

Nomas Kurnia

RULEBOOK

Spell from the Future



**Cast the Spell
and Protect the Village
-from the Beasts!**

Spell from The Future adalah permainan *semi-cooperatif* dimana pemain adalah sekumpulan anak yg berasal dari masa kini (yg sebenarnya adalah inkarnasi dari *The Great Mages* di masa lalu), dipanggil lagi ke masa lalu untuk melindungi sebuah *Village* selama 7 hari dari serangan pihak kegelapan yg setiap harinya mengutus *Beast* untuk menghancurkan *Village* tersebut, konon di *Village* tersebut akan ada terlahir bayi yg akan membawa perubahan terhadap keberadaan.

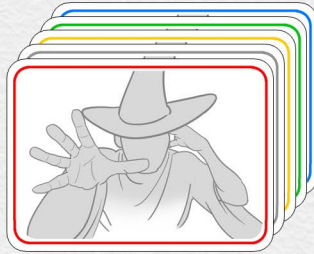
Meskipun tubuh berubah menjadi sosok dewasa namun sebenarnya tetap anak-anak yg membawa kesadaran dan pengetahuan anak-anak, sehingga keinginan untuk menjadi lebih tenar tetap ada, meskipun semestinya ini adalah sebuah tugas bersama :D

COMPONENT LIST:

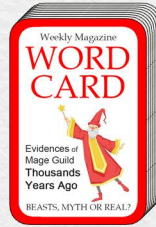
22 Beast Card (6 cards, 6 cards, 5 cards, 5 cards.)



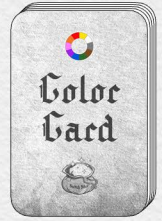
40 Mind Card (8 cards each color)



36 Word Card



10 Color Card



5 Mystic Beast Cards



1st player Card



Attack Cube Tracker



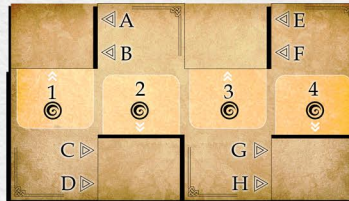
Defence Cube Tracker



Village Board



Spell Generator (3 layered board)



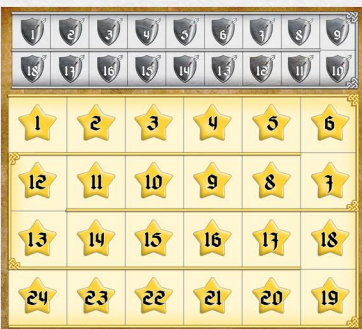
Damage Marker



1 Initiative Dice



Vp & Attack-defence Tracker Board



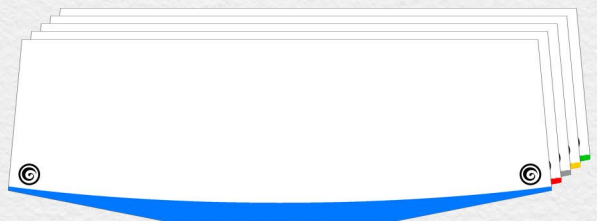
10 Player Marker (2 markers each color)



30 Mind Token (15 White, 15 Black)







5 Player Screen







SETUP THE GAME :

1. Taruh **Village Board, Vp & Attack-defence Tracker Board, Spell Generator** di tengah meja permainan.
2. Bagikan ke masing-masing pemain :
(pilih dengan warna sesuai kehendak)
 - a. **1 Player Screen** taruh di depan masing-masing pemain,
 - b. **1 set kartu Mind Card** (Terdiri dari 8 kartu) simpan di tangan masing-masing pemain,
 - c. **2 Marker** dengan warna yg sesuai dengan setiap pemain lalu taruh di samping *VP & Attack-defence Tracker Board*,
 - d. **3 White Mind Token, & 3 Black Mind Token**, taruh dibelakang *player screen*.
3. Taruh **Damage Tracker** di *Village Board* di angka '0',
4. Taruh **Attack Cube Tracker**, dan **Defence Cube Tracker** di samping kiri *VP & Attack-defence Tracker Board*,
5. Kocok kartu **Word Card** lalu taruh di tengah meja permainan,
6. Pilih Level **Difficulty** (kesulitan) permainan yg akan dimainkan dengan cara menyusun kombinasi **Beast Cards** sebagai berikut :
(*dianjurkan memilih level NORMAL untuk permainan yg pertama kali*).




