



PENYU QUEST

Peraturan Rasmi Bahasa Melayu

Penyu Quest: Malaysian Adventures

Peraturan Rasmi Terperinci

Versi Sumber Rujukan Rasmi Laman Web

Versi: Draf 1.0

Tujuan: Ini ialah halaman peraturan rasmi terperinci bagi PenyuQuest: Malaysian Adventures. Ia bertujuan untuk diakses melalui kod QR atau kod bar pada helaian peraturan ilustrasi dan diselenggara di laman web Penyu Quest sebagai sumber rujukan utama permainan.

1. Selamat Datang ke Penyu Quest

Penyu Quest: Malaysian Adventures ialah permainan kad bertemakan pengembaraan dan pelancongan di mana pemain mengembara ke seluruh Malaysia dengan mengumpul Kad Bandar (City) dan Kad Pengalaman (Experience).

Setiap pemain ialah seorang pengembara yang berusaha membina pengembaraan Malaysia yang paling bermakna dengan melawat tempat-tempat menarik, menemui pengalaman tempatan, mengurus pengangkutan dan membuat pilihan strategik sepanjang perjalanan.

Permainan ini mudah untuk dimulakan, namun ia memberi ganjaran kepada perancangan yang teliti. Pemain perlu membuat keputusan sama ada ingin menyimpan Kad Travel untuk tujuan perjalanan, menggunakannya sebagai Penyu Dollars bagi membayar Bandar, menuntut Pengalaman lebih awal, mengejar kelebihan wilayah, atau menafikan peluang kepada pemain lain.

Pada akhir permainan, pemain akan mengira Penyu Points berdasarkan Bandar dan Pengalaman yang telah dituntut. Pemain dengan jumlah Penyu Points tertinggi akan menang.

Peraturan ini ditulis secara terperinci supaya setiap pemain dapat memahami dengan jelas cara permainan ini berfungsi. Sekiranya terdapat percanggahan antara peraturan ilustrasi atau peraturan ringkas dengan versi ini, maka versi terperinci ini akan terpakai.

2. Semangat Permainan

Penyu Quest direka berdasarkan tiga idea utama.

Pertama, ia merupakan permainan pengembaraan Malaysia. Pemain bukan sekadar mengumpul kad. Mereka sedang mencipta sebuah perjalanan merentas negara, daripada bandar dan pekan ke makanan, alam semula jadi, warisan, budaya, pulau, hutan, tanah tinggi, kampung, pantai dan pengalaman bandar.

Kedua, ia ialah permainan pilihan. Satu kad dalam tangan mungkin berguna dalam lebih daripada satu cara. Kad Travel boleh membantu anda menuntut Bandar, tetapi ia juga boleh digunakan sebagai mata wang. Kad Pengalaman pula boleh dituntut untuk mata, namun masa memainkan peranan kerana sesetengah Pengalaman menjadi lebih bernilai apabila dikaitkan dengan Bandar dalam wilayah yang sama.





Ketiga, ia ialah permainan kemajuan yang dapat dilihat. Bandar dan Pengalaman yang telah dituntut diletakkan secara terbuka di hadapan setiap pemain. Semua orang boleh melihat perjalanan setiap pemain berkembang. Ini membolehkan pemain merancang, bersaing, menghalang atau berlumba menuju penghujung permainan.

Peraturan hendaklah sentiasa ditafsirkan dengan cara yang menyokong tiga prinsip ini: perjalanan yang jelas, pilihan yang bermakna dan kemajuan yang dapat dilihat.

3. Objektif Permainan

Objektif permainan ialah untuk menamatkan permainan dengan jumlah Penyu Points tertinggi.

Pemain memperoleh Penyu Points dengan menuntut:

Kad Bandar; dan

Kad Pengalaman.

Hanya kad yang berjaya dituntut dan diletakkan secara terbuka di hadapan pemain akan dikira untuk pemarkahan. Kad yang masih berada dalam tangan pemain pada akhir permainan tidak dikira.

Pemenang ialah pemain yang mempunyai jumlah Penyu Points tertinggi selepas pengiraan markah akhir.

4. Komponen Permainan

Satu set lengkap Penyu Quest: Malaysian Adventures mengandungi kad-kad yang diperlukan untuk bermain permainan ini. Campuran kad yang tepat mungkin berbeza mengikut edisi, cetakan atau set promosi, namun peraturan ini terpakai kepada semua dek rasmi Malaysian Adventures melainkan dinyatakan sebaliknya.

Permainan ini merangkumi kategori utama kad berikut:

Kad Bandar;

Kad Pengalaman;

Kad Travel;

Kad Journey; dan

Sebarang kad khas atau promosi yang secara jelas ditandakan sebagai kad rasmi Penyu Quest.

Sekiranya sesuatu dek tidak mengandungi kad khas, maka bahagian berkaitan dalam peraturan ini boleh diabaikan.

5. Definisi Utama

Bagi tujuan kejelasan, istilah berikut mempunyai maksud seperti yang dinyatakan di bawah.

5.1 Bandar

Bandar ialah kad destinasi yang boleh dituntut dengan membayar kos Travel dan Penyu Dollar yang diperlukan seperti yang ditunjukkan pada kad atau ditetapkan oleh peraturan rasmi.

5.2 Kad Dituntut

Kad Dituntut ialah kad yang berjaya diletakkan secara terbuka di hadapan pemain. Kad-kad ini membentuk perjalanan pemain dan digunakan untuk pemarkahan.





5.3 Draw Pile

DrawPileialahdektertutup dari mana pemain menarik atau mengambil kad.

5.4 Pengalaman

Pengalaman ialahkadberkaitan pelancongan, budaya, makanan, alam semula jadi, warisan atau aktiviti. Kad Pengalaman boleh dituntut dan diletakkan secara terbuka di hadapan pemain menurut peraturan ini.

5.5 Tangan

Tanganpemainterdiri daripada kad-kad yang dipegang secara rahsia oleh pemain tersebut.

5.6 Journey

KadJourney ialah kad khas permainan yang mencipta kesan tertentu, mengubah permainan, mengganggu tindakan, memberikan bonus, mengubah syarat tuntutan, memberi kesan kepada pemain lain atau mengatasi peraturan standard.

5.7 Normal Discard Pile

Normal DiscardPile ialahlonggokanbuangan terbuka. Kad teratas dalam longgokan ini boleh diambil oleh pemain apabila dibenarkan oleh peraturan.

