PANDUAN CEPAT BERMAIN

Persiapan • Membeli alat • Menempa jawaban

TUJUAN PERMAINAN

Pemain yang berhasil mengumpulkan **King's Favor (KF)** terbanyak setelah **10 ronde** adalah pemenangnya.

Di Numberforge, KF berfungsi ganda sebagai poin kemenangan sekaligus mata uang untuk membeli alat.

Ada 3 tahap dalam tiap ronde: **Persiapan, Numberforge, lalu Penilaian.**

PERSIAPAN PERMAINAN (SETUP)

1. Tentukan **Game Master (GM)**. GM boleh ikut bermain atau menjadi pemandu saja. Pilih pemain pertama dan berikan token **Royal Foundry**. Pilih kartu **Score Reference** sesuai jumlah pemain.

2. Setiap pemain memilih warna dan mengambil **1 kartu Numberforge, 4 kartu alat awal, 1 token pemain, dan 1 spidol**. Tulis nama di belakang kartu Numberforge. Letakkan semua token pemain pada papan skor di **5 KF**.

3. Siapkan Royal Foundry: **12 jenis alat**, masing-masing sebanyak jumlah pemain. Kocok kartu Numerite dan letakkan tertutup dekat GM.

4. GM memilih tingkat kesulitan yang sesuai, kemudian menentukan **11 monster** yang akan dilawan: 10 monster untuk ronde utama dan 1 untuk ronde Tiebreaker. Ikuti **Monster Deployment Guide** dalam rulebook. Susun sesuai urutan ronde dengan target tiap monster tetap terlihat.

5. Sediakan area pengumpulan yang terjangkau semua pemain. Jika memakai timer, atur ke **1 menit** dan letakkan di dekatnya.

1 • FASE PERSIAPAN

GM mengaktifkan monster teratas dan membacakan misinya. Jika perlu menentukan angka targetnya, ambil kartu Numerite sesuai petunjuk di kartu monster.

Pemilik **Secret Stash** mendapat angka pengganti jika angka sebelumnya digunakan. Jika angka opsional belum digunakan, boleh disimpan atau diganti.

Mulai dari pemegang token Royal Foundry lalu lanjut ke pemain berikutnya searah jarum jam, **tiap pemain boleh membeli maksimal 1 alat** dengan membayar KF. KF tidak boleh di bawah nol.

Pemain diijinkan untuk tidak membeli alat.

Alat yang dibeli tetap dimiliki sampai akhir permainan. Semua alat harus terlihat. Boleh memiliki beberapa alat yang sama.

2 • FASE NUMBERFORGE

Sebelum mulai, GM mengingatkan kembali target angka dan misi monster kepada semua pemain.

Pastikan tumpukan Numerite berisi minimal 5 kartu. Jika tersisa 4 atau kurang, kocok ulang bersama kartu buangan.

GM membuka **4 kartu Numerite** satu per satu sambil membacakan angkanya. Setelah kartu keempat terbuka, semua pemain mulai menyusun jawaban.

Aturan perhitungan

• **Keempat angka (Numerite) harus dipakai semuanya.** Angka yang telah dipakai tidak boleh dipakai lagi, kecuali melalui **Digit Duplicator**.

• Olah keempat Numerite sehingga menjadi **satu bilangan**, kecuali jika misi meminta bentuk jawaban lain. Penuhi seluruh syarat misi.

• Setiap operasi harus didukung alat milikmu. **Setiap alat hanya boleh digunakan sekali per ronde**. Ronde berikutnya bisa dipakai lagi. Tidak wajib memakai semua alat.

• Tanda kurung bebas digunakan. Perhitungan boleh ditulis dalam beberapa baris / langkah. Dalam permainan kompetitif, ikuti urutan operasi matematika yang baku (misalnya jika tanpa tanda kurung, maka perkalian harus dilakukan lebih dulu sebelum penjumlahan).

• Semua perhitungan harus dalam **bilangan real**: pecahan, desimal, negatif, dan akar irasional diperbolehkan. **Pembagian dengan 0 atau akar bilangan negatif tidak sah**.

• Alat hanya boleh digunakan pada angka, sesuai kegunaan yang tertera di belakang kartu. Angka bawaan efek alat (misalnya ×10 atau +1) tidak boleh diubah atau diolah sebagai angka bebas.

Tulis dan kumpulkan

Cari cara memenuhi misi dengan sebaik mungkin, kemudian tuliskan perhitungan lengkap dengan jelas pada kartu Numberforge. Hasil akhir sebaiknya disertakan, tapi tidak ada keharusan. Kumpulkan di area pengumpulan. **Kartu yang sudah dikumpulkan tidak boleh diambil kembali.** Kartu berikutnya ditaruh di atas kartu sebelumnya.

Jaga keheningan. Kalkulator, ponsel, dan alat bantu hitung lain tidak boleh digunakan dalam fase ini, kecuali diizinkan GM.

KAPAN WAKTU HABIS?

