

ARDIAWAN BAGUS HARISA, REZA AKBAR SETYAWAN & REZA FAIZ ATTA RAHMAN
ILUSTRASI OLEH DINI MARLINA



Published By

KOMPAS
AMANAT HATI NURANI RAKYAT

Curated By

KummAro
bring more to your games

MR. JON KERI

Mr Jon dan istrinya sedang berlibur di Semarang. Istrinya meminta Mr John untuk membelikan jajanan khas Semarang karena tertarik setelah melihat di internet. Mr Jon harus segera menemukan makanan itu, kalau tidak istrinya bisa marah besar!



KELUARGA NUGROHO

Keluarga Nugroho datang jauh-jauh dari Bogor ke Semarang. Penyebabnya, karena Istri Mas Nugroho sedang ngidam jajanan khas Semarang. Kalau tidak segera menemukan jajanan khas bisa gawat!

A'IM

A'im adalah salah satu mahasiswa asal Yogyakarta yang sedang kuliah di Semarang. Pacarnya di Jogja, sering sekali minta oleh-oleh jajanan khas Semarang. Kalau tidak bawa, A'im bisa putus!



MARINKA



Marinka baru saja selesai rapat dengan teman sekantor. Bekerja sebagai *public relation* membuatnya selalu sibuk. Di saat yang bersamaan Ibunya minta diberikan jajanan khas Semarang untuk arisan nanti malam. Kalau tidak segera dibawa pulang, arisan nanti malam bisa berantakan!

OBJKTIF PERMAINAN

Setiap pemain berusaha melangkah ke Pusat Kota menggunakan Kartu Jalur dan Kartu Lantas. Ketika sampai di Pusat Kota, Pemain harus mengambil Kartu Jajanan Khas sebagai syarat pulang. Dengan Kartu Jajanan Khas, Pemain mempunyai kemampuan khusus.

Permainan berakhir apabila salah satu Pemain berhasil sampai di Shuttle Bus dengan membawa pulang Jajanan Khas Semarang.

KOMPONEN PERMAINAN



Komponen permainan Boardgame

Balap Kuliner:

- 1 Papan Permainan
- 1 Token Shuttle Bus
- 4 Token Karakter
- 6 Kartu Jajanan Khas Semarang
- 20 Kartu Jalur
- 34 Kartu Lalu lintas (Lantas)

PERSIAPAN

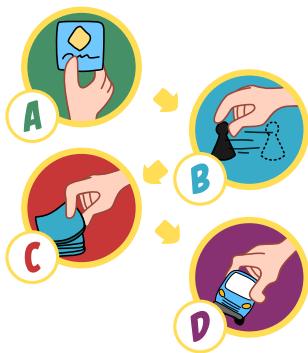
- 1.) Rangkai papan permainan sebagai tempat untuk meletakkan Kartu Jalur dan jalannya token Shuttle Bus.
- 2.) Ambil token Pelancong sesuai dengan jumlah pemain. Bagikan token Pelancong masing-masing pemain satu token. Setiap pemain bebas memilih salah satu start point.
- 3.) Pisahkan Kartu Jalur, Kartu Lantas, dan Kartu Jajanan Khas.
- 4.) Kocok Kartu Jalur dan bagikan 2 kartu ke masing-masing pemain secara tertutup. Sisanya, letakkan deck Kartu di luar area papan permainan.
- 5.) Kocok Kartu Lantas dan bagikan 2 kartu ke masing-masing pemain secara tertutup. Sisanya, letakkan deck Kartu di luar area papan permainan.
- 6.) Kocok Kartu Jajanan Khas dan letakkan di luar area papan permainan.

- 7.) Pemain pertama ditentukan dengan cara "Homp Pim Pah".
- 8.) Letakkan token Shuttle Bus di sudut dekat pemain pertama.
- 9.) Pastikan masing-masing pemain telah memegang 2 Kartu Jalur dan 2 Kartu Jalan untuk memulai permainan.