EASY

Ambil secara acak 2 Kartu Beast  , 3 Kartu Beast  ,
1 Kartu Beast  , 1 kartu Beast 



NORMAL

Ambil secara acak 1 Kartu Beast  , 2 Kartu Beast  ,
2 Kartu Beast  , 2 kartu Beast 

HARD

Ambil secara acak 1 Kartu Beast  , 3 Kartu Beast  ,
3 Kartu Beast 

VERY HARD

Ambil secara acak 2 Kartu Beast  , 5 Kartu Beast 

Game overview

Di permainan ini pemain harus melindungi *Village* selama 7 hari (7 ronde) dan bertahan dari serangan *Beast* yg akan datang satu disetiap harinya. Dengan cara menggunakan senjata serbuk sihir, namun serbuk sihir ini harus diaktifkan dengan menggunakan kata mantra yg tepat dan harus dihasilkan dari 2 atau lebih pikiran yg sama.

Game akan berakhir jika menemui 2 kondisi :

1. Semua pemain gagal bekerja sama untuk melindungi *Village* dari serangan *Beasts* yg artinya permainan berakhir di tengah jalan dan semua pemain dianggap kalah.
2. manakala pemain bisa mempertahankan *Village* selama 7 hari (7 ronde) dan pemain yg memiliki kontribusi tertinggi keluar sebagai pemenang permainan.

How to Play the Game

Tiap ronde di game ini terdiri dari 5 fase :

1. *Preparation for A New Day* (Skip di ronde 1)
2. *Generate Spell*
3. *Beast's Attack!*
4. *Choose Color Card, and Assign Tokens*
5. *Resolves*

1. Preparation for A New Day

Fase ini baru akan dimulai di ronde ke-2 (*hari ke-2*), meliputi :

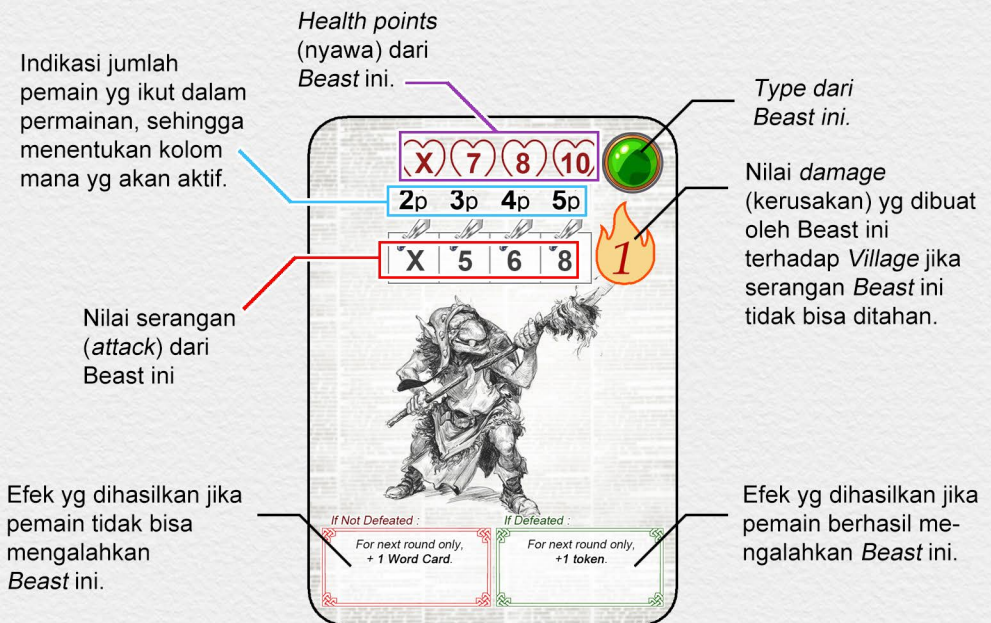
- Kartu *1st Mage* dan *Initiative Dice* di oper ke pemain di sebelah kiri,
- *Discard Word Cards* dari semua slot di *Spell Generator* lalu taruh di *discard pile*,
- *Discard 2 Color Cards* dari ronde sebelumnya ke *discard pile*, jika *Color Card deck* kehabisan kartunya, kocok kembali semua *Color Cards* dari *discard pile* untuk menjadi *Color Card deck* yg baru,
- *Discard Mind Card* dari masing-masing pemain yg dimainkan di ronde sebelumnya. Satu *Mind Card* hanya digunakan sekali pakai saja sepanjang *game*,
- *Reset cubes* hitam dan putih kembali ke nol (disamping luar board),
- Mempersiapkan efek dari *Beast Card* yg berasal dari ronde sebelumnya yg akan aktif di ronde ini (***jika ada***).