Ronde biasa: jika timer dipakai, pengumpul pertama harus menyalakannya. Pemain lain punya **1 menit**. Waktu pengumpulan berakhir saat timer berbunyi **5 kali** atau semua pemain sudah mengumpulkan, mana yang lebih dulu.

Boss Level 5: gunakan batas waktu tetap untuk seluruh ronde, disarankan **10 menit** atau durasi lain yang disepakati.

3 • FASE PENILAIAN

GM membuka jawaban mulai dari kartu paling atas. Semua pemain memeriksa perhitungan dan kecukupan alatnya. **Kalkulator boleh dipakai saat pengecekan.** Keputusan GM adalah final.

Jika jawaban pemain tidak sah atau pemain tidak mengumpulkan jawaban, pemain tsb ditempatkan di peringkat terbawah sesuai jumlah pemain. Bisa jadi ada beberapa pemain yang menempati peringkat terbawah.

Urutkan jawaban sah berdasarkan **ketepatan terhadap misi** terlebih dahulu, baru kemudian diurutkan berdasarkan waktu pengumpulan apabila jawaban sama baiknya.

Misi	Cara menentukan peringkat
Target	Semakin kecil selisih mutlak dari target, semakin baik. Jika ada beberapa target, jumlahkan semua selisih mutlaknya, makin kecil makin baik.
Max / Min	Hasil terbesar / terkecil lebih baik, tetapi wajib memenuhi syarat misi.

Contoh target 20: 20 mengalahkan 19 dan 21, meskipun dikumpulkan terakhir. Antara 19 dan 21, pengumpul lebih awal menang karena keduanya sama-sama berselisih 1.

CONTOH JAWABAN

Numerite: **4, 4, 7, 9** dengan target angka: **16**
Alat yang tersedia: +, −, ×, ÷ masing-masing satu alat.

(9 − 7) × (4 + 4) = 16
Keempat angka terpakai dan alat +, −, × masing-masing terpakai sekali. Alat ÷ tidak perlu digunakan. **Jawaban ini sah** dan nilainya sesuai target**.**

(9 x 7 + 4) / 4 = 67 / 4 = 16.75

Jawaban tidak harus berupa bilangan bulat. Walaupun tidak tepat bernilai 16, **jawaban ini sah** karena semua angka dipakai dan tidak ada alat yang dipakai secara berlebihan.

4 + 4 + 4 + 4 = 16

Jawaban ini TIDAK sah. Ada tiga pelanggaran disini, yaitu perhitungan menggunakan empat angka 4 sedangkan hanya ada dua angka 4, angka 7 dan 9 tidak digunakan, dan penjumlahan dipakai tiga kali sedangkan alatnya hanya 1.

Jika hasil akhir yang tertulis tidak sesuai perhitungannya, nilai perhitungannya yang berlaku.

Setelah semua jawaban diperiksa, tambahkan KF sesuai peringkat pada **Score Reference** dengan menggeser token pemain di papan skor. Pindahkan token Royal Foundry ke pemain di sebelah kiri. Buang Numerite yang telah dibuka dan siapkan timer untuk ronde berikutnya.

REFERENSI ALAT ROYAL FOUNDRY

Harga dalam KF. Setiap alat hanya dapat dipakai **sekali per ronde**. Deskripsi dan contoh penggunaan juga tertulis di bagian belakang setiap kartu alat.

Alat / harga	Fungsi singkat
Addition Anvil 2 KF	Menjumlahkan dua angka.
Subtraction Chisel 3 KF	Mengurangkan dua angka, atau membalik tanda positif/negatif. Dua tanda negatif berturutan dianggap sebagai penjumlahan.
Multiplication Mallet 2 KF	Mengalikan dua angka. Kurung berdampingan, misalnya (3)(4), juga membutuhkan alat ini.
Division Axe 1 KF	Membagi dua angka atau membentuk pecahan.
Square-Root Hammer 1 KF	Mengambil akar kuadrat suatu angka.
Squaring Furnace 5 KF	Mengkuadratkan suatu angka.
Secret Stash 3 KF	Memberi 1 Numerite tambahan yang penggunaannya opsional. Keempat Numerite utama tetap wajib dipakai.
Digit Duplicator 4 KF	Menggunakan suatu angka untuk kedua kalinya (boleh angka awal atau hasil perhitungan).
Decimachina 4 KF	Mengalikan ATAU membagi suatu angka dengan 10.
Increment-Decrement Quenching Tanks 5 KF	Menambah ATAU mengurangi suatu angka dengan 1.
Binary Bellows 6 KF	Memilih satu: +2, −2, ×2, atau ÷2 pada suatu angka.
Linking Chain 7 KF	Menyambungkan dua bilangan bulat positif, misalnya 3 dan 10 menjadi 310 atau 103.

AKHIR PERMAINAN

Setelah 10 ronde, **pemain dengan KF terbanyak menang**.

Jika seri, mainkan ronde **Tiebreaker** dengan melawan monster ke-11. Jika masih seri, bandingkan total harga alat yang sudah dibeli. Pemain dengan total tertinggi menang. Jika masih tetap seri, mainkan ronde Tiebreaker lagi atau semua pemain dengan KF tertinggi menang bersama.