

THE PHARMA CODE

Because human health matters

Untuk 2 – 4 pemain usia mulai dari 9 tahun

Isi

1 Papan Permainan
4 Bidak Permainan
60 Kartu Schott (Nilai 1 - 60)
4 Kartu Joker
4 Kartu Fast-Track
10 Kartu Peristiwa
31 Kartu Pertanyaan
1 Kartu Dek

Spielefabrik Verlag GmbH

Penulis Fantasy Factory Bertram Kaes

Gambar grafikpool Tobias Schmid

Kerja sama editorial SCHOTT Pharmaceutical Systems

Aturan Permainan


Tujuan Permainan

Siapa yang paling cepat mengelilingi Dunia SCHOTT setelah beberapa babak dan paling pertama mencapai tujuan?

Dalam setiap babak, pemain harus mengumpulkan kartu-kartu SCHOTT yang awalnya tidak tersortir menjadi kartu yang angkanya berurutan naik secara lengkap. Semakin lancar jalannya, semakin jauh bidak permainan dapat dipindahkan pada rute yang sama di Dunia SCHOTT.

Sepanjang perjalanan ada peluang untuk mengenali Dunia SCHOTT lebih baik sehingga Anda dapat bergerak maju lebih cepat.


Persiapan

Setiap pemain memperoleh satu bidak permainan dan menempatkannya  di posisi start. Sebelum permainan dimulai, semua jenis kartu yang berbeda harus dipisahkan (sesuai dengan gambar di belakang kartu).


Kartu SCHOTT (dengan nilai 1-60)

Sesuai dengan jumlah pemain, jumlah kartu SCHOTT dan JOKER yang diperlukan berbeda. (Satu kartu JOKER menggantikan satu kartu SCHOTT dalam permainan)


- 2 Pemain: Kartu SCHOTT dengan nilai 1-50 plus 3 JOKER
- 3 Pemain: Kartu SCHOTT dengan nilai 1-55 plus 3 JOKER
- 4 Pemain: Kartu SCHOTT dengan nilai 1-60 plus 4 JOKER

Kartu-kartu yang tidak dibutuhkan dapat disimpan kembali di kotak permainan. Kartu-kartu yang dipilih untuk permainan dan joker dikocok dengan baik, lalu ditumpuk di atas tempat kartu pada papan permainan. Setelah itu, kartu teratas pada tumpukan diambil dan disimpan di tempat penyimpanan kartu  dalam keadaan terbuka (angka terlihat).

Kartu Pertanyaan

Kartu pertanyaan dikocok dengan baik, lalu ditumpuk di samping papan permainan dengan bahasa negara yang terpilih menghadap ke atas. Kartu dek yang diletakkan di atasnya menyembunyikan pertanyaan agar tidak diintip oleh lawan (Gbr.) 

Kartu Peristiwa

Setiap pemain memperoleh 2 kartu peristiwa yang ia tutupi tanpa dilihat sebelumnya. Sisa kartu peristiwa dikesampingkan. 

Kartu Fast-Track

Setiap pemain memperoleh 1 kartu Fast-Track sesuai warna bidak permainan. Kartu ini membantu pemain untuk bergerak maju lebih cepat. Keterangan lebih lanjut mengenai kartu ini ada di akhir aturan permainan.

Sisa kartu Fast-Track dikembalikan ke dalam kotak.



Sebelum permainan dimulai

Sebentar lagi kita mulai! Sebelumnya, setiap pemain mengambil 9 kartu SCHOTT dari tumpukan dan menyimpannya dalam keadaan tertutup di hadapan masing-masing dalam urutan dari kiri ke kanan.

Kemudian, semua pemain dapat membuka kartu SCHOTT secara bersamaan. Saat ini, kartunya tidak berurutan. Tidak masalah! Biarkan saja begitu!



Example

Kita mulai!

Pemain paling muda dapat memulai permainan. Kemudian, bergiliran sesuai arah jarum jam.

Pemain yang mendapat giliran, berusaha membangun urutan angka semakin tinggi secara bertahap melalui pertukaran kartu secara cerdas.

Tujuannya, menjadi pemain paling pertama yang berhasil memiliki semua urutan kartu dengan nilai angka semakin tinggi setelah beberapa permainan. Di sebelah kiri urutan kartu haruslah kartu SCHOTT dengan nilai terendah, dan semakin ke kanan nilai kartu harus semakin tinggi.

Jangan khawatir, caranya akan dijelaskan dengan lengkap!

PERHATIAN: Nilai angka tidak perlu secara langsung naik satu demi satu (5,6,7,8 ...)