2. *Beast's Attack!*

"Fase ini merepresentasikan situasi dimana *Village* telah didatangi oleh *Beast* yg berniat utk menghancurkannya."

Buka 1 kartu *Beast* dari atas tumpukannya lalu taruh d tengah meja supaya semua pemain bisa melihatnya. Pemain yg memegang kartu *1st mage* (selanjutnya akan di sebut sebagai pemain pertama) akan melempar *Initiative Dice* untuk menentukan "inisiatif serangan" :

- Jika hasil lemparan dadu menunjukkan angka 1,2, atau 3 maka yg akan menyerang duluan adalah pemain (*mages*) kepada *Beast*. (Saat fase *Resolves*, token putih yg pertama akan di-*resolve*)
- Jika hasil lemparan dadu menunjukkan angka 4, 5, atau 6 maka *Beast* -lah yg akan menyerang *Village* terlebih dahulu. (Saat fase *Resolves*, token hitam yg pertama akan di-*resolve*)



Beast Card Anatomy.

Beast hanya akan menyerang desa, *Beast* tidak akan menyerang kepada pemain (*Mages*).

Pemain hanya akan melakukan 2 hal saja kepada *Beast* :

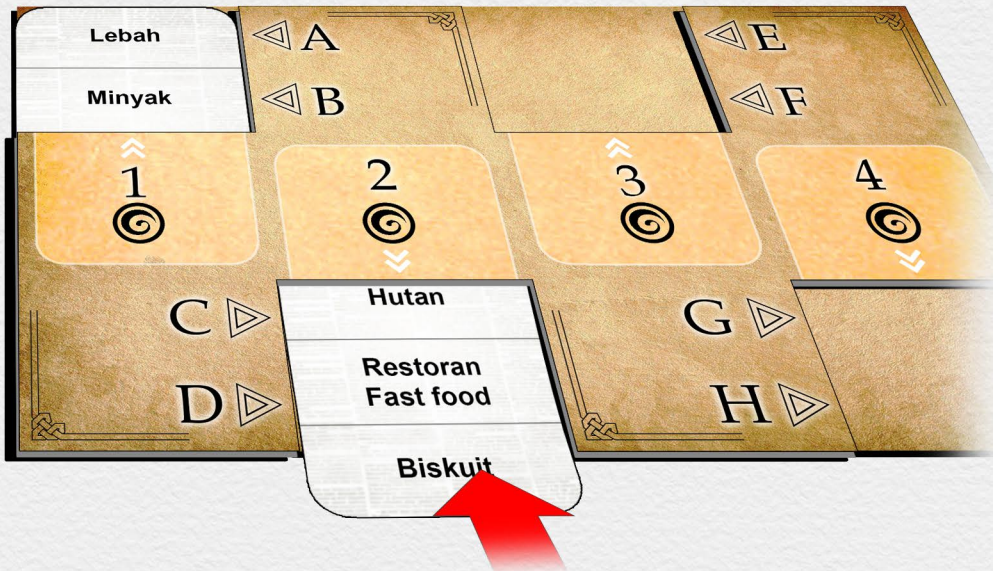
- Menyerang *Beast*,
 - Menahan serangan *Beast*
- (perihal ini dijelaskan lebih detail difase *resolves*)

3. Generate Spell

"Ini adalah fase dimana 2 word card akan dimasukkan ke dalam spell generator yg akan menjadi kata mantra yg tersedia di ronde ini".

Pemain pertama ambil 2 word card dari atas tumpukannya lalu masukan word card yg pertama di slot angka 1, lalu kemudian masukan word card kedua di slot angka 2 pada spell generator (memasukan kartu tetap mengikuti posisi orientasi huruf di spell generator).

