



KARAMBOL
WAR

ATURAN PERMAINAN KARAMBOL WAR

Alfa(α) = ambil kartu serangan

Beta(β) = ambil kartu bertahan

Lamda(λ) = ambil uang \$1

Miu(μ) = curi kartu lawan atau ambil uang \$1 lawan

Sd(σ) = ambil kartu efek

Bintang(*) = dapat 1 virtual point

Permainan ini adalah permainan adventure dimana setiap pemain berlomba lomba untuk bisa mendapatkan tuan putri yang diincar, caranya adalah siapa yang lebih dahulu mencapai virtual point sebesar 25 atau yang berhasil bertahan hidup sendiri sementara lawan yang lain sudah kalah dengan health lawan sudah mencapai 0.

1. Pada awal permainan setiap pemain diberikan modal uang sebesar \$10, health point 10 dan virtual point 10.
2. Permainan bisa dimainkan maksimal 4 orang.
3. Pada awalnya ditentukan siapa dulu yang akan melempar dadu sesuai kesepakatan seluruh pemain, yang melempar dadu berhak memilih satu lawan untuk membawa tuan putri terlebih dahulu dan nantinya yang membawa tuan putri tersebut yang akan dijadikan sasaran tembak seluruh pemain.
4. Setelah melempar dadu kemudian setiap mata dadu dicocokkan pada symbol masing-masing.
5. Jika mendapat lebih dari satu simbol dadu maka pemian berhak mengambil semuanya atau memilih salah satu. Misal pada satu lemparan seorang pemain mendapat 3 mata dadu alfa, maka pemain tersebut berhak untuk memakai semua kesempatan menyerang lawan atau boleh mengambil 2 atau 1 kesempatan menembak.
6. Jika pada turn nya pemain mendapat simbol alfa maka dia berhak menembak lawan yang sedang membawa tuan putri, tapi sebelumnya dia mempertaruhkan sejumlah virtual point yang dimiliki, jika berhasil maka virtual poinnya akan bertambah sejumlah virtual point yang dipertaruhkannya dan lawan yang kena health pointnya akan berkurang sebanyak virtual point yang dipertaruhkan, bila gagal maka virtual point penembak akan berkurang sebanyak yang dipertaruhkan dan akan diberikan pada lawan yang ditembak.
7. Jika pada saat diserang dan mengenai sasaran, pemain yang terkena tembakan berhak menentukan dia akan tetap membawa tuan putri atau menyerahkannya ke pemain yang telah menembaknya, apabila tidak kena maka tuan putri tersebut akan masih berada ditangannya.
8. Sasaran lawan yang akan ditembak mengikuti besarnya senjata penembak, semakin besar senjata lawan maka sasaran akan semakin kecil, begitu juga sebaliknya.
9. Jika pada satu turn permainan salah satu pemain yang masih bertahan membawa tuan putri maka dia berhak mendapat virtual point sebanyak 3 point
10. Pemain yang membawa tuan putri apabila mendapat symbol alpha pada dadu yang dilempar maka tidak dapat menembak dan hangus.
11. Pemenang permainan ini adalah yang lebih dahulu mengumpulkan virtual point sebanyak 25 point, atau semua lawannya sudah mati
12. Pemain dapat membeli virtual point apabila virtual pointnya ada dibawah 5 dan maksimal akumulasi virtual point setelah membeli maksimal 5.
13. Beli 1 point virtual point = \$3, beli health point = \$2
14. Bola nomer 1 paling kecil, nomer 2 sedang, nomer 3 besar, 4 paling besar