

MashUp Monsters



CARA BERMAIN

KOMPONEN

60 Kartu Monster
2 buah Dadu (dadu simbol dan dadu angka)

PERSIAPAN :

- 1 Kocok seluruh kartu monster
- 2 Bagikan 5 kartu ke setiap pemain, letakkan di depan masing-masing pemain
- 3 Bagi kartu yang tersisa menjadi 2 tumpukan, letakkan di tengah meja
- 4 Siapkan 2 dadu di tengah meja

OBJEKTIF :

Temukan kartu monster atau gabungkan 2 kartu monster untuk mendapatkan simbol yang sesuai dengan dadu

CARA BERMAIN :

PEMAIN PERTAMA (pemain termuda) melempar 2 dadu
PERHATIKAN SIMBOL & ANGKA yang muncul pada dadu

= **DADU JOKER**, jika muncul maka pemain boleh memilih salah satu simbol yang diinginkan (bebas)

SEMUA PEMAIN SECARA BERSAMAAN mencari kartu sesuai angka dan simbol pada dadu **DARI 5 KARTU YANG DIMILIKI**



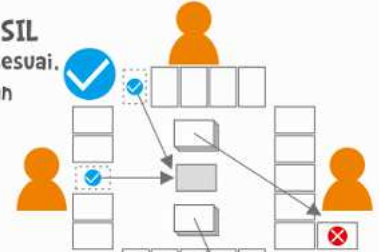
PEMAIN JUGA BOLEH MENGGABUNGAN 2 KARTU MONSTER MILIKNYA untuk memenuhi angka dan simbol pada dadu



Jika simbol pada kartu yang dimiliki masih kurang, **PEMAIN BOLEH MENGAMBIL 1 KARTU DARI TUMPUKAN DI TENGAH MEJA** untuk digabungkan dengan kartu yang dimiliki



PEMAIN YANG BERHASIL menemukan simbol yang sesuai, menunjukkan kartunya dan **MENYIMPANNYA KE TENGAH MEJA**



PEMAIN YANG TIDAK BERHASIL, HARUS MENGAMBIL 1 KARTU DARI TENGAH MEJA



DILANJUTKAN KE PEMAIN BERIKUTNYA sesuai arah putaran jarum jam

PERMAINAN BERAKHIR ketika ada salah satu/beberapa **PEMAIN YANG KARTUNYA HABIS** dan pemain tersebut adalah (para) pemenangnya.



PANIC MODE

OBJEKTIF :

Gabungkan 2 kartu monster agar mendapatkan jumlah simbol yang sesuai dengan dadu

PERSIAPAN :

- 1 Kocok seluruh kartu monster
- 2 Bagikan 4 kartu ke setiap pemain, letakkan di depan masing-masing pemain
- 3 Letakkan kartu yang tersisa di tengah meja
- 4 Siapkan 2 dadu di tengah meja

CARA BERMAIN :

PEMAIN PERTAMA (pemain termuda) melempar 2 dadu
PERHATIKAN SIMBOL & ANGKA yang muncul pada dadu. Angka pada dadu menunjukkan jumlah simbol yang harus ditemukan oleh pemain pada kartu monster.

SEMUA PEMAIN SECARA BERSAMAAN, SECEPATNYA mencari dan menggabungkan 2 kartu monster untuk memenuhi jumlah simbol yang muncul pada dadu

PEMAIN **HARUS** MENGGUNAKAN (MENGGABUNGKAN) **2 KARTU** UNTUK MEMENUHI JUMLAH SIMBOL YANG MUNCUL (tidak diperbolehkan menggunakan 1 kartu)

PEMAIN BOLEH MENGGABUNGKAN 2 KARTU YANG SESUAI SEBANYAK-BANYAKNYA (menentukan poin yang diperoleh)

PEMAIN BOLEH MENGGABUNGKAN 2 KARTU dari



TUMPUKAN KARTU DI TENGAH MEJA (kartu paling atas)



KARTU YANG BERHASIL DIGABUNGKAN disimpan di sebelah kanan (dekat) masing-masing pemain, kartu ini pada akhir permainan BERNILAI 1 POIN



JIKA SUDAH TIDAK ADA KARTU MONSTER YANG BISA DIGABUNGKAN, pemain yang kartunya kurang dari 4, boleh mengambil kartu dari tumpukan di tengah meja hingga jumlah kartunya menjadi 4 kembali.

Giliran melempar dadu kemudian berpindah ke pemain kedua (sesuai arah jarum jam), dan permainan berlangsung kembali seperti penjelasan di atas dan seterusnya



PERMAINAN BERAKHIR ketika KARTU DI TENGAH MEJA sudah HABIS atau TIDAK BISA DIBAGIKAN KE PEMAIN



ATURAN TAMBAHAN (untuk pemain yang lebih dewasa)
Jika Pemain sudah menyentuh/mengambil kartu monster, namun ternyata **TIDAK BISA** menghasilkan simbol yang sesuai, ia harus menyimpan kartu tersebut dan kartu ini pada akhir permainan **BERNILAI -1**

SELAMAT BERMAIN!



Game Designer: Kanty Kusmayanty & Brendan Satria

DEVELOPMENT :

Kummara team (Eko Nugroho, Brendan Satria, Rio Fredericco, Adieb A. Haryadi, Andre Dubari, Isa R Akbar, Rezza Rainaldy, Septian Pamungkas)

Art Director & Layouting: Rio Fredericco

Copywriting: Kanty Kusmayanty

MONSTER ILLUSTRATIONS:

Rio Frederrico, Brendan Satria, Rezza Rainaldy, Windy Anandiha, Agung Nugroho, Derri Abraham, Girri Hardipratomo, Nadia Mahatmi, Herdiyanto, RGB team, Monoponik team

PLAYTESTER: Kummara team, Alva, Rizky, Rafi, Rasya, Fajar, Nawla, Arya, Rizal, Ome, Windy

2014 © PT Arka Buana Kummara