Kemudian setelahnya, pemain pertama diminta untuk membacakan setiap kata yg ada supaya pemain lain bisa mendengar dan menaruh perhatian secara bersama-sama.



Pemain Merah adalah 1st Mage, ia ambil 1 Word Card lalu dimasukkan ke Spell Generator slot angka 1, lalu kemudian mengambil Word Card kedua dan memasukan ke slot angka 2 di spell generator. Kemudian Pemain merah membacakan kata-kata yg ada, "Lebah, Minyak, Restoran Fast Food, Biskuit".

Dalam proses dan jalannya permainan, *word card* bisa saja dimasukkan lebih dari 2 kartu karena disebabkan efek dari kartu *Beast* di ronde sebelumnya.

4. Choose Color Cards, and Assign Tokens

"Ini representasi dari situasi dimana Mage akan memilih kata mantra yg dianggap sesuai dengan 2 jenis Serbuk Sihir (2 Color Cards) yg tersedia sebagai serangan Sihir terhadap Beast, dan pelindung serangan Beast".

Fase ini adalah inti dari permainan, dimana semua pemain secara bersamaan akan menaruh token yg dipunyanya di *mind card* yg dipilih masing-masing secara tertutup dibalik *screen player*.

4.a. Choose color card

Pemain pertama ambil 2 kartu teratas dari *deck color card* dan kemudian diikuti pemain disebelah kirinya untuk juga mengambil 2 kartu teratas dari *deck color card*.

Kemudian pemain pertama memilih 1 *Color Card* dan menaruh terbuka d tengah meja permainan supaya terlihat oleh semua pemain, berikutnya pemain disebelah kirinya melakukan hal yg sama yaitu memilih 1 *Color Card* dan menaruh di tengah meja secara terbuka bersebelahan dengan *Color Card* yg sebelumnya. Sisa 1 *color card* yg tidak dipilih oleh kedua pemain lalu ditaruh di bawah *deck Color Card*.

2. Pemain sebelah kiri dari pemain pertama (pemain biru), memilih *color card coklat*, lalu ditaruh ditengah meja permainan bersebelahan dengan *color card kuning*. Lalu sisa *color card* yg tidak dipilih dikembalikan ke tumpukan paling bawah di *deck color cards*.

1. Pemain pertama (Merah) memilih *color card kuning* dari 2 *color cards* di tangannya, kemudian ditaruh di tengah meja permainan. Sisa *color card* yg tidak dipilih dikembalikan ke tumpukan paling bawah di *deck color cards*.



4.b. Assign tokens

Pemain akan memilih 1 *Mind Card* dari tangannya untuk kemudian ditaruh di balik *screen player*-nya. Kemudian diikuti dengan menaruh token bulat milik masing-masing di kotak huruf yg tersedia pada *Mind Card* tersebut.

Setiap kotak huruf yg tertera di *mind card* berelasi dengan kata yg ada di *spell generator*. Setiap pemain menaruh tokennya di kotak huruf mengikuti relasi tersebut.

Jadi saat sebuah huruf ditaruh token (hitam atau putih) maka itu terkait dengan kata yg ada pada *spell generator*.

Token Bulat Putih : ○

Token Putih yg ditaruh di kotak huruf "x" berarti kata yg terkait dianggap oleh pemain yg bersangkutan sebagai kata mantra yg **paling cocok dengan 2 color cards yg terbuka**.

Token Bulat Hitam : ●

Token Hitam yg ditaruh di kotak huruf "x" berarti kata yg terkait dianggap oleh pemain yg bersangkutan sebagai kata mantra yg **paling tidak cocok dengan 2 color cards yg terbuka**.

- Pemain hanya boleh menaruh tokennya maximum 4 token (*kecuali ada perubahan, karena efek Beast Card dari ronde sebelumnya*)
- Pemain tidak boleh menaruh token yg berbeda warna dalam satu kotak huruf
- Pemain boleh menaruh jumlah dan warna tokennya dengan kombinasi bebas yg dikehendaki pada setiap kotak huruf yg tersedia pada *Mind card*,
- Pemain boleh menaruh tokennya di *Mind Card* kurang dari 4 token,
- Pemain boleh menaruh lebih dari satu token dalam satu kotak huruf (asal warnanya sama)
- Aturan modifikasi menaruh token selebihnya ada pada tiap *mind card*.

"Fase Ini representasi dimana Mages memulai serangan atau menahan serangan Beast. Pemain mesti memiliki satu pikiran yg sama dengan minimum 1 pemain lainnya bila ingin mantra serang/bertahan bisa aktif bekerja. Jika hanya satu pikiran saja dari seorang Mage maka mantra nya tidak aktif (karena tidak cukup will power yg terbentuk untuk mengaktifkan serbuk sihir nya)".

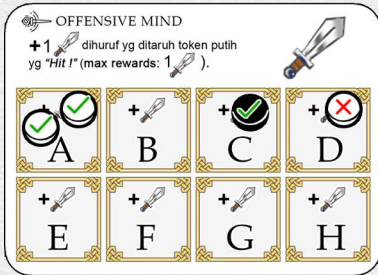
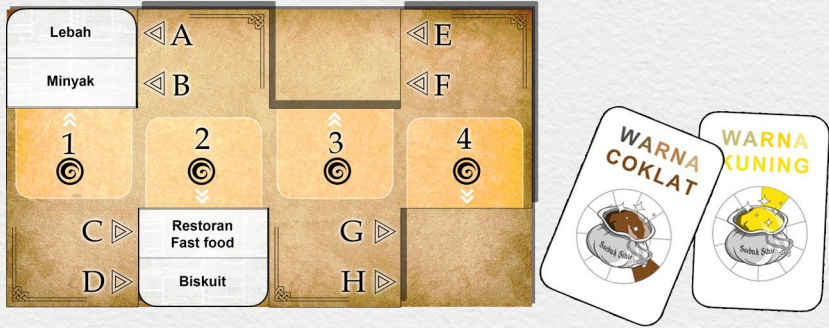
Setelah semua pemain selesai menaruh tokennya di *mind card* pilihannya secara tertutup dibalik *screen player* masing-masing. Maka sekarang memasuki fase *resolve*.

Pertama semua pemain mengangkat *screen player*-nya sehingga informasi dibaliknya menjadi terlihat oleh setiap pemain. Untuk dimulai proses cek kesamaan menaruh token dari tiap pemain.

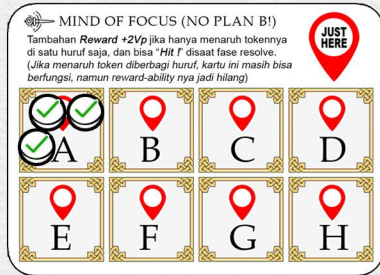
Lalu pemain pertama akan mengecek tiap kata yg ada, dengan menyebutkan satu persatu kata nya. Setiap kata yg disebut lalu diikuti dengan pertanyaan apakah ada pemain yg menaruh tokennya di kata tersebut?

- Jika ada 2 pemain atau lebih yg menaruh tokennya dengan warna yg sama dalam satu kotak huruf yg sama, maka setiap token di kotak huruf tersebut dianggap "**Hit !**"
(karena pemain tersebut memiliki satu pikiran yg sama).
- Jika hanya ada seorang saja pemain yg menaruh tokennya di satu kotak huruf yg ada, atau 2 pemain menaruh token dalam kotak huruf yg sama namun berbeda warna tokennya, maka setiap token di kotak huruf tersebut dianggap "**Miss**"
(karena pemain tersebut tidak memiliki pikiran yg sama).
- Setiap token yg "**Hit !**" dari pemain akan memajukan Marker ybs. di *Vp tracker board* sesuai dengan jumlah dan warna token nya yg "**Hit !**".
- Jumlahkan total keseluruhan token yg "**Hit !**" dari seluruh pemain per masing-masing warna, gunakan cube putih dan hitam di *Attack-defence Tracker Board* untuk menandai jumlahnya masing-masing.
- Jumlah keseluruhan dari semua token putih pemain yg "**Hit !**" adalah nilai **Attack** (serangan) kepada *Beast* di ronde tersebut
- Jumlah keseluruhan dari semua token hitam pemain yg "**Hit !**" adalah nilai **Defence** (pertahanan) dari serangan *Beast* di ronde tersebut.
- *Beast* dapat dikalahkan jika nilai jumlah serangan *Mages* sama dengan atau melebihi nilai *health-point* *Beast*
- Serangan *Beast* bisa ditahan jika nilai *defence* pemain melebihi atau sama dengan nilai *Attack* dari *Beast*.