ATURAN BERMAIN

Permainan dilakukan secara bergiliran urut searah jarum jam setelah pemain pertama. Setiap satu giliran bermain, pemain akan menjalankan beberapa fase, yaitu:

- A. Fase Gunakan Kartu
- B. Fase Pemain Jalan
- C. Fase Ambil Kartu
- D. Fase Jalan Bus



A. Fase Gunakan Kartu

Pemain dapat mengeluarkan maksimal 2 kartu di tangan, baik Kartu Jalur maupun Kartu Lantas.

Pemain hanya boleh mengeluarkan Kartu Jalur jika tersambung dengan salah satu jalur yang sudah ada. Kartu boleh tidak tersambung ketika pemain memakai Kartu Lantas untuk mengubah arah jalur tersebut.

Pemain tidak dapat memanipulasi jalur yang ada di Pusat Kota dan posisi Start pada papan Permainan.

B. Fase Pemain Jalan

Pemain dapat menggerakkan token pemain miliknya, 1 petak dengan arah bebas. Token pemain hanya dapat bergerak 1 petak di jalur yang telah terhubung.

Apabila jalur tidak terhubung atau terkena Kartu Stop, pemain tidak bisa melewatiinya.

C. Fase Ambil Kartu

Pemain dapat mengambil Kartu Lantas dan Kartu Jalur sesuai dengan jumlah kartu yang dikeluarkan pada fase sebelumnya.

Syarat pertama, maksimal kartu yang ada di tangan berjumlah 4 kartu (tidak termasuk Kartu Jajanan Khas). Kedua, kartu yang prioritas diambil adalah Kartu Lantas. Apabila jumlah kartu di tangan belum berjumlah 4 kartu, maka kartu yang diambil berikutnya adalah Kartu Jalur.

Contoh: Di Fase pemain jalan, pemain mengeluarkan dua kartu. Maka di fase ambil kartu, pemain harus mengambil dua buah kartu agar jumlah kartu di tangan ada 4 buah kartu. Prioritas, ambil Kartu Lantas, kemudian ambil Kartu Jalur.

D. Fase Jalan Bus

Pemain memberi tanda berakhirnya giliran dengan cara **menggerakkan token Shuttle Bus sebanyak 1 Petak**.

Shuttle Bus digerakkan searah jarum jam dimulai dari sudut pemain pertama. Apabila pemain lupa menggerakkan Shuttle Bus, maka pemain tersebut terkena Tilang.

PENTING.

- **Tilang** dapat terjadi ketika pemain lupa/tidak menggerakkan token Shuttle Bus pada gilirannya.
- **Sanksi Tilang** berupa semua pemain lawan mengambil satu kartu pemain yang terkena tilang secara acak.
- **Kartu Jajanan Khas:** Setiap Kartu Jajanan mempunyai keistimewaan tersendiri. Kemampuan pada Kartu Jajanan memiliki batas penggunaan sejumlah 3x. Jika pemain menggunakan sekali keistimewaannya, maka pemain diharuskan memutar Kartu Jajanan sesuai dengan sisa kemampuan yang dimiliki. Jika Kartu Jajanan telah habis batas kemampuannya, kartu tersebut tetap dapat digunakan sebagai syarat masuk Shuttle Bus.

AKHIR PERMAINAN

Permainan berakhir jika ada salah satu pemain yang telah berhasil mengambil Kartu Jajanan Khas sampai ke Shuttle Bus.

AKHIR PERMAINAN

Terdapat 2 mode untuk memainkan Semarang Rotate:

Mode Normal: Dimainkan 2-4 pemain. Setiap pemain saling berjuang hingga terdapat 1 orang pemenang saja, kemudian permainan selesai.

Mode Tim: Dimainkan oleh 4 orang pemain. Permainan dibagi menjadi 2 tim yang berisi 2 pemain yang saling bekerja sama. Pemain dapat bekerja sama untuk mendapatkan Jajanan Khas dan menuju Shuttle Bus. Apabila salah satu pemain dari anggota tim dapat berhasil sampai ke Shuttle Bus lebih dulu, maka tim tersebut menang. Untuk aturan main yang lain sama dengan mode normal.



