

Rulebook

Ringkasan

Network Game: Duel adalah permainan strategi berbasis giliran yang dimainkan di atas grid titik 15x15. Setiap pemain bertujuan untuk menghubungkan titik awal mereka ke titik tujuan menggunakan kombinasi gerakan dan item. Pemain pertama yang berhasil membuat koneksi dari titik awal mereka ke titik tujuan memenangkan permainan.

Persiapan Permainan

- **Grid:** Permainan dimainkan di atas grid titik 15x15.
- **Titik Awal:** Setiap pemain mulai dari titik awal masing-masing:
 - Pemain 1: Sudut kanan bawah peta.
 - Pemain 2: Sudut kiri bawah peta.
- **Titik Tujuan:** Titik tujuan terletak di tengah paling atas peta. Titik tujuan dan titik awal tidak dapat diubah oleh pemain mana pun.
- **Kelas:** Pemain dapat memilih kelas sebelum permainan dimulai, masing-masing dengan kemampuan dan batasan item.
- **Item:** Pemain dapat memilih item sebelum permainan dimulai. Item dapat digunakan kembali pada setiap giliran (reusable).

Aturan Permainan

1. **Giliran:** Permainan berbasis giliran. Pada setiap giliran, pemain dapat memilih 2 aksi berbeda dari opsi berikut:
 - **Hubungkan ke satu titik terdekat:** Buat sisi untuk terhubung ke titik terdekat.
 - **Potong sisi:** Hapus sisi yang sudah ada dari jaringan.
 - **Gunakan item:** Aktifkan salah satu item pemain.
2. **Kondisi Menang:** Pemain pertama yang berhasil membuat koneksi dari titik awal mereka ke titik tujuan memenangkan permainan.
3. **Aturan Jaringan:**
 - Dua titik dapat dihubungkan jika dan hanya jika jaringan yang dihasilkan adalah graf yang memiliki **lebih dari satu sisi**, kecuali ada pernyataan lain.

Item

Pemain dapat menggunakan item berikut selama permainan:

1. **Multi-Kabel:** Buat graf siklik terkecil dengan maksimal 4 titik **di mana saja di papan**.
2. **Perisai Simpul:** Klaim sebuah titik. Titik tersebut menjadi kebal terhadap penghapusan dan tidak dapat dihubungkan oleh lawan.

3. **Keris:** Putar 2 sisi lawan pada ujungnya (45,90,135, ataupun 180 derajat searah maupun berlawanan arah jarum jam).
4. **Laser Termal:** Pilih 2 titik yang tidak terhubung. Titik-titik tersebut menghilang selama satu giliran.
5. **Kabel Memanjang:** Hubungkan ke satu titik yang lebih jauh dari biasanya. Sisi ini kebal terhadap penghapusan sisi selama 1 giliran.
6. **Spreading Cable:** Pilih **sembarang titik** di papan dan hubungkan ke semua titik terdekat.
7. **Kerambit:** Pilih 2 sisi dalam ujung jaringanmu dan putar (45,90,135, ataupun 180 derajat searah maupun berlawanan arah jarum jam).

Kelas

Setiap kelas memiliki item khusus dan batasan item (tidak termasuk item khusus).

1. Engineer:

- **Batas Item:** 4
- **Item Khusus: Perisai Universal** - Jaringanmu kebal terhadap penghapusan selama item ini ada di tanganmu. Efeknya hilang jika kamu beralih ke item lain.

2. Rogue:

- **Batas Item:** 3
- **Item Khusus: Frostblade** - Hapus 1 titik secara permanen.

3. Knight:

- **Batas Item:** 2
- **Item Khusus: Meriam Laser** - Pilih 4 titik yang tak terhubung. 4 titik tersebut menghilang selama 1 giliran.

4. Analyst:

- **Batas Item:** 3
- **Item Khusus: Pistol Energi** - Bekukan salah satu item lawan. Hanya dapat digunakan sekali setiap 2 giliran.

Catatan Tambahan

- **Perlindungan Sisi:** Jika sebuah sisi menghubungkan dua titik yang dilindungi oleh **Perisai Simpul**, sisi tersebut juga kebal terhadap penghapusan.
-