



SEMESTER



BARU



CARD GAME

LIST KOMPONEN – ANTI BULLY BOARD GAME

- KARTU INTERAKSI – 36 buah
 - a) Kartu bercanda (teasing), value -1 (6 buah), misal: “cieee”
 - b) Kartu agresif (aggression), value-2 (6 buah), misal: “cupu lo!”
 - c) Kartu agresif (aggression), value -3 (6 buah), misal: “nantang lo?” dengan kontak fisik
 - d) Kartu bully, value -4 (6 buah), misal: bisa contoh dari poin a, b, c, ditambahkan kata berulang-ulang /berkali-kali
 - e) Kartu support, value +1 (8 buah), misal: “sabar ya...”
 - f) Kartu support, value +2 (4 buah), misal: “lo harus berani!”
- KARTU REWARD – 12 buah
 - a) Kartu self esteem, value +1 (4 buah)
 - b) Kartu self esteem, value +1 (4 buah)
 - c) Kartu self reflection, peek 2 cards (4 buah)
- KARTU KARAKTER – 5 buah
Kartu untuk meletakkan token interaksi (memilih siapa yang akan diajak berinteraksi).
Dibedakan dengan 5 warna.
- KARTU SI BAIK & SI PEMBULLY – 6 buah
4 SI BAIK, 2 SI PEMBULLY (ada background ceritanya sedikit bahwa si pembully dulunya korban pembully-an)
- KARTU STATS – 5 buah
 - Bagian depan Stats Happyness (8 kolom): dengan angka 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
 - Bagian belakang Stats Depression (8 kolom) : dengan angka 1, -3, -5, -8, -11, -14, -17, -20
 - Ada tanda tempat meletakkan token stats di awal permainan, tiap kartu startnya berbeda kolom. Ada yang startnya di kolom 2, ada yang di kolom 1, di kolom -1, di kolom -2, di kolom -3.

Contoh:

HAPPYNESS
8
7
6
5
4
3
2
1

HAPPYNESS
8
7
6
5
4
3
2
1

- TOKEN ITERAKSI – 5 buah
Warna disesuaikan dengan warna tiap kartu karakter.
- TOKEN STATS – 5 buah
Untuk pointer tingkatan (kolom) kartu stats, 1 warna

Rule

Jumlah pemain: 3-5 Pemain

Waktu: 20 Menit

Umur: 10+

Objektif:

Ada 2 objektif yang berbeda dalam permainan ini, bergantung kepada Kartu Sifat yang pemain dapatkan.

Pemain yang mendapatkan Kartu Sifat – Si Baik berusaha membuat semua pemain tidak depresi hingga akhir permainan. Sedangkan pemain yang mendapatkan Kartu Sifat – Si Pembully berusaha membuat pemain lain menjadi depresi di akhir permainan.

Komponen:

- 36 Kartu Interaksi
- 12 Kartu Reward
- 5 Kartu Karakter
- 6 Kartu Sifat (4 Kartu Si Baik dan 2 Kartu Si Pembully)
- 5 Kartu Status
- 5 Token Interaksi
- 5 Token Status
- 1 Token Pemain Pertama

Persiapan:

1. Kocok Kartu reward, letakkan di samping area bermain dalam 1 tumpukan secara tertutup.
2. Kocok Kartu interaksi, letakkan di samping area bermain dalam 1 tumpukan secara tertutup.
3. Ambil 16 kartu interaksi lalu atur posisi kartu tersebut menjadi 4 baris dan 4 kolom dengan posisi tertutup di tengah area bermain.
4. Letakkan 5 kartu karakter menjadi satu baris secara terbuka di bagian bawah area bermain.
5. Bagikan kartu status ