

Dalam skoring satu tender, tiap gem cuma boleh dipakai sekali untuk memenuhi kriteria skoring.

## End Game

Permainan berakhir setelah Fase *Scoring* di akhir ronde ke-9 dan pemain yg memiliki Vp terbanyak keluar sebagai pemenang permainan. Jika terjadi skor yg sama antar pemain maka pemenang ditentukan oleh pemain yg memiliki *Mining Rail Tracker* dengan jumlah paling sedikit :)

## Solo Game Rules

**Gems Tracker** bisa juga dimainkan secara solo (1 player) dan dianjurkan setelah bermain *multiplayer* sebelumnya. Aturan permainan sama kecuali untuk beberapa hal berikut:

### Set-up the game

- Vp Tracker, *Mining Rail Tracker*, dan token tidak digunakan,
- Kartu *Tender Papers* **type A, C, G, K, & L** tidak digunakan (kembalikan ke box), kocok sisa semua kartu *tender paper*. Lalu taruh terbuka 10 kartu *tender paper* di tengah meja, atau boleh juga dipegang di tangan,
- Ambil semua *Gem Mine Cards* yg bertuliskan angka 1 di pojok kartunya, kocok.. lalu taruh deck di tengah meja dan buka 3 kartu berjejer disampingnya,
- Ambil 2 set warna kartu *Gem tracker* secara acak, taruh masing-masing deck-nya di samping kiri dan kanan saling berjauhan di meja. Buka 2 kartu terbuka diatas meja dari masing-masing deck *gem tracker*,
- Ambil 6 kartu *Booking Space* untuk dipakai di game ini.

### Goal of the Game

Tujuan dari permainan adalah untuk bisa memenuhi semua syarat-kondisi yg tertinggi dari masing-masing 10 kartu *Tender paper*.

### How to play the Game

1. Di game ini pemain hanya akan membuat 2 Area saja,
2. Dalam setiap ronde-nya pemain akan ambil 2 pasang kartu *Gem tracker & Gem Mine* yg akan dibuat untuk masing-masing Area tersebut,
3. Ambil masing-masing 1 kartu *gem tracker* dari setiap 2 kartu *Gem tracker* yg terbuka, *discard* sisa satu kartu yg tidak dipilih kesamping,
4. Ambil kartu *gem mine* dari tengah meja untuk setiap 1 kartu nya dipasangkan dengan *gem tracker* tadi. Lalu taruh di masing-masing area dengan aturan yg sama.

5. Bantuan kartu *Booking Space* bisa digunakan dengan cara yg sama,
6. Jika pemain tidak bisa menaruh pasangan kartu *Gem Tracker & Gem Mine* di kedua area yg ada karena tidak bisa memenuhi syarat taruh, maka pilih masing-masing 1 kartu dari *Gems tracker card* dan *Gem mine card* untuk di-*discard* dan pemain kehilangan kesempatan membuat kolom baru di area pada ronde tersebut,
7. Jika dalam jalannya permainan pemain berhasil memenuhi syarat dari kartu *tender paper* yg ada, maka kartu tersebut langsung di taruh tertutup di atas meja, menandakan kartu tersebut sudah berhasil terpenuhi syaratnya.

### Reward Pujian Menyelesaikan *Tender Papers* :D

- 10 *Tender papers* : Jagoan banget, curang yah!? #becanda :p
- 9 *Tender papers* : Hebat banget
- 8 *Tender papers* : wow !
- 7 *Tender papers* : jagolah...
- 5-6 *Tender papers* : Good !
- 3-4 *Tender papers* : Oke...
- 1-2 *Tender papers* : Coba lagi ya.... :)

### Question & Answer (Q&A)

Q: Bolehkah pemain memiliki kartu *Gem Tracker* dengan 2 Angka yg sama ?

A: Boleh, dengan syarat dibuat di area yg baru.

Di area yg sama juga boleh saja asal menaruhnya dengan memberi dulu jembatan kartu *Booking space*, tp ini keputusan yg sangat salah karena selamanya *booking space* anda jadi tidak akan bisa ditimpa kartu *Gem tracker* dan *Gem mine*, sehingga area anda memiliki celah kosong yg jelas sangat merugikan.

Q: Jika pemain punya 2 *Gem Tracker* dengan angka yg sama di Area yg berbeda, skoring fase *Gem Tracker*-nya bagaimana?

A: Jumlahkan *gem* yg terkoneksi dari masing-masing Area di angka tersebut. Maka segitulah jumlah *gem* yg terkoneksi dari pemain tersebut.

Q: Apa saja fungsi *Gem Mining Tracker*?

A: Menentukan siapa yg duluan menaruh token di fase *tender papers*, sebagai *tie breaker* fase skoring *gem trackers*, menjadi kondisi skoring bagi beberapa kartu *tender paper*, sebagai *Tie breaker* penentu pe menang permainan jika ada lebih dari 1 pemain yg memiliki total *Vp* yg sama.



**Type: A, jumlah kartu: 4, Max kartu in game: 2**  
Terbanyak jumlah Gem "x" yg dipunyai dari seluruh Area yg dipunya.  
Jika terjadi imbangan 3 players, semuanya dapat @1Vp.  
Untuk variant 2 players game, yg terbanyak 3Vp, yg lebih sedikit 1Vp.



