PERMAINAN KAD DAGANG



Wa'adat

PANDUAN PERMAINAN

Sumpah janji: satu janji setia yang diikrarkan dan wajib ditunaikan. Kisah dunia yang dibawa satu demi satu di dalam setiap kad.



01 Selamat datang ke Wa'adat

Wa'adat ialah permainan kad dagang dua pemain yang berpijak pada sejarah Tanah Melayu. Setiap kad ialah watak, peristiwa atau tempat yang benar-benar wujud, dan setiap satu dibina untuk membuat anda bertanya: siapa dia, dan apa yang sebenarnya berlaku?

Nama Wa'adat bermaksud *sumpah janji*: janji setia yang diikrarkan dan wajib ditunaikan. Dalam permainan ini, anda memimpin satu pasukan daripada sejarah dan menunaikan janji itu di atas medan.

> **Matlamat:** kurangkan HP lawan daripada 10 kepada 0 sebelum HP anda sendiri habis.

02 Jenis kad

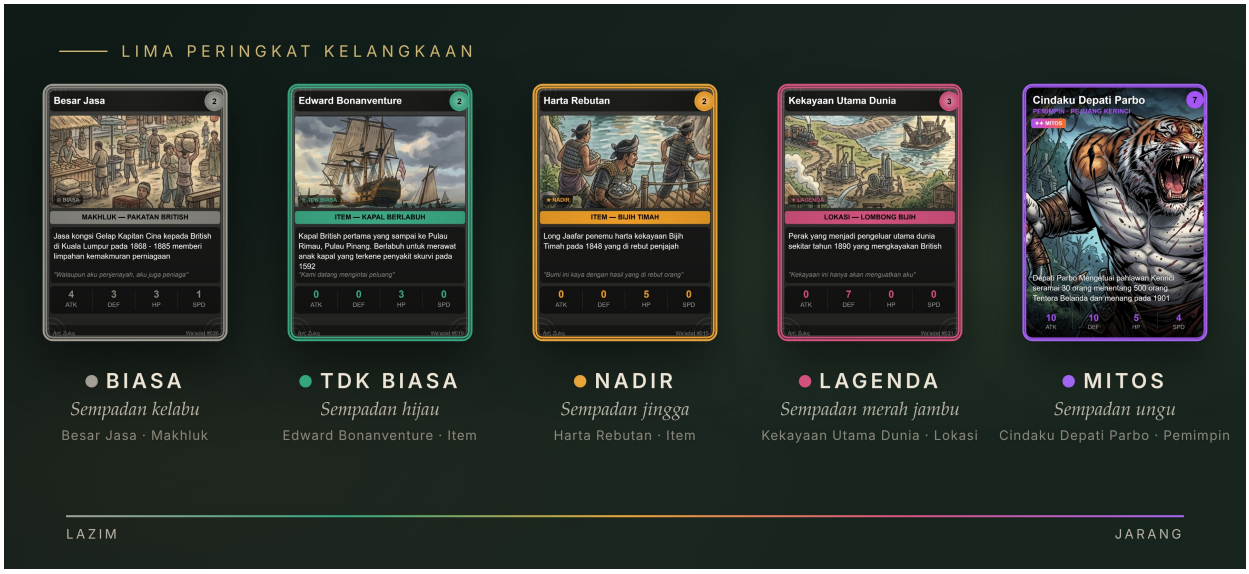
Wa'adat mempunyai enam jenis kad, dan setiap jenis mempunyai ruang tersendiri di atas medan.

Jenis kad	Peranan	Had di medan
Pemimpin	Ketua pasukan anda. Kekal di medan sehingga ditukar atau mati.	1 sahaja
Makhluk	Pasukan yang menyerang dan bertahan: pahlawan, pejuang, penjaga, kaum ibu dan seumpamanya.	3 ruang
Sihir	Kesan sekali guna atau berterusan. Boleh dimainkan ke ruang sendiri atau ditindan pada Pemimpin atau Makhluk.	2 ruang dikongsi dengan Perangkap dan Lokasi, atau ditindan
Perangkap	Diletakkan tertutup dan dicetuskan kemudian apabila syaratnya dipenuhi.	2 ruang dikongsi dengan Sihir dan Lokasi

Jenis kad	Peranan	Had di medan
Lokasi	Tempat atau peristiwa bersejarah yang mengubah keadaan medan.	2 ruang dikongsi dengan Sihir dan Perangkap
Item	Kapal, harta atau perkakas bersejarah yang menguatkan pemegangnya.	Ditindan pada Pemimpin atau Makhluk; tiada ruang sendiri

Tindanan. Kad *Sihir* dan *Item* boleh ditindan beberapa keping ke atas kad Pemimpin dan Makhluk. Lihat bahagian 09.