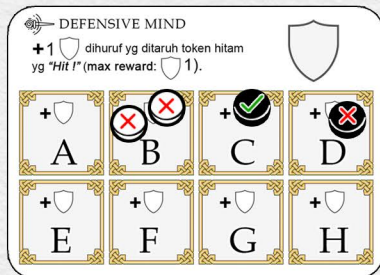
Contoh Fase Resolve (dalam permainan 3 pemain) :



Pemain **Merah** menaruh 2 token putih di huruf A = Lebah, 1 token putih di huruf D = Biskuit, dan 1 token hitam di huruf C = Restoran Fast Food.



Pemain **Biru** menaruh 3 token putih nya di huruf A = Lebah.



Pemain **Hijau** menaruh 2 token putih di huruf B = Minyak, 1 token hitam di huruf C = Restoran Fast Food, dan huruf D = Biskuit

Pemain **Merah** dan pemain **Biru** menaruh token putih-nya sama-sama di Huruf A = Lebah, maka semua token putih mereka "Hit !". Pemain **Merah** dan pemain **Hijau** menaruh token hitam mereka sama-sam di huruf C = Restoran Fast Food, maka semua token hitam mereka "Hit !".

Pemain **Merah** dan pemain **Hijau** sama-sama menaruh token mereka di huruf D = Biskuit, namun karena token mereka berbeda warna, maka token mereka di huruf D "Miss". Pemain **Hijau** menaruh 2 token putih-nya di huruf B = Minyak, namun karena hanya pemain Hijau seorang yg menaruh token nya di kotak huruf B, maka token-nya di huruf B "Miss".

Kolom stats yg digunakan pada 3 players game.

If Not Defeated :
For next round only,
+1 Word Card.

If Defeated :
For next round only,
+1 token.

2



- Total token putih pemain **Merah** yg "Hit !" = 2. Jadi Vp putih yg didapat pemain Merah = 2.
- Total token putih pemain **Biru** yg "Hit !" = 3. Jadi Vp putih yg didapat pemain Biru = 5 (+2 Vp di dapat dari ability Mind card-nya: MIND OF FOCUS).
- Total token putih pemain **Hijau** yg "Hit !" = 0. Jadi Vp putih yg didapat pemain Hijau = 0.
- Total token hitam pemain **Merah** yg "Hit !" = 1. Jadi Vp hitam yg didapat pemain merah = 1.
- Total token hitam pemain **Biru** yg "Hit !" = 0. Jadi Vp hitam yg didapat pemain Biru = 0.
- Total token hitam pemain **Hijau** yg "Hit !" = 1. Jadi Vp hitam yg didapat pemain Hijau = 1.

Total keseluruhan "Hit !" dari token putih seluruh pemain yg di taruh di Mind Card = 5.
Jadi Total nilai Attack (serang) Pemain ke Beast = 6 (+1 dari ability Mind Card: OFFENSIVE MIND)

Total keseluruhan "Hit !" dari token hitam seluruh pemain yg di taruh di Mind Card = 2.
Jadi Total nilai Defence (pertahanan) dari serangan Beast = 3 (+1 dari ability Mind Card: DEFENSIVE MIND)

Initiative Attack dimiliki pihak Mages/pemain (hasil roll dadu = 2). Maka pemain menyerang Beast dengan serangan bernilai 6, namun karena Health point Beast 7 maka pemain gagal mengalahkan Beast. Berikutnya giliran Beast menyerang Village, Beast mempunyai kekuatan Attack 5, dan pemain memiliki nilai defence 3, maka pemain gagal menahan serangan Beast, sehingga Village-nya suffer (menderita) 1 damage.



- jika hasil dari initiative dice; pemain menyerang duluan, maka jika *Beast* bisa dikalahkan dalam serangan tersebut, monster tidak menyerang balik. Tapi jika *Beast* tidak bisa dikalahkan, maka *Beast* akan menyerang balik ke *Village* (*Beast* hanya akan menyerang *Village* saja, tidak ke pemain).
- jika hasil dari *initiative dice* pemain bertahan duluan (ditandai dengan resolve token hitam lebih dulu). Maka jika mampu menahan serangan *Beast* ataupun tidak mampu menahan serangan *Beast* (apapun hasilnya), pemain (*mage*s) berikutnya tetap akan menyerang balik *Beast*.