5.8 Travel

KadTravelmewakili kaedah pengangkutan ataupun mod pengangkutan. Ia juga boleh digunakan sebagai Penyu Dollars, tetapi satu Kad Travel tidak boleh digunakan serentak sebagai mod pengangkutan dan Penyu Dollars dalam pembayaran yang sama.

5.9 Penyu Dollars

Penyu Dollars ialah matawang dalam permainan yang digunakan untuk menuntut Bandar. Kad Travel mempunyai nilai Penyu Dollar. Apabila Kad Travel digunakan sebagai wang, ia dianggap sebagai Penyu Dollars dan bukan sebagai mod pengangkutan bagi pembayaran tersebut.

5.10 Penyu Points

PenyuPointsialahmatakemenangan. Penyu Points menentukan pemenang pada akhir permainan.

5.11 Permanent Discard Pile

Permanent DiscardPileialahlonggokan buangan kekal yang tidak boleh diambil semula. Kad yang dimasukkan ke dalam longgokan ini tidak boleh diambil oleh pemain melainkan kad atau peraturan secara jelas membenarkannya.

5.12 Pemain

Pemainialahindividu yang mengambil bahagian dalam permainan.





5.13 Wilayah

Wilayah ialah kumpulan negeri atau wilayah di Malaysia yang digunakan bagi tujuan kelayakan Pengalaman dan pemarkahan. Wilayah rasmi dinyatakan dalam Seksyen 13.

6. Jumlah Pemain Disyorkan

Penyu Quest boleh dimainkan oleh 2 orang pemain atau lebih. Jumlah pemain yang disyorkan ialah antara 2 hingga 6 orang.

Bagi kumpulan yang lebih besar, pemain boleh bermain secara berpasukan atau menggunakan lebih daripada satu dek, dengan syarat semua pemain bersetuju sebelum permainan bermula.

7. Persediaan Permainan

Sebelum permainan bermula, lengkapkan langkah berikut.

7.1 Kocok Dek

Kocok semua kad dengan sempurna untuk membentuk satu Draw Pile tertutup.

7.2 Sediakan Kawasan Buangan

Sediakan ruang di sebelah Draw Pile untuk dua longgokan buangan berasingan:

Normal Discard Pile; dan

Permanent Discard Pile.

Normal Discard Pile hendaklah terbuka. Permanent Discard Pile boleh terbuka atau tertutup, tetapi mesti jelas berasingan daripada Normal Discard Pile.

Pemain tidak boleh mencampurkan kedua-dua longgokan buangan tersebut.

7.3 Agihkan Kad Permulaan

Aghikan 6 kad kepada setiap pemain.

Setiap pemain hendaklah menyimpan tangan mereka secara rahsia.

7.4 Pilih Pemain Pertama

Pemain boleh memilih pemain pertama secara persetujuan bersama. Sekiranya tiada persetujuan, pemain termuda atau pemain yang paling baru mengembara dalam Malaysia akan memulakan permainan.

Permainan kemudian diteruskan mengikut arah jam.

8. Susun Atur Meja

Setiap pemain hendaklah mempunyai kawasan permainan peribadi di hadapan mereka.

Bandar yang telah dituntut hendaklah diletakkan secara terbuka di hadapan pemain. Pengalaman yang telah dituntut juga hendaklah diletakkan secara terbuka di hadapan mereka. Pemain boleh menyusun kad dituntut mengikut Wilayah bagi memudahkan pemarkahan dan semakan.

Kawasan tengah bersama hendaklah mengandungi:





Draw Pile;
Normal Discard Pile; dan
Permanent Discard Pile.

Semua pemain berhak melihat semua kad dituntut dan kad teratas Normal Discard Pile.
Kad dalam tangan pemain kekal rahsia.

9. Gambaran Keseluruhan Giliran

Pada giliran seseorang pemain, pemain tersebut hendaklah mengikut struktur berikut:

Mulakan giliran;

Tarik atau ambil satu kad;

Ambil satu tindakan utama;

Seimbangkan semula tangan kepada 6 kad; dan

Tamatkan giliran.

Setiap bahagian diterangkan dengan lebih terperinci di bawah.

10. Memulakan Giliran

Pada permulaan giliran pemain, pemain hendaklah memeriksa jumlah kad dalam tangan mereka.

Saiz tangan normal ialah 6 kad.

Jika pemain memulakan giliran dengan kurang daripada 6 kad, pemain tidak terus menarik kad sehingga cukup 6 melainkan kad atau peraturan menyatakan sebaliknya. Pemain hendaklah meneruskan ke langkah tarik atau ambil kad seperti biasa.

Jika pemain memulakan giliran dengan lebih daripada 6 kad disebabkan kesan kad sebelum ini atau variasi yang dipersetujui, pemain boleh mengekalkan kad tersebut sehingga langkah penyeimbangan tangan pada akhir giliran.

11. Langkah Tarik atau Ambil Kad

Pada permulaan setiap giliran, pemain mesti melakukan salah satu daripada berikut:

menarik kad teratas daripada Draw Pile; atau

mengambil kad teratas daripada Normal Discard Pile.

Pemain tidak boleh melakukan kedua-duanya sekali melainkan kad atau peraturan secara jelas membenarkannya.

Pemain hanya boleh mengambil kad teratas daripada Normal Discard Pile. Pemain tidak boleh menyelongkar keseluruhan longgokan tersebut.

Pemain tidak boleh mengambil sebarang kad daripada Permanent Discard Pile.

Sekiranya Normal Discard Pile kosong, pemain mesti menarik daripada Draw Pile.

12. Langkah Tindakan Utama

Selepas menarik atau mengambil kad, pemain mengambil satu tindakan utama.

Pemain hanya boleh mengambil satu tindakan utama setiap giliran melainkan kad atau peraturan rasmi secara jelas memberikan tindakan tambahan.





Tindakan utama yang tersedia ialah:

menuntut Bandar;

menuntut Pengalaman;

memainkan Kad Journey;

membuang satu kad ke Normal Discard Pile; atau

membuang satu kad ke Permanent Discard Pile hanya apabila peraturan membenarkan kad tersebut dibuang secara kekal.

Pemain tidak boleh melangkau tindakan utama sepenuhnya. Jika pemain tidak boleh atau tidak mahu menuntut atau memainkan kad, pemain mesti membuang satu kad.

13. Wilayah Rasmi

Bagi edisi Malaysian Adventures, Malaysia dibahagikan kepada Wilayah rasmi berikut.