Kelangkaan. Warna sempadan dan tanda pada ilustrasi menunjukkan kelangkaan kad. Terdapat lima peringkat, dari yang paling lazim hingga yang paling jarang: *Biasa* (kelabu), *Tdk Biasa* (hijau), *Nadir* (jingga), *Lagenda* (merah jambu) dan *Mitos* (ungu).



Kad Pemimpin peringkat Mitos menggunakan ilustrasi penuh yang memenuhi seluruh kad, seperti *Cindaku Depati Parbo* di atas.

03 Membaca sehelai kad

Kad *Pasukan Sultan Ibrahim* (#002) digunakan sebagai contoh. Setiap nombor pada gambar sepadan dengan baris bernombor yang sama dalam jadual di bawahnya.



No	Bahagian	Pada kad ini	Penerangan
1	Nama kad	Pasukan Sultan Ibrahim	Nama watak, pasukan atau peristiwa yang digambarkan.
2	Kos Mana	5	Mana yang dibayar daripada bekalan anda untuk menyeru kad ini. Kad ini memakan 5 daripada 30 Mana awal.
3	Ilustrasi	Pejuang bersenjata di kubu	Lukisan asal yang menggambarkan peristiwa pada kad. Gambar ini ialah pintu pertama kepada kisahnya.
4	Kelangkaan	Tdk Biasa	Tahap kelangkaan kad: *Biasa*, *Tdk Biasa*, *Nadir*, *Lagenda* atau *Mitos*.
5	Jenis dan sifat	Makhluk — Pejuang	Jenis kad (Makhluk, jadi ia diseru ke salah satu daripada 3 ruang makhluk) dan golongannya (Pejuang).
6	Teks kad	Perang Satu Malam (Belanda vs Selangor) menawan semula bukit Malawati tahun 1785	Ringkasan sejarah: siapa, apa dan bila. Di sinilah pencarian kisah bermula.
7	Petikan	"Tanah ini Maruah kita"	Ungkapan yang mewakili semangat kad. Ia bukan kesan permainan.

No	Bahagian	Pada kad ini	Penerangan
8	ATK	7	Kekuatan serangan. Dibandingkan dengan DEF atau ATK sasaran.
9	DEF	2	Daya tahan ketika melintang. ATK penyerang ditolak dengan nilai ini.
10	HP	5	Nyawa kad. Berkurang apabila cedera, tidak pulih, dan kad tumbang apabila sampai 0.
11	SPD	6	Menentukan bila kad boleh menyerang: selepas 5 giliran anda dari seruan (6 − 1).
12	Ilustrator	Zukq	Nama pelukis ilustrasi kad.
13	Nombor kad	Wa'adat #002	Nombor kad dalam koleksi.
14	Sempadan	Hijau	Warna sempadan sepadan dengan kelangkaan: kelabu, hijau, jingga, merah jambu dan ungu. Hijau untuk Tdk Biasa.

Bacaan pantas. Kad ini kuat menyerang (ATK 7) tetapi rapuh dalam pertahanan (DEF 2, HP 5) dan lambat bersedia (SPD 6). Ia sesuai disimpan melintang dahulu, kemudian ditegakkan apabila sudah sedia menyerang.

Belakang kad

Semua kad Wa'adat mempunyai belakang yang sama: latar hijau dengan corak geometri emas di atas dan bawah, tulisan *Wa'adat* dan *Sumpah Janji* di tengah, serta tanda hak cipta di bahagian bawah. Muka depan berbeza bagi setiap kad, tetapi belakang tidak, jadi lawan tidak dapat meneka kad yang anda pegang atau tarik.



- **Deck.** Disusun menghadap bawah supaya hanya belakang kad kelihatan.

- **Perangkap.** Diletakkan tertutup di ruang Perangkap sehingga dicetuskan, kemudian dibalikkan menghadap atas.
- **Tangan.** Kad dalam tangan disimpan tersembunyi daripada lawan.
- **Kubur.** Kad di Kubur sentiasa menghadap atas.