Babak pertama

Pemain yang mendapat giliran boleh

A: menukar 1 kartu SCHOTT atau

B: memainkan 1 dari dua kartu peristiwa miliknya

A: Menukar Kartu SCHOTT

Pemain yang sedang bermain boleh mengambil kartu paling atas dari tumpukan kartu SCHOTT, atau kartu teratas yang terbuka di tumpukan kartu penyimpanan dan menukarnya dengan kartu apa saja di urutan kartunya sendiri.

TIPS: Kartu SCHOTT dengan nilai angka rendah harus diletakkan paling kiri, sedangkan kartu yang nilainya tinggi diletakkan paling kanan.

Kartu SCHOTT yang baru menggantikan kartu SCHOTT sebelumnya. Kartu lama diposisikan terbuka dengan sisi angka terlihat di tumpukan penyimpanan kartu.

Dengan demikian permainan telah selesai. Giliran pemain berikutnya adalah sesuai dengan arah jarum jam.

Joker

Satu kartu joker menggantikan seluruh angka dan dapat ditukar dengan semua kartu SCHOTT (atau sebaliknya).

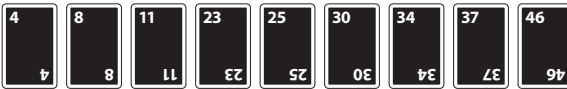
B: Memainkan Kartu Peristiwa

Daripada mengambil kartu SCHOTT dari tumpukan, sebagai alternatif pemain dapat memainkan kartu peristiwa miliknya dua kali dalam satu babak. Dia harus segera melakukan tindakan yang tertulis pada kartu itu. Kemudian, kartu peristiwa itu dikeluarkan dari permainan. Dengan demikian, permainan telah selesai.

Akhir Babak Pertama

Ketika seorang pemain berhasil menjadi yang pertama mengumpulkan angka berurut naik secara lengkap di hadapannya, (urutan kartu paling kiri adalah nilai paling rendah, paling kanan paling tinggi), babak pertama pun berakhir. Sekarang setiap pemain mendapatkan ganjaran atas usaha mereka sebelumnya, yaitu mereka boleh memajukan keping permainannya di papan skor.

Sebagai yang paling berhasil pada babak ini, pemain yang mengumpulkan urutan kartu lengkap dapat memajukan bidak permainannya di papan permainan beberapa petak, sebanyak kartu SCHOTT yang ia urutkan, yaitu 9 petak. (lihat contoh pemain 1)

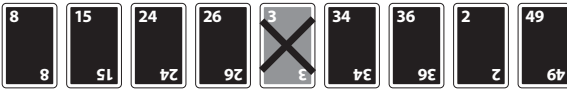


Kartu joker sayangnya tidak dihitung untuk ganjaran.



Jika pemain memiliki 2 joker di urutan kartunya, maka ia hanya boleh memajukan bidak permainan sebanyak 7 petak di papan skor.

Setelah itu, pemain lainnya (sesuai arah jarum jam) boleh memajukan bidak permainannya di papan skor, sebagaimana ia dapat menunjukkan urutan kartu Schott-nya tanpa terpotong yang dimulai dari kiri (joker tidak dihitung!). Sisa kartu dalam urutan setelah kartu yang nilainya salah tidak dihitung.



Pemain 3 boleh memajukan keping permainannya sebanyak 4 petak, jika kartu SCHOTT kelima nilainya tidak naik.

Melompat

Jika bidak permainan maju ke petak yang sudah ditempati oleh bidak lain, maka ia boleh maju ke petak yang kosong di depannya. Dengan demikian gilirannya telah selesai.

Ganjaran tambahan

Setelah semua pemain berpindah ke petak-petak ganjaran, pemenang babak dapat meminta pemain di sebelah kanannya membacakan keras-keras kartu pertanyaan teratas.

Jika ia dapat menyebutkan tiga jawaban yang benar, maka ia dapat memajukan bidak permainannya sebanyak 2 petak. Karenanya, gilirannya dan babak pertama benar-benar berakhir.

Babak Kedua dan Selanjutnya

Sebelum babak baru ...

... semua kartu SCHOTT dan JOKER yang sudah digunakan dikumpulkan kembali, dikocok dan ditumpuk ulang. Setiap pemain kembali memperoleh 9 kartu SCHOTT dan menyimpannya, seperti biasa, dengan berurutan di hadapan masing-masing dalam keadaan tertutup. Sisa kartu SCHOTT tetap ditumpuk di papan permainan, yang teratas akan disimpan di tempat penyimpanan dalam keadaan terbuka ...