Hasil dari lemparan *initiative dice* menjadi penting karena akan mempengaruhi dinamika pemain dalam strategi memilih *color card* di awal fase (*Beast's Attack phase*)

Mystic Beast Battle Mode

Saat fase *Beast's Attack*, jika pemain membuka kartu *Beast card* yg memiliki tanda : *Mystic Beast!* (adalah mahluk yg mempunyai kemampuan mistis untuk merubah jalannya permainan). Maka *game* di ronde tersebut tetap mengikuti aturan umum permainan, namun dengan perubahan aturan sebagai berikut :

- Di fase ke-4 Ambil *Mystic Beast Battle Mode cards* dan berikan ke setiap pemain 1 kartu (di ronde tersebut bukan *Mind Card* yg dipakai).
- Buka 1 *Word Card* dari tumpukannya, pemain pertama di ronde tersebut lalu dipersilakan untuk pilih 1 kata yg ada di kartu tersebut, lalu sebutkan kata tersebut secara lantang agar didengar pemain lain,
- Di ronde ini *instead* menaruh tokennya di kotak huruf, pemain akan menaruh tokennya di 10 kolom warna yg tersedia berdasarkan informasi 1 kata tadi (:..melakukan kebalikannya = memilih warna *based on* kata),
- Slsanya mengikuti aturan permainan yg sama.

End of The Game

Game akan berakhir bila terjadi 2 kondisi sebagai berikut :

1. *Damage Tracker* di *Village Board* mencapai angka 10, artinya *Village* hancur, dan semua pemain kalah karena gagal melindungi *Village* dari serangan *Beasts*.
2. Semua *Beast cards* di *deck* telah habis artinya pemain telah berhasil melewati 7 hari (7 ronde) permainan. Pemain sudah mampu mempertahankan *Village* dari serangan *Beast* pada setiap rondonya dan membuat bangga *Mage Guild* dan penduduk Desa. Lalu pemain yg memiliki kontribusi tertinggi lah yg mendapatkan ketenaran.

Cara mencari pemenang adalah setiap pemain hanya melihat *Vp marker* nya yg posisinya paling rendah, dan pemain yg paling tinggi *Vp marker* terendahnya dari pemain lainnya keluar sebagai pemenang. Jika terjadi *tie* (seri) pemain berbagi kemenangan.



Pemain Biru *Vp* terendahnya ada di marker putihnya = 12 *Vp*
 Pemain Merah *Vp* terendahnya ada di marker putihnya = 14 *Vp*
 Pemain Hijau *Vp* terendahnya ada di marker hitamnya = 15 *Vp*
 Maka pemain hijau keluar sebagai pemenang permainan.

2 Players Mode (Fully Cooperatif Game)



Story Campaign Mode (Fully Cooperatif Game)



GAME SUMMARY

Struktur Dasar Aturan tiap Ronde :

- 1. Preparation for A New Day** - Clean up phase (Skip di ronde 1)
- 2. Generate Spell**
Masukan 2 Word cards ke Slot di Generate Spell
- 3. Beast's Attack!**
Buka 1 Beast card, & roll Initiative Dice
- 4. Choose Color Cards, and Assign Tokens**
1st player & player disebelah kirinya @ambil 2 color cards dan pilih 1 kartu. Kemudian taruh kartu bersampingan di tengah meja, Setiap pemain pilih 1 Mind Card ditangannya, lalu taruh token di Mind card-nya dibalik Player Screen secara simultan
- 5. Resolves**
Cek kesamaan menaruh token dari masing-masing pemain, Resolve Vp/player, & resolve Beast Attack

Mystic Beast Battle Mode :

- Gunakan Mystic Beast Battle Card (instead of Mind Card) pada ronde tersebut di saat fase 4.

End of Game :

1. Damage Marker mencapai angka 10; Village Hancur dan semua pemain kalah dalam permainan
2. Beast Cards habis dan Damage Marker belum mencapai angka 10 (lihat halaman-13).