04 Susunan medan

Medan Wa'adat berbentuk segi tiga terbalik: lebar di atas untuk makhluk, makin sempit ke bawah sehingga satu Pemimpin. Deck anda berada di sebelah kiri, dengan Kubur di atas deck.



Dari atas ke bawah:

- **Makhluk:** 3 ruang. Letakkan tegak untuk posisi serangan atau melintang untuk posisi pertahanan.
- **Sihir, Perangkap dan Lokasi:** 2 ruang dikongsi.
- **Pemimpin:** 1 ruang. Hanya satu Pemimpin di medan sehingga kad itu ditukar atau mati.
- **Deck dan Kubur:** di sebelah kiri medan. Deck di bawah, dan Kubur di atas deck. Kad yang tumbang atau dibuang diletakkan menghadap atas di Kubur.
- **Tindanan:** kad Sihir dan Item ditindan di bawah kad Pemimpin atau Makhluk dan tidak mengambil ruang tambahan.

Meja dua pemain

Pemain duduk berhadapan. Medan lawan diputar 180 darjah, jadi baris makhluk kedua-dua pemain bertemu di tengah meja dan bentuk keseluruhannya menjadi berlian. Deck dan Kubur anda di sebelah kiri anda, dengan Kubur di atas deck. Deck dan Kubur lawan di sebelah kanan anda.



Makhluk yang tegak boleh menyerang makhluk lawan di seberang meja. Makhluk yang melintang bertahan.

05 Persediaan permainan

Setiap pemain bermula dengan **30 Mana** dan **10 HP**.



1. Setiap pemain menyediakan satu deck dan meletakkannya di sebelah kiri medan.
2. Kacau deck, kemudian tarik 5 keping kad pembukaan.

3. Setiap pemain meletakkan satu kad Pemimpin di ruang Pemimpin. Jika tiada Pemimpin diperoleh, pemain boleh meletakkan mana-mana kad Makhluk dan membayar kosnya daripada 30 Mana. Tanpa Pemimpin, tiada serangan boleh dibuat.
4. Pemain boleh menurunkan seberapa banyak kad yang dirasakan sesuai, selagi baki Mana mencukupi.
5. Tentukan pemain pertama dengan cara adil, contohnya lambung syiling.
6. Mana setiap pemain bertambah 1 pada setiap giliran.

> **Saiz deck:** minima 40 kad dan maksima 50 kad dalam satu deck, tidak termasuk Pemimpin (maksima 5 Pemimpin dalam satu deck). Had bagi kad lain ialah 3 salinan bagi kad yang sama.

06 Satu giliran

Satu giliran terdiri daripada empat fasa mengikut urutan.



1. **Tarik.** Tarik satu kad daripada deck.
2. **Seru dan susun.** Bayar Mana untuk menyeru Makhluk ke salah satu daripada 3 ruang, meletakkan Sihir, Perangkap dan Lokasi ke dalam 2 ruang yang ada, atau menindan Sihir dan Item ke atas Pemimpin dan Makhluk. Letakkan setiap makhluk tegak (serangan) atau melintang (pertahanan).
3. **Serang.** Setiap makhluk yang sudah *bersedia* (ikut SPD) boleh menyerang sekali. Selesaikan satu serangan sepenuhnya sebelum memulakan yang seterusnya.
4. **Tamat.** Kad dengan HP 0 atau kurang dibuang ke Kubur bersama semua kad yang ditindan padanya. Giliran berpindah kepada lawan.

HP yang berkurang **tidak pulih** apabila giliran bertukar.

07 Menyeru makhluk dan SPD

SPD menentukan bila makhluk yang baru diseru boleh menyerang buat pertama kali. Kiraan dibuat mengikut giliran anda sendiri.

SPD	Boleh menyerang
1	Pada giliran yang sama makhluk itu diseru
2	Pada giliran anda yang berikutnya
3	Dua giliran anda selepas diseru
N	N − 1 giliran anda selepas diseru



> **Contoh.** *Serangan Belanda* (SPD 3) diseru pada giliran 1. Ia boleh menyerang pada giliran 3. Sementara menunggu, ia boleh dibiarkan melintang sebagai pertahanan.

Selepas serangan pertama, makhluk boleh menyerang setiap giliran. Makhluk dengan SPD 0 tidak boleh menyerang dan hanya berfungsi sebagai penghalang.

08 Posisi serangan dan pertahanan

Setiap makhluk berada dalam salah satu daripada dua posisi. Makhluk **tegak** berada dalam posisi serangan. Makhluk **melintang** berada dalam posisi pertahanan. Semasa menyerang, anda memilih satu makhluk lawan sebagai sasaran, dan hasilnya bergantung pada posisi sasaran itu.

Sasaran dalam posisi pertahanan

Kira ATK penyerang tolak DEF sasaran.

- Jika hasilnya positif, HP sasaran dikurangkan sebanyak hasil itu.
- Jika hasilnya sifar atau negatif, serangan dikira kosong dan tiada siapa cedera.

Sasaran dalam posisi serangan

Kira ATK penyerang tolak ATK sasaran.

- Jika hasilnya positif, HP sasaran dikurangkan sebanyak baki itu.
- Jika ATK sasaran lebih besar, perbezaan itu ditolak daripada HP **penyerang**.
- Jika sama, tiada siapa cedera.

HP yang berkurang kekal sehingga makhluk itu tumbang. HP tidak pulih pada giliran berikutnya.

Contoh pengiraan



Penyerang	Sasaran	Pengiraan	Hasil
Peristiwa Parang Terbang (ATK 9)	Tentera Jepun Mendarat, melintang (DEF 3, HP 5)	9 − 3 = 6	HP sasaran 5 → −1. Sasaran tumbang.
Tentera Jepun Mendarat (ATK 5)	Serangan Belanda, melintang (DEF 4, HP 8)	5 − 4 = 1	HP sasaran 8 → 7.
Pungut Cukai Kepala (ATK 3)	Serangan Belanda, melintang (DEF 4)	3 − 4 = −1	Serangan kosong. Tiada HP berubah.

Penyerang	Sasaran	Pengiraan	Hasil
Pasukan Sultan Ibrahim (ATK 7)	Serangan Belanda, tegak (ATK 6, HP 8)	7 − 6 = 1	HP sasaran 8 → 7.
Tentera Jepun Mendarat (ATK 5, HP 5)	Pasukan Sultan Ibrahim, tegak (ATK 7)	5 − 7 = −2	HP penyerang 5 → 3. Sasaran tidak cedera.

09 Pemimpin, Sihir, Item, Perangkap dan Lokasi

Pemimpin. Hanya satu Pemimpin boleh berada di medan pada satu masa. Ia kekal sehingga anda menggantinya dengan Pemimpin lain (bayar kos Mana kad baharu) atau sehingga ia tumbang. Jika Pemimpin tumbang, anda perlu meletakkan Pemimpin baharu pada giliran anda yang berikutnya.

Sihir. Dimainkan pada fasa Seru dan susun. Kesannya berlaku serta-merta, kemudian kad itu dibuang ke Kubur kecuali dinyatakan sebaliknya. Sihir juga boleh ditindan pada Pemimpin atau Makhluk (lihat di bawah).

Perangkap. Diletakkan tertutup (belakang kad kelihatan) dan dicetuskan apabila syarat pada kad dipenuhi, termasuk pada giliran lawan. Apabila dicetuskan, angka negatif pada kad (contohnya *Ugut Paksa Penjajah*: DEF −3, HP −3) ditolak daripada Makhluk lawan yang mencetuskannya, kemudian Perangkap dibuang ke Kubur.

Lokasi. Kekal di ruangnya dan menjejaskan medan selagi ia berada di situ. Angka ATK, DEF, HP dan SPD pada kad Lokasi memberi kesan kepada semua kad Makhluk dan Pemimpin di medan, milik kedua-dua pemain, dan kesan itu berakhir apabila Lokasi meninggalkan medan. Sebagai contoh, *Bumi Hangus* membawa ATK 7 dan *Lombong Bijih* membawa DEF 7.

Item. Kapal, harta atau perkakas yang menguatkan pemegangnya. Item tidak mempunyai ruang sendiri: ia ditindan pada Pemimpin atau Makhluk.

Sihir, Perangkap dan Lokasi berkongsi **2 ruang** sahaja. Memenuhkan ruang bermakna anda mesti membuang satu kad sebelum meletakkan yang baharu.

Menindan Sihir dan Item

Kad Sihir dan Item boleh ditindan beberapa keping ke atas kad Pemimpin dan Makhluk. Kad yang ditindan diletakkan di bawah kad tuan rumah supaya nama kad masih kelihatan.



- **Tiada ruang tambahan.** Kad tindanan tidak mengambil 2 ruang Sihir, Perangkap dan Lokasi.
- **Kos.** Bayar kos Mana setiap kad semasa fasa Seru dan susun.
- **Angka.** Angka ATK, DEF, HP dan SPD pada kad tindanan ditambah kepada tuan rumah, seperti jadual di atas.
- **Tuan rumah tumbang atau ditukar.** Semua kad yang ditindan padanya dibuang ke Kubur.
- **Had.** Sehingga 3 keping bagi setiap tuan rumah.

Menang dan kalah. Anda menang apabila HP lawan sampai 0. Makhluk boleh menyerang HP pemain secara langsung hanya apabila lawan tiada makhluk di medan, dan ATK penuh makhluk itu ditolak daripada HP lawan.

10 Peraturan tambahan

- **Tukar posisi.** Setiap makhluk boleh bertukar antara tegak dan melintang sekali setiap giliran, percuma, sebelum fasa Serang.
- **HP Pemimpin.** HP pada kad Pemimpin ialah HP kad itu dan berasingan daripada HP pemain. *Sidang Ahlul Sabil* yang mempunyai HP 10 tidak menambah HP pemain.
- **Isi Kubur.** Kedua-dua pemain boleh melihat isi Kubur pada bila-bila masa.
- **Deck habis.** Jika anda mesti menarik dan deck kosong, anda kehilangan 1 HP.
- **Kelangkaan.** Kelangkaan kad tidak mengubah had salinan. Semua kad mengikut had saiz deck pada bahagian 05.

Peraturan pilihan: Ikrar Kisah

Sebelum menyerang, pemain boleh menceritakan satu fakta sebenar tentang kad itu. Jika lawan bersetuju fakta itu munasabah, pemain menarik satu kad. Peraturan ini membawa tujuan Wa'adat

terus ke atas meja: sejarah menjadi sebahagian daripada permainan. Pemain boleh bersetuju untuk memainkannya atau tidak sebelum permainan bermula.

Rujukan pantas

Perkara	Peraturan
Permulaan	30 Mana, 10 HP, 5 kad pembukaan
Medan	1 Pemimpin, 2 ruang Sihir, Perangkap dan Lokasi, 3 ruang Makhluk; Kubur di atas deck
Mana	30 pada awal, bertambah 1 setiap giliran
Tindanan	Sihir dan Item boleh ditindan sehingga 3 keping pada Pemimpin dan Makhluk
Belakang kad	Sama bagi semua kad; digunakan untuk deck dan Perangkap tertutup
Menang	HP lawan sampai 0
Tegak	Posisi serangan
Melintang	Posisi pertahanan
SPD N	Boleh menyerang selepas N − 1 giliran
Sasaran melintang	ATK − DEF; baki positif ditolak daripada HP sasaran; selainnya kosong
Sasaran tegak	ATK − ATK sasaran; baki positif ditolak daripada HP sasaran; jika negatif, ditolak daripada HP penyerang
HP	Tidak pulih apabila giliran bertukar

Glosari

Istilah	Maksud
Seru	Letakkan makhluk ke medan dengan membayar Mana
Tumbang	HP sampai 0; kad dibuang ke Kubur bersama kad yang ditindan
Kubur	Tempat kad tumbang dan kad terbuang, di atas deck
Tindan	Meletakkan Sihir atau Item di bawah Pemimpin atau Makhluk untuk menguatkannya
Tertutup	Kad diletakkan menghadap bawah supaya hanya belakangnya kelihatan
Tuan rumah	Pemimpin atau Makhluk yang menerima kad tindanan
Wa'adat	Sumpah janji: janji setia yang diikrarkan dan wajib ditunaikan
Biasa, Tdk Biasa, Nadir, Lagenda, Mitos	Lima peringkat kelangkaan kad, dari yang paling lazim

Kami tidak mahu pemain sekadar menang.
Kami mahu mereka mengenal sejarah sebenar tanah ini.

WA'ADAT · SUMPAH JANJI