**Type: B, jumlah kartu: 1**  
Setiap kolom yg berisi pertambangan yg kosong, dari seluruh Area yg dimiliki.



**Type: C, jumlah kartu: 2, Max kartu in game: 1**  
Ada 2 kartu jenis kondisi; Terbanyak, dan tersedikit.  
Jika terjadi imbangan 3 pemain, semuanya dapat @1Vp.  
Untuk variant 2 players game, yg terbanyak 3Vp, yg lebih sedikit 1Vp.



**Type: D, jumlah kartu: 6, Max kartu in game: 2**  
Berlaku di seluruh Area yg dipunya. Setiap 1 gem akan berpasangan dengan 1 gem lagi, jadi tidak bisa 1 gem berpasangan dengan 2 gem. *intersection not allowed.*



**Type: E, jumlah kartu: 1**  
Gem Tracker harus berjejer dengan angka yg berurutan (boleh looping). Tidak boleh terpotong oleh Construction Site.



**Type: F, jumlah kartu: 4, Max kartu in game: 2**  
Jumlah Gem "x" hanya dari 1 Area saja (bukan dari beberapa / seluruh Area yg dipunya).



**Type: G, jumlah kartu: 1**  
Jumlah Area yg dipunya.  
Hanya satu kolom dari Gem tracker & Gem Mine pun itu adalah Area juga jika lokasinya terpisah. Area itu tidak mesti terdiri dari beberapa kolom.



**Type: H, jumlah kartu: 1**  
Pilih 1 area yg memiliki Gem yg terkoneksi dengan jumlah yg paling banyak.



**Type: I, jumlah kartu: 4, Max kartu in game: 2**  
Berlaku di seluruh Area yg dipunya. Setiap pola itu terdiri dari 4 gem yg terkoneksi, dan gem yg dari situ itu tidak boleh dipakai untuk bikin pola lagi dgn gem lain (1 gem tidak boleh 2 fungsi); *intersection not allowed.*



**Type: J, jumlah kartu: 1**  
Berlaku di seluruh Area yg dipunya. Setiap pola itu terdiri dari 4 gem yg terkoneksi, dan gem yg dari situ itu tidak boleh dipakai untuk bikin pola lain dgn gem lain (1 gem tidak boleh 2 fungsi); *intersection not allowed.*



**Type: K, jumlah kartu: 1**  
Saat fase skoring dilihat jika tidak ada kartu Booking Space yg dipake sama sekali di Area pemain maka dapat 3Vp. Tapi kalau ada yg dipakai maka -1Vp/ Construction Site yg dipakai di Area



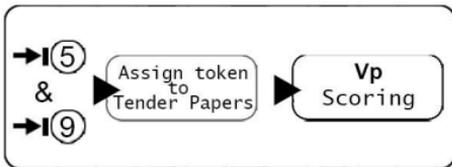
**Type: L, jumlah kartu: 2, Max kartu in game: 1**  
Ada 2 jenis: jumlah paling besar, dan paling kecil. Kartu yg dipegang di tangan tidak dihitung sebagai discard pile. Hanya yg tertutup di discard pile pemain saja yg boleh dihitung di kondisi skoring kartu Tender paper ini.

## Game Summary

Game terdiri dari 9 Ronde.

### Struktur Setiap Ronde :

- I. Buang sisa 1 kartu *Gem Mine* dari ronde sebelumnya & buka lagi Kartu *Gem Mine* yg baru. Kemudian oper masing-masing kartu *tie breaker* ke pemain disebelah kirinya.
- II. *Simultaneous Bid*  
Pilih 2 kartu *Gem tracker* di tangan lalu buka bersamaan, Jumlahkan kedua angka dari 2 kartu, yg jumlahnya paling besar mendapatkan giliran duluan. Pada ronde ke- 9, pemain hanya membuka sisa 1 kartu ditangan saja.
- III. *Drafting Gem Tracker & Gem Mine Card*  
Ambil 1 kartu *Gem Tracker* dari pemain lain, dan 1 kartu *Gem mine* dari tengah meja permainan.
  - tidak boleh ambil kartu *Gem tracker* dari sendiri, kecuali tidak ada pilihan lain,
  - Sisa 1 kartu *Gem tracker* pemain lain yg tidak diambil lsg di-discard
  - *Discard pile gem tracker* pemain akan diambil lagi ke tangan pada awal ronde ke-6.
- IV. *Placing Cards on Tableau*
  - Membuat Area baru,
  - Taruh di Area yg sudah ada,
  - *Looping*,
  - Menggunakan bantuan kartu *Booking Space*,
  - Majukan Token di Mining Rail Tracker.
- V. *Game Scoring* (di akhir ronde 5 & 9)
  - I. Taruh Token di *Tender Papers* (di akhir ronde 5 & 9)
  - II. *Vp Scoring* :
    - *Gem trackers Scoring*,
    - *Tender Papers scoring*.



**GEMS**  
TRACKER

Gems Tracker, 2021.  
Game by Nomias Kurnia

Many thanks to All Playtester,  
and everybody who support this game.