13.1 Wilayah Utara

Wilayah Utara terdiri daripada:

Perlis;

Kedah;

Pulau Pinang; dan

Perak.

13.2 Wilayah Tengah

Wilayah Tengah terdiri daripada:

Selangor;

Kuala Lumpur; dan

Putrajaya.

13.3 Wilayah Selatan

Wilayah Selatan terdiri daripada:

Negeri Sembilan;

Melaka; dan

Johor.

13.4 Wilayah Timur

Wilayah Timur terdiri daripada:

Kelantan;

Terengganu; dan

Pahang.

13.5 Wilayah Malaysia Timur





Wilayah Malaysia Timur terdiri daripada:

Sabah;

Sarawak; dan

Labuan, sekiranya diklasifikasikan sebagai kad Malaysia Timur dalam edisi dek yang berkaitan.

14. Kad Bandar

Kad Bandar mewakili destinasi di Malaysia.

Setiap Kad Bandar hendaklah menunjukkan atau dikaitkan dengan maklumat berikut:

Nama bandar atau destinasi;

Negeri atau wilayah;

Wilayah;

Nilai Penyu Points;

Keperluan mod pengangkutan; dan

Kos Penyu Dollar.

Bandar dituntut dengan membayar kos yang diperlukan dan meletakkan Kad Bandar secara terbuka di hadapan pemain.

Setelah dituntut, Bandar kekal milik pemain tersebut melainkan kad atau peraturan rasmi secara jelas menyatakan sebaliknya.

15. Menuntut Bandar

Untuk menuntut Bandar, pemain mesti mempunyai Kad Bandar tersebut dalam tangan mereka dan mesti membayar kos yang diperlukan.

Kos Bandar boleh merangkumi:

mod pengangkutan tertentu; dan

jumlah Penyu Dollar tertentu.

Pemain membayar kos tersebut dengan meletakkan kad yang diperlukan ke dalam Permanent Discard Pile.

Selepas kos dibayar, pemain meletakkan Kad Bandar secara terbuka di hadapan mereka.

Tindakan menuntut Bandar dianggap sebagai tindakan utama pemain bagi giliran tersebut.

16. Membayar untuk Bandar

Apabila membayar untuk Bandar, pemain mesti memenuhi semua syarat yang dinyatakan.

Jika Bandar memerlukan mod pengangkutan tertentu, pemain mesti menggunakan Kad Travel yang sepadan.

Jika Bandar memerlukan Penyu Dollars, pemain mesti menggunakan kad yang mempunyai nilai Penyu Dollar yang mencukupi.

Satu kad hanya boleh digunakan sekali dalam satu pembayaran.

Ini bermaksud Kad Travel tidak boleh digunakan serentak sebagai kad pengangkutan dan Penyu Dollars untuk Bandar yang sama.

Sebagai contoh, jika sesuatu Bandar memerlukan satu Bas dan 200 Penyu Dollars, dan pemain mempunyai kad Bas bernilai 100 Penyu Dollars, pemain boleh menggunakan kad Bas tersebut





sama ada sebagai keperluan Bas atau sebagai 100 Penyu Dollars. Pemain tidak boleh mengira kad Bas yang sama sebagai kedua-dua keperluan Bas dan 100 Penyu Dollars.

Semua kad yang digunakan untuk menuntut Bandar dimasukkan ke dalam Permanent Discard Pile.

17. Bayaran Lebih Penyu Dollars

Pemain boleh membayar lebih Penyu Dollars jika bayaran tepat tidak dapat dibuat.

Tiada baki akan dipulangkan.

Sebagai contoh, jika sesuatu Bandar berharga 300 Penyu Dollars dan pemain membayar menggunakan kad bernilai 400 Penyu Dollars, lebihan 100 Penyu Dollars tersebut akan hangus.

Semua kad yang digunakan untuk pembayaran dimasukkan ke dalam Permanent Discard Pile.

18. Kategori Kos Bandar

Melainkan dinyatakan sebaliknya pada kad atau pangkalan data rasmi laman web, panduan umum berikut terpakai:

Bandar utama atau ibu negeri biasanya lebih bernilai dan mungkin mempunyai kos lebih tinggi;

Bandar bukan ibu negeri biasanya mempunyai kos lebih rendah; dan

Destinasi khas mungkin mempunyai kos unik jika dinyatakan pada kad atau pangkalan data rasmi.

Jika kad menunjukkan kos tertentu, kos pada kad tersebut akan terpakai.

Jika pangkalan data laman web menunjukkan kos rasmi yang dikemaskini, pangkalan data laman web akan terpakai.

Jika tiada kos dinyatakan pada kad atau laman web, pemain hendaklah menggunakan jadual kos Bandar lalai yang diterbitkan pada halaman peraturan rasmi.

19. Kad Pengalaman

Kad Pengalaman mewakili perkara untuk dilihat, dilakukan, dirasakan, diterokai atau ditemui di Malaysia.

Kad Pengalaman hendaklah menunjukkan atau dikaitkan dengan maklumat berikut:

Nama Pengalaman;

Hubungan Negeri, Bandar atau Wilayah;

Nilai Penyu Points;

Sebarang syarat kelayakan; dan

Sebarang peraturan pemarkahan khas.

Pengalaman boleh merangkumi makanan, budaya, alam semula jadi, warisan, pengembaraan, pulau, pantai, hidupan liar, festival, seni bina, pasar, kehidupan kampung, aktiviti bandar atau pengalaman Malaysia yang lain.

20. Menuntut Pengalaman

Untuk menuntut Pengalaman, pemain meletakkan Kad Pengalaman daripada tangan mereka secara terbuka di hadapan mereka.

Menuntut Pengalaman ialah tindakan utama pemain bagi giliran tersebut.





Melainkan Kad Pengalaman menyatakan sebaliknya, tiada mod pengangkutan atau kos Penyu Dollar diperlukan untuk menuntut Pengalaman.

Walau bagaimanapun, kelayakan dan pemarkahan Pengalaman mungkin bergantung kepada pemilikan Wilayah seperti yang diterangkan di bawah.

21. Kelayakan Pengalaman

Pemain boleh menuntut Pengalaman jika dibenarkan oleh Kad Pengalaman atau peraturan Wilayah.

Peraturan standard ialah:

Pemain boleh menuntut mana-mana Pengalaman daripada sesuatu Wilayah jika pemain telah menuntut sekurang-kurangnya satu Bandar dalam Wilayah yang sama.

Ini bermaksud pemilikan Bandar dalam sesuatu Wilayah membuka akses kepada Pengalaman dalam Wilayah tersebut.

Sebagai contoh, jika pemain telah menuntut Bandar di Terengganu, pemain tersebut telah membuka Wilayah Timur dan boleh menuntut Pengalaman Wilayah Timur.

22. Pengalaman Tanpa Bandar

Sesetengah edisi dek mungkin membenarkan pemain menuntut Pengalaman walaupun belum memiliki Bandar dalam Wilayah berkaitan. Jika ya, kad atau pangkalan data rasmi laman web akan menyatakannya.

Jika Pengalaman tidak mempunyai Wilayah tertentu atau ditandakan sebagai Nasional, Umum atau seluruh Malaysia, ia boleh dituntut tanpa Bandar sepadan.

Jika Pengalaman jelas tergolong dalam Wilayah tertentu dan pemain tidak mempunyai Bandar dalam Wilayah tersebut, pemain tidak boleh menuntut Pengalaman itu melainkan kad atau peraturan rasmi membenarkannya.

23. Pemarkahan Pengalaman

Setiap Pengalaman yang dituntut bernilai Penyu Points seperti yang dinyatakan pada kad atau pangkalan data rasmi laman web.

Melainkan dinyatakan sebaliknya, setiap Pengalaman mempunyai nilai asas Penyu Points.

Jika Pengalaman tersebut sepadan dengan Bandar milik pemain dalam Bandar atau destinasi yang sama, Pengalaman tersebut akan mendapat markah berganda.

Jika Pengalaman hanya sepadan dengan Wilayah yang sama tetapi bukan Bandar yang sama, ia mendapat nilai biasa melainkan peraturan tertentu memberikan bonus wilayah.

24. Bonus Pengalaman Bandar Sama

Peraturan bonus standard ialah:

Jika pemain memiliki Bandar dan juga memiliki Pengalaman yang secara khusus dikaitkan dengan Bandar atau destinasi yang sama, Pengalaman tersebut mendapat markah berganda.

Sebagai contoh, jika pemain memiliki Kuala Lumpur dan juga menuntut Pengalaman yang khusus dikaitkan dengan Kuala Lumpur, Pengalaman tersebut akan mendapat markah berganda.

Kad Bandar itu sendiri tidak berganda. Hanya Pengalaman yang layak sahaja akan berganda.

Jika sesuatu Pengalaman dikaitkan dengan Negeri atau Wilayah dan bukannya Bandar tertentu, ia hanya akan berganda jika pangkalan data rasmi kad secara jelas menyatakan bahawa ia layak





menerima bonus Bandar atau destinasi yang sama.

25. Pembukaan Wilayah dan Strategi

Memiliki Bandar dalam sesuatu Wilayah adalah penting kerana ia membuka akses kepada Pengalaman dalam Wilayah tersebut.

Pemain yang menuntut satu Bandar di Wilayah Timur boleh mula mengumpul Pengalaman Wilayah Timur. Pemain yang menuntut satu Bandar di Wilayah Utara boleh mula mengumpul Pengalaman Wilayah Utara.

Ini mewujudkan pilihan strategik. Pemain boleh memberi tumpuan mendalam kepada satu Wilayah untuk mengumpul Pengalaman berkaitan, atau menyebarkan penguasaan ke beberapa Wilayah untuk membuka lebih banyak peluang.

Pemain harus ingat bahawa hanya Bandar dan Pengalaman yang telah dituntut dikira pada akhir permainan.

26. Kad Travel

Kad Travel mewakili cara bergerak merentasi Malaysia.

Kad Travel boleh merangkumi, bergantung kepada edisi:

Bas;

Kereta Api;

Penerbangan;

Kereta;

Motosikal;

Bot atau Feri;

Teksi atau E-hailing;

Basikal;

Berjalan atau Trekking; dan

mana-mana Kad Travel rasmi lain.

Setiap Kad Travel mungkin mempunyai:

jenis pengangkutan; dan

nilai Penyu Dollar.

Kad Travel adalah fleksibel, namun ia mesti digunakan dengan berhati-hati.

27. Kad Travel sebagai Jenis Pengangkutan

Apabila sesuatu Bandar memerlukan jenis pengangkutan tertentu, pemain mesti menggunakan Kad Travel yang sepadan.

Sebagai contoh, jika sesuatu Bandar memerlukan Bot, pemain mesti menggunakan Kad Travel Bot melainkan kad wild Travel atau kad khas membenarkan penggantian.

Kad Travel yang digunakan sebagai jenis pengangkutan tidak dikira sebagai Penyu Dollars dalam pembayaran tersebut.

28. Kad Travel sebagai Penyu Dollars





Kad Travel juga boleh digunakan sebagai mata wang.

Apabila digunakan sebagai mata wang, nilai Penyu Dollar pada kad tersebut dikira sebagai sebahagian daripada kos Penyu Dollar sesuatu Bandar.

Kad Travel yang digunakan sebagai Penyu Dollars tidak dikira sebagai jenis pengangkutan dalam pembayaran tersebut.

29. Peraturan Tiada Penggunaan Berganda

Peraturan Tiada Penggunaan Berganda ialah salah satu peraturan paling penting dalam Penyu Quest.

Satu Kad Travel tidak boleh menjalankan dua fungsi pada masa yang sama.

Jika Kad Travel digunakan untuk memenuhi syarat pengangkutan, ia tidak boleh juga digunakan sebagai Penyu Dollars bagi tuntutan yang sama.

Jika Kad Travel digunakan sebagai Penyu Dollars, ia tidak boleh juga memenuhi syarat pengangkutan bagi tuntutan yang sama.

Peraturan ini mengelakkan kekeliruan dan memastikan pembayaran kekal adil.

30. Kad Wild dan Kad Dual Travel

30.1 Kad Wild

Sesetengah edisi mungkin mengandungi Kad Wild Travel. Bagi siri Malaysian Adventures, kad pesawat atau kapal terbang ialah kad wild.

Kad Wild Travel boleh digunakan sebagai mana-mana satu jenis pengangkutan melainkan kad tersebut menyatakan sebaliknya.

Jika Kad Wild Travel juga mempunyai nilai Penyu Dollar, pemain mesti memilih cara penggunaannya:

sebagai mod pengangkutan; atau

sebagai Penyu Dollars.

Kad Wild Travel tidak boleh digunakan serentak sebagai jenis pengangkutan dan Penyu Dollars dalam pembayaran yang sama.

30.2 Kad Dual

Kad Dual Travel dikira sebagai salah satu daripada jenis pengangkutan yang disenaraikan padanya mengikut pilihan pemain pada masa penggunaan.

Sebagai contoh:

kad Bas/Kereta Api boleh dikira sama ada sebagai Bas atau Kereta Api; dan

kad Motosikal/Teksi boleh dikira sama ada sebagai Motosikal atau Teksi.

31. Kad Journey

Kad Journey mencipta kesan khas seperti menarik kad tambahan, menghalang pemain lain, menggerakkan kad, melindungi kad, mengubah rancangan perjalanan atau mempengaruhi longgokan buangan.





Memainkan Kad Journey biasanya dianggap sebagai tindakan utama pemain melainkan kad tersebut secara jelas menyatakan sebaliknya.

Selepas Kad Journey dimainkan dan kesannya diselesaikan, kad tersebut dimasukkan ke dalam Permanent Discard Pile melainkan kad menyatakan sebaliknya.

32. Masa dan Respons Kad Journey

Sesetengah Kad Journey boleh memberi respons atau mengganggu tindakan pemain lain.

Melainkan dinyatakan sebaliknya, Kad Journey jenis respons mesti dimainkan sejurus selepas tindakan pencetus diumumkan dan sebelum tindakan tersebut diselesaikan sepenuhnya.

Sebagai contoh, Wrong Visa mesti dimainkan sejurus selepas pemain lain mengumumkan Kad Journey dan sebelum kesan Kad Journey tersebut diselesaikan. Wrong Visa hanya terpakai untuk manfaat pemain yang menggunakannya dan bukan pemain lain.

Jika beberapa pemain ingin memberi respons secara serentak, respons akan diselesaikan mengikut arah jam bermula daripada pemain aktif.

Found a Shortcut memberikan pemain satu giliran tambahan penuh sejurus selepas giliran semasa tamat. Pemain mesti melengkapkan giliran semasa sepenuhnya terlebih dahulu, termasuk penyeimbangan tangan.

Monsoon Storm memerlukan pemain membuang seluruh tangan mereka ke dalam Normal Discard Pile dan kemudian menarik 6 kad baharu.

Kad Journey yang memberikan kesan berterusan atau Penyu Points hendaklah kekal terbuka di hadapan pemain sehingga kesan tamat atau pengiraan markah akhir selesai. Sebagai contoh, Tourism Grant.

Memainkan Penyu Chief merangkumi tuntutan Bandar itu sendiri sebagai sebahagian daripada penyelesaian Kad Journey tersebut. Ia dianggap sebagai satu tindakan dan bukannya dua tindakan.

Doktrin yang sama juga terpakai kepada Promo Fare, Lost Luggage, Festival Bonus, Lost Treasure, Viral Reel dan Kad Journey masa hadapan.

33. Membuang Kad sebagai Tindakan Utama

Jika pemain tidak menuntut Bandar, menuntut Pengalaman atau memainkan Kad Journey, pemain mesti membuang satu kad sebagai tindakan utama.

Peraturannya ialah kad yang dibuang dimasukkan ke dalam Normal Discard Pile kecuali dinyatakan sebaliknya dibawah ini.

Walau bagaimanapun, kad berikut dimasukkan ke dalam Permanent Discard Pile:

kad yang digunakan sebagai bayaran untuk Bandar;

Kad Journey selepas dimainkan melainkan kad menyatakan sebaliknya;

kad yang menurut peraturan atau kesan kad mesti dibuang secara kekal; dan

mana-mana kad yang dimasukkan ke dalam Permanent Discard Pile melalui persetujuan di bawah variasi rasmi.

Pemain tidak boleh memilih untuk meletakkan Kad Bandar, Pengalaman atau Travel biasa ke dalam Permanent Discard Pile melainkan dibenarkan oleh peraturan atau kad.

34. Normal Discard Pile

Normal Discard Pile ialah longgokan terbuka bersama.





Hanya kad teratas dalam Normal Discard Pile boleh diambil semasa langkah tarik atau ambil kad pemain.

Pemain boleh melihat kad teratas, tetapi tidak boleh menyelongkar longgokan tersebut melainkan semua pemain bersetuju atau kad membenarkannya.

Kad yang dibuang ke dalam Normal Discard Pile boleh menjadi tersedia kepada pemain seterusnya.

Oleh itu, membuang kad ke Normal Discard Pile merupakan satu keputusan strategik.

35. Permanent Discard Pile

Permanent Discard Pile ialah longgokan yang tidak boleh diambil semula.

Kad dalam Permanent Discard Pile berada di luar edaran untuk baki permainan melainkan kad atau peraturan rasmi secara jelas membawanya kembali.

Pemain tidak boleh mengambil kad daripada Permanent Discard Pile.

Permanent Discard Pile digunakan untuk menyingkirkan bayaran yang telah digunakan, Kad Journey yang telah dimainkan dan kad lain yang tidak sepatutnya digunakan berulang kali.

36. Penyeimbangan Tangan

Pada akhir giliran pemain, pemain mesti menyeimbangkan tangan mereka kepada 6 kad.

Jika pemain mempunyai kurang daripada 6 kad, pemain menarik kad daripada Draw Pile sehingga mempunyai 6 kad.

Jika pemain mempunyai lebih daripada 6 kad, pemain mesti membuang kad sehingga tinggal 6 kad.

Melainkan kad atau peraturan menyatakan sebaliknya, kad yang dibuang semasa penyeimbangan tangan dimasukkan ke dalam Normal Discard Pile.

Jika Draw Pile tidak mempunyai kad yang mencukupi untuk pemain menarik sehingga 6 kad, pemain menarik sebanyak mungkin. Prosedur akhir permainan kemudian terpakai.

37. Tamat Giliran

Giliran pemain tamat selepas tangan diseimbangkan kepada 6 kad atau sedekat mungkin kepada 6 kad sekiranya Draw Pile telah habis.

Permainan kemudian diteruskan mengikut arah jam kepada pemain seterusnya.

38. Kad Dituntut Adalah Maklumat Umum

Semua Bandar dan Pengalaman yang telah dituntut ialah maklumat umum.

Pemain boleh mengira, memeriksa dan meminta penjelasan mengenai Bandar, Pengalaman, Wilayah dan Penyulu Points yang kelihatan milik pemain lain.

Pemain tidak boleh memeriksa tangan pemain lain melainkan kad atau peraturan membenarkannya.

39. Kad dalam Tangan Tidak Dikira

Kad dalam tangan tidak dikira pada akhir permainan.

Ini termasuk Kad Bandar, Kad Pengalaman, Kad Travel, Kad Journey dan kad khas.





Hanya kad dituntut yang diletakkan secara terbuka di hadapan pemain dikira untuk pemarkahan.

40. Menamatkan Permainan

Permainan boleh tamat melalui salah satu cara berikut:

Draw Pile habis;

seorang pemain mencapai jumlah Bandar dituntut yang dipersetujui;

seorang pemain mencapai jumlah Penyu Points yang dipersetujui;

had masa yang dipersetujui tamat; atau

syarat tamat rasmi atau variasi lain dipenuhi.

Pemain hendaklah bersetuju mengenai syarat tamat sebelum permainan bermula.

Jika tiada syarat tamat dipersetujui, syarat tamat lalai ialah apabila Draw Pile habis.

41. Kehabisan Draw Pile

Jika Draw Pile habis, permainan tidak tamat serta-merta di tengah giliran melainkan tiada lagi permainan sah boleh dilakukan.

Pemain aktif hendaklah melengkapkan giliran mereka setakat yang mungkin.

Selepas giliran tersebut tamat, permainan tamat melainkan pemain telah bersetuju sebelum permainan bermula untuk mengocok semula Normal Discard Pile.

Permanent Discard Pile tidak akan dikocok semula ke dalam Draw Pile melainkan variasi rasmi secara jelas membenarkannya.

42. Peraturan Kocok Semula Pilihan

Bagi permainan yang lebih panjang, pemain boleh bersetuju sebelum permainan bermula bahawa apabila Draw Pile habis, Normal Discard Pile akan dikocok untuk membentuk Draw Pile baharu.

Jika peraturan ini digunakan:

Permanent Discard Pile kekal di luar permainan;

kad teratas Normal Discard Pile boleh diketepikan untuk memulakan semula longgokan buangan; dan

baki Normal Discard Pile dikocok menjadi Draw Pile baharu.

Peraturan pilihan ini mesti dipersetujui sebelum permainan bermula. Ia tidak boleh diperkenalkan di pertengahan permainan.

43. Pemarkahan

Apabila permainan tamat, setiap pemain mengira jumlah Penyu Points mereka.

Markah pemain terdiri daripada:

Penyu Points daripada Bandar yang dituntut;

Penyu Points daripada Pengalaman yang dituntut;

sebarang bonus Pengalaman;

sebarang bonus set, wilayah atau khas yang dinyatakan dalam peraturan rasmi atau pangkalan data kad; dan





sebarang penalti, jika ada.

Kad dalam tangan tidak dikira.

Kad dalam mana-mana longgokan buangan juga tidak dikira.

44. Pemarkahan Bandar

Setiap Bandar yang dituntut mendapat nilai Penyu Points yang ditunjukkan pada kad atau pangkalan data rasmi laman web.

Jika terdapat percanggahan antara bahan bercetak dan pangkalan data rasmi laman web, pangkalan data rasmi laman web akan terpakai melainkan pemain telah bersetuju sebelum permainan untuk menggunakan nilai bercetak sahaja.

45. Pemarkahan Pengalaman

Setiap Pengalaman yang dituntut mendapat nilai Penyu Points seperti yang ditunjukkan pada kad atau pangkalan data rasmi laman web.

Jika Pengalaman layak menerima bonus Bandar atau destinasi yang sama, Pengalaman tersebut mendapat markah berganda.

Hanya Pengalaman yang berganda. Bandar berkaitan tidak berganda.

Sesuatu Pengalaman tidak boleh digandakan lebih daripada sekali melainkan kad secara jelas menyatakan sebaliknya.

46. Penentuan Seri

Jika dua atau lebih pemain seri selepas pemarkahan akhir, gunakan penentuan berikut mengikut turutan:

pemain seri dengan jumlah Bandar dituntut paling banyak menang;

jika masih seri, pemain dengan jumlah Pengalaman dituntut paling banyak menang;

jika masih seri, pemain dengan jumlah Wilayah diwakili oleh Bandar dituntut paling banyak menang;

jika masih seri, pemain dengan jumlah kad paling sedikit dalam tangan menang;

jika masih seri, pemain tersebut berkongsi kemenangan.

47. Contoh Giliran

Seorang pemain memulakan giliran dengan 6 kad.

Kad teratas Normal Discard Pile ialah kad Kereta Api. Pemain memerlukan Kereta Api untuk menuntut Ipoh, maka pemain memilih untuk mengambil kad Kereta Api tersebut dan bukannya menarik daripada Draw Pile.

Pemain kemudian menuntut Ipoh dengan meletakkan Kad Bandar Ipoh secara terbuka di hadapan mereka dan membayar kos yang diperlukan. Kad Kereta Api dan mana-mana kad Penyu Dollar yang digunakan untuk pembayaran dimasukkan ke dalam Permanent Discard Pile.

Pemain kini mempunyai kurang daripada 6 kad dalam tangan. Pada akhir giliran, pemain menarik daripada Draw Pile sehingga kembali mempunyai 6 kad.

Giliran tamat.





48. Contoh Tiada Penggunaan Berganda

Seorang pemain ingin menuntut Bandar yang memerlukan Bot dan 300 Penyus Dollars.

Pemain mempunyai:

satu kad Bot bernilai 100 Penyus Dollars;

satu kad Bas bernilai 100 Penyus Dollars; dan

satu kad Kereta Api bernilai 200 Penyus Dollars.

Pemain boleh menggunakan kad Bot untuk memenuhi keperluan Bot. Kad Bas dan Kereta Api bersama-sama memberikan 300 Penyus Dollars.

Pemain tidak boleh turut mengira kad Bot sebagai 100 Penyus Dollars kerana ia telah digunakan sebagai keperluan Bot.

49. Contoh Pembukaan Pengalaman

Seorang pemain telah menuntut Bandar Kota Bharu yang berada dalam Wilayah Timur.

Pemain kemudian menarik Kad Pengalaman yang dikaitkan dengan Wilayah Timur, contohnya Kuantan. Oleh sebab pemain memiliki Bandar dalam Wilayah Timur, pemain boleh menuntut Pengalaman Kuantan tersebut sebagai tindakan utama.

Jika Pengalaman itu secara khusus dikaitkan dengan Kota Bharu, ia mungkin layak menerima bonus Bandar yang sama. Jika ia hanya dikaitkan secara umum dengan Wilayah Timur, ia mendapat nilai biasa melainkan kad menyatakan sebaliknya.

50. Contoh Bonus Pengalaman Bandar Sama

Seorang pemain memiliki Kuala Terengganu.

Pemain tersebut juga menuntut Pengalaman yang secara khusus dikaitkan dengan Kuala Terengganu.

Pada akhir permainan, Pengalaman tersebut mendapat markah berganda daripada nilai Penyus Points biasa.

Kad Bandar Kuala Terengganu itu sendiri mendapat nilai Penyus Points biasa.

51. Tindakan Tidak Sah

Jika pemain melakukan tindakan tidak sah dan ia disedari serta-merta, tindakan tersebut hendaklah dibatalkan jika boleh.

Contoh tindakan tidak sah termasuk:

menuntut Bandar tanpa membayar kos penuh;

menggunakan Kad Travel yang sama sebagai mod pengangkutan dan Penyus Dollars;

menuntut Pengalaman tanpa memenuhi syarat kelayakan;

menarik dan mengambil kad daripada Normal Discard Pile dalam giliran yang sama tanpa kebenaran;

mengambil kad daripada Permanent Discard Pile; atau

menamatkan giliran dengan jumlah kad yang salah apabila pembetulan masih boleh dibuat.

Jika tindakan tidak sah tidak dapat dibatalkan sepenuhnya, pemain hendaklah memulihkan keadaan permainan seadil mungkin.





Jika terdapat pertikaian, keputusan majoriti pemain yang tidak terlibat hendaklah terpakai. Dalam permainan dua pemain, pemain hendaklah menggunakan tafsiran yang paling konsisten dengan halaman peraturan terperinci ini.

52. Kesan Terlepas Pandang

Jika pemain terlupa menggunakan bonus, kesan atau syarat pemarkahan dan pemain seterusnya telah memulakan giliran mereka, kesan yang terlepas tersebut dianggap terbatal melainkan semua pemain bersetuju untuk membetulkannya.

Bagi pemarkahan akhir, semua mata dan bonus sah daripada kad dituntut hendaklah dikira walaupun pemain hanya menyedarinya semasa pemarkahan.

53. Perbincangan dan Rundingan

Pemain boleh berbincang strategi, membuat cadangan atau mengingatkan satu sama lain mengenai fakta yang boleh dilihat.

Pemain tidak boleh berbohong mengenai maklumat umum seperti kad dituntut atau kad teratas Normal Discard Pile.

Pemain boleh menipu atau menggertak mengenai kad dalam tangan mereka sendiri melainkan kumpulan bersetuju bermain tanpa unsur bluffing.

Pemain tidak boleh menunjukkan kad daripada tangan mereka kepada pemain lain melainkan semua pemain bersetuju atau kad membenarkannya.

54. Maklumat Terbuka dan Maklumat Tersembunyi

Maklumat berikut ialah maklumat terbuka:

Bandar yang dituntut;

Pengalaman yang dituntut;

Wilayah yang telah dibuka oleh setiap pemain;

kad dalam longgokan buangan tertakluk kepada peraturan pemeriksaan longgokan;

jumlah kad dalam tangan setiap pemain; dan

Penyu Points yang kelihatan daripada kad dituntut.

Maklumat berikut ialah maklumat tersembunyi:

kad dalam tangan pemain;

susunan kad dalam Draw Pile; dan

sebarang kad khas atau kesan tertutup jika digunakan dalam variasi.

55. Laman Web sebagai Sumber Rujukan Utama

Halaman peraturan laman web ini ialah sumber rujukan rasmi bagi permainan terperinci.

Jika terdapat perbezaan antara:

peraturan ringkas;

peraturan ilustrasi;

teks pembungkusan;

penjelasan media sosial;





skrip demonstrasi; dan
halaman peraturan terperinci ini,
maka halaman peraturan terperinci ini akan terpakai.

Walau bagaimanapun, jika pemain bersetuju sebelum permainan kasual untuk menggunakan peraturan rumah yang dipermudahkan, mereka boleh berbuat demikian. Peraturan rumah tersebut tidak mengubah peraturan rasmi.

56. Versi Bahasa

Penyu Quest boleh menyediakan halaman peraturan ini dalam lebih daripada satu bahasa.

Jika terdapat perbezaan makna antara versi bahasa, versi Bahasa Inggeris hendaklah dianggap sebagai rujukan utama melainkan laman web menyatakan bahawa versi bahasa lain terpakai bagi pasaran atau edisi tertentu.

Terjemahan hendaklah mengekalkan maksud peraturan dan tidak boleh memperkenalkan tafsiran permainan baharu.

57. Pangkalan Data Kad

Laman web Penyu Quest boleh mengandungi pangkalan data kad rasmi.

Pangkalan data kad boleh menyatakan, menjelaskan atau mengemaskini:

kos Bandar;

keperluan Travel;

nilai Penyu Points;

klasifikasi Wilayah;

kelayakan Pengalaman;

kelayakan bonus Pengalaman;

errata kad; dan

FAQ rasmi.

Jika pangkalan data kad menyatakan peraturan khusus bagi sesuatu kad, peraturan khusus kad tersebut akan mengatasi peraturan umum.

58. Errata dan Kemas Kini

Dari semasa ke semasa, Penyu Quest mungkin mengeluarkan penjelasan rasmi atau errata.

Erratum ialah pembetulan kepada kad, peraturan, kos, klasifikasi atau kesilapan cetakan.

Penjelasan rasmi menerangkan bagaimana sesuatu peraturan harus digunakan.

Versi terkini yang diterbitkan di laman web rasmi Penyu Quest akan terpakai bagi permainan rasmi.

Bagi permainan kasual, pemain boleh bersetuju sebelum permainan bermula untuk menggunakan versi bercetak kad tanpa errata.

59. Mod Permainan Dicadangkan

Pemain boleh memilih mod permainan berbeza bergantung kepada masa dan pengalaman.





59.1 Mod Kali Pertama

Disyorkan untuk pemain kali pertama.

Syarat tamat dicadangkan: permainan tamat apabila seorang pemain telah menuntut 5 Bandar atau apabila Draw Pile habis.

59.2 Mod Standard

Ini ialah mod biasayang disyorkan.

Syarat tamat dicadangkan: permainan tamat apabila Draw Pile habis.

59.3 Mod Masa

Sesuai untuk acara, sekolah, kafe, demonstrasi atau kejohanan.

Syarat tamat dicadangkan: permainan tamat selepas 20, 30 atau 45 minit.

Apabila masa tamat, pemain aktif melengkapkan giliran mereka dan pemarkahan bermula.

59.4 Mod Grand Tour

Sesuai untuk pemain berpengalaman.

Syarat tamat dicadangkan: permainan tamat apabila Draw Pile habis, dengan satu kali kocokan semula Normal Discard Pile dibenarkan.

60. Permainan Kejohanan dan Acara

Bagi acara rasmi, penganjur hendaklah mengumumkan sebelum permainan bermula:

jumlah pemain setiap meja;

had masa;

kaedah pemarkahan;

sama ada peraturan kocok semula pilihan terpakai;

cara pertikaian diselesaikan;

sama ada versi bahasa selain Bahasa Inggeris boleh digunakan; dan

sama ada pangkalan data kad rasmi dalam talian terpakai.

Peraturan kejohanan yang diumumkan oleh penganjur terpakai bagi acara tersebut dengan syarat ia tidak bercanggah dengan peraturan mandatori rasmi Penyus Quest.

61. Peraturan Rumah (House Rules)

Pemain boleh mencipta peraturan rumah bagi permainan kasual.

Contoh peraturan rumah termasuk:

tempoh permainan lebih pendek;

sasaran Bandar lebih rendah;

tangan terbuka untuk pemain muda;

permainan berpasukan;

tiada bluffing;





peraturan Wilayah dipermudahkan; atau tiada Kad Journey.

Peraturan rumah hendaklah dipersetujui sebelum permainan bermula.

Peraturan rumah bukan peraturan rasmi Penyus Quest melainkan diterima pakai kemudian di laman web rasmi.

62. Penjelasan Lazim

62.1 Bolehkah saya menuntut lebih daripada satu Bandar dalam satu giliran?

Tidak. Menuntut Bandar ialah tindakan utama anda. Anda hanya boleh menuntut satu Bandar setiap giliran melainkan kad secara jelas membenarkan lebih.

62.2 Bolehkah saya menuntut Bandar dan Pengalaman dalam giliran yang sama?

Tidak. Setiap satu ialah tindakan utama yang berasingan. Anda hanya boleh melakukan satu tindakan utama setiap giliran melainkan kad secara jelas membenarkan lebih.

62.3 Bolehkah saya mengambil lebih daripada satu kad daripada Normal Discard Pile?

Tidak. Anda hanya boleh mengambil kad teratas semasa langkah tarik atau ambil kad melainkan kad secara jelas membenarkan sebaliknya.

62.4 Bolehkah saya mengambil kad daripada Permanent Discard Pile?

Tidak. Kad dalam Permanent Discard Pile berada di luar edaran melainkan kad atau peraturan rasmi secara jelas menyatakan sebaliknya.

62.5 Adakah kad dalam tangan saya dikira pada akhir permainan?

Tidak. Hanya kad dituntut yang diletakkan secara terbuka di hadapan anda dikira.

62.6 Bolehkah saya menggunakan Kad Travel sebagai pengangkutan dan wang sekali gus?

Tidak. Sesuatu kad hanya boleh digunakan bagi satu tujuan dalam satu pembayaran.

62.7 Bolehkah saya membayar lebih untuk sesuatu Bandar?

Ya. Anda boleh membayar lebih Penyus Dollars tetapi tiada baki diberikan.

62.8 Bolehkah saya menuntut Pengalaman sebelum memiliki Bandar dalam Wilayah tersebut?

Hanya jika Pengalaman tersebut bersifat Nasional, Umum, seluruh Malaysia atau kad atau pangkalan data rasmi menyatakan ia boleh dituntut tanpa Wilayah sepadan.

62.9 Apa berlaku jika Draw Pile habis?

Pemain aktif melengkapkan giliran setakat yang mungkin. Permainan kemudian tamat melainkan peraturan kocok semula pilihan telah dipersetujui sebelum permainan bermula.





62.10 Peraturan manakah yang terpakai jika berlaku kekeliruan?

Halaman peraturan terperinci laman web ini mengatasiperaturan ringkas, peraturan ilustrasi, teks pembungkusan, penjelasan demonstrasi dan penerangan media sosial.

63. Nota Strategi untuk Pemain

Penyu Quest bukan sekadar mengenai mengumpul Bandar paling mahal. Pemain yang menuntut lebih sedikit Bandar tetapi menghubungkannya dengan Pengalaman yang kuat juga boleh menang. Pemain yang menyebarkan penguasaan ke beberapa Wilayah mungkin memperoleh fleksibiliti. Pemain yang memberi tumpuan kepada satu Wilayah mungkin membuka kombinasi pemarkahan yang kuat.

Kunci permainan ini ialah keseimbangan.

Anda memerlukan mod pengangkutan untuk bergerak. Anda memerlukan Penyu Dollars untuk membayar. Anda memerlukan Bandar untuk membuka Pengalaman. Anda memerlukan Pengalaman untuk membina cerita dan markah anda.

Setiap kad mungkin penting.

64. Peraturan Akhir Tafsiran

Jika berlaku situasi yang tidak dinyatakan secara jelas dalam peraturan ini, pemain hendaklah menggunakan tafsiran yang paling menepati prinsip berikut:

pemain mesti membayar kos diperlukan untuk menuntut Bandar;

sesuatu kad tidak boleh digunakan untuk dua tujuan pada masa yang sama;

kad dituntut adalah terbuka dan dikira pada akhir permainan;

kad dalam tangan tidak dikira;

Permanent Discard Pile tidak boleh diambil semula;

setiap pemain lazimnya mengambil satu tindakan utama setiap giliran; dan

pemenang ialah pemain dengan jumlah Penyu Points sah tertinggi.

Prinsip-prinsip ini sepatutnya menyelesaikan kebanyakan situasi luar biasa.

65. Penutup

Penyu Quest ialah permainan tentang meneroka Malaysia, merancang perjalanan, membuat pilihan dan membina kisah pengembaraan yang berbaloi untuk diingati.

Setiap pemain bermula dengan beberapa kad dalam tangan. Pada akhir permainan, setiap pemain telah mencipta pengembaraan Malaysia yang berbeza.

Perjalanan terbaik bukan semestinya yang paling panjang. Ia ialah perjalanan yang dirancang dengan baik, dimainkan dengan baik dan diingati dengan baik.

Selamat datang ke Penyu Quest.