PENJELASAN KARTU

Kartu Jalur



Kartu Kiri/Kanan

Membuat jalur agar pemain dapat jalan berbelok ke arah kiri atau kanan.



Kartu Perempatan

Membuat jalur agar pemain dapat jalan berbelok ke arah kiri, kanan, depan dan belakang.



Kartu Pertigaan

Membuat jalur agar pemain dapat jalan berbelok ke arah depan, belakang dan kiri/kanan (tergantung posisi).



Kartu Lurus

Membuat jalur agar pemain dapat jalan lurus kedepan atau kebelakang (tergantung posisi).

Kartu Lalu Lintas (Lantas)



Kartu Putar Kanan

Merotasi arah jalur 90 derajat searah jarum jam.



Kartu Putar Kiri

Merotasi arah jalur 90 derajat berlawanan jarum jam.



Kartu Putar Balik

Merotasi arah jalur 180 derajat searah jarum jam.



Kartu Lari (Maju 1 petak)

Mengerakkan pemain 1 petak secara instan.



Kartu Bus Maju/Mundur

(Maju/mundur 1 petak)

Mengerakkan token Bus maju atau mundur 1 petak secara instan.



Kartu Lewati pemain

Melewati 1 giliran pemain lawan (skip pemain).



Kartu Tukar

Menukar semua kartu yang ada di tangan pemain dengan kartu yang ada di tangan 1 pemain lain.



Kartu Stop

Menutup jalur selama 1 putaran permainan. Jalur yang terkena kartu ini tidak dapat diberi aksi dan dilewati meskipun menggunakan Kartu Jajanan. Kartu Stop bisa digunakan hanya pada jalur yang tidak terdapat token pemain.



Kartu Seberangi Jalur

Menerobos jalur yang tidak saling terhubung.



Kartu Rebut Jajanan

Hanya dapat diaktifkan jika pemain berada 1 petak dengan lawan. Jika digunakan, Kartu Jajanan lawan berpindah tangan. Jika pemain yang merebut makanan telah memiliki Kartu Jajanan sebelumnya, maka salah satu dari kartu tersebut harus dibuang ke tumpukan deck Kartu Jajanan.



Kartu Panggil/Kejar Pemain

Menempatkan token pemain lain ke dalam 1 petak dengan token pemain atau sebaliknya.

Kartu Jajanan Khas



Wingko Babad

Memutar jalur. Berfungsi sama seperti Kartu Putar Kanan, Kiri dan Putar Balik.



Bandeng Presto

Melewati jalur yang tidak terhubung. Berfungsi seperti Kartu Seberangi Jalur.



Lumpia

Menambahkan langkah 1 petak. Berfungsi seperti Kartu Lari.



Ganjel Rel

Menutup jalur pemain selama satu giliran bermain. Berfungsi seperti Kartu Stop.



Jamu Jun

Melewati 1 giliran pemain lawan. Berfungsi seperti Kartu Lewati Pemain.



Wedang Tahu

Menukar semua kartu yang ada di tangan pemain dengan kartu lawan. Berfungsi sama seperti Kartu Tukar.

GAME DESIGNER

Ardiawan Bagus Harisa
Reza Akbar Setyawan
Reza Faiz Atta Rahman

ILLUSTRATOR

Dini Marlina

SPECIAL THANKS TO

Teman-teman Boardgame Challenge 2015, Tim Kompas, Tim Kumbara, Komunitas Board Game Semarang, Komunitas Game Dev Semarang, Moonshard Studio, Enthrean Guardian, FlatPastel Studio, Inlander Boardgame, NullPointer Media, Salasa Ayu T, DOSCOM, Fandys & Nakita, UDINUS, Lab Das UDINUS, Kel. S.Mitro, Ibu Sri Mulyati, dan seluruh Playtester Balap Kuliner.

Untuk dapat info terbaru.

Kunjungi fan page

Balap Kuliner di
www.fb.com/balapkuliner



Selamat Bermain !