... semua kartu peristiwa dikumpulkan, dikocok ulang dan 2 kartu dibagikan kepada setiap pemain

Setelah itu, buka kembali 9 kartu dan upayakan untuk mengumpulkan kartu dengan nilai yang berurut naik dari kartu-kartu yang tidak terurut secepat mungkin dan kemudian maju beberapa petak pada papan permainan. Pemain yang paling sukses dapat kembali menjawab kartu pertanyaan dst.

Tujuan tercapai!!!

Pemain yang berhasil maju ke petak tujuan paling pertama setelah beberapa babak (petak-petak yang tersisa tidak berlaku lagi), menjadi pemenang permainan. Selamat!

Jarang sekali terjadi, akan tetapi dua pemain dapat memenangkan permainan secara bersamaan, maka keduanya mendapatkan tepuk tangan!

Inilah tips keren dan trik pintar

Jika seorang pemain saat bertukar dua kartu SCHOTT (bukan JOKER!) mendapatkan nilai yang langsung berurutan (mis. 9 dan 10), maka ia dapat segera memajukan bidak permainannya 1 petak dalam satu permainan yang sama. Ganjaran ini tidak harus dikembalikan, walaupun kedua kartu itu dipisahkan lagi.

Lebih baik lagi jika: Pemain yang sudah menyimpan 3 kartu berurutan, dapat langsung memajukan bidak 2 petak, malah pemain yang sudah menyimpan 4 kartu SCHOTT berurutan, mendapatkan ganjaran 3 petak ...

Petak Lokasi

Jika pemain berhenti di petak lokasi misalnya $\boxed{+2}$, maka ia harus menjawab kartu pertanyaan. Pertanyaan ini dibaca oleh pemain di sebelah kanannya. Jika jawabannya benar, ia dapat memindahkan bidak permainannya sebanyak jumlah petak yang ditetapkan ke petak kosong berikutnya. Jika gagal, ia tetap di tempatnya.

Jika pemain berhenti di petak lokasi $\boxed{-1}$, maka ia harus menjawab satu pertanyaan dengan benar, jika tidak ia harus mundur 1 petak ke petak kosong terdekat.

Kartu Fast-Track ...

... tanpanya menang cepat itu mustahil.

Pada seluruh permainan, setiap pemain mendapatkan kesempatan untuk melakukan lompatan besar dengan bidak permainannya dalam satu babak. Caranya, ia memainkan kartu Fast-Track setelah ia membuka 9 kartunya, tetapi tindakan ini harus dilakukan sebelum ia melakukan pertukaran kartu untuk pertama kalinya. (Ini dapat dilakukan oleh beberapa pemain secara bersamaan dalam satu babak).

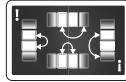
Pada akhir babak, setiap pemain yang sudah memainkan kartu Fast-Track, mendapatkan ganjaran 2 petak (alih-alih 1 petak) pada penghitungan setiap kartu yang benar. Jika beruntung, lompatan raksasa maksimal 18 petak dalam satu babak dapat dilakukan. Setelah itu, kartu Fast-Track yang sudah digunakan dikeluarkan dari permainan.

Dan sekarang: SELAMAT BERSENANG-SENANG!!!

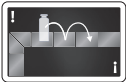
Kartu Peristiwa



Tukarkan dua kartu Schott dari urutan angkamu sendiri!



Setiap pemain menukar dua kartu Schott dari urutan angkanya sendiri!



Majukan bidak permainanmu 2 petak!



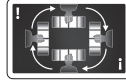
Setiap pemain memajukan bidak permainan 1 petak!



Ambil kartu dari urutan kartu pemain lain, tukarkan dengan satu kartumu dan berikan kartu tersebut kepadanya!



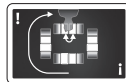
Setiap pemain memberikan kartu schott pertama dari kiri kepada pemain di sebelah kirinya! Simpan kartu itu di tempat yang kosong.



Semua pemain menyimpan urutan kartunya di atas meja, pindahkan ke tempat pemain di sebelah kiri dan kemudian bermainlah dengan kartu miliknya!



Ambil dua kartu teratas dari tumpukan terbuka dan simpan ke urutan kartumu. Dua kartu sisa harus dimasukkan kembali ke tumpukan kartu yang terbuka!



Tentukan satu pemain yang akan menukarkan dua kartu Schottnya menurut pilihannya!



Jawab satu pertanyaan (pemain di sebelah kanan membacakan) dan jika berhasil menjawab majulah 2 petak!



Bitte scannen für weitere Sprachen.

Please scan for further languages.

Cherchez ici d'autres langues.

Escanear aquí para más idiomas.

Mohon dipindai untuk pilihan bahasa lainnya.

如需其他语言支持，请扫描如下二维码。



Spielefabrik Verlag GmbH

Altdorfstr. 22

88250 Weingarten

Deutschland

© 2019 Spielefabrik Verlag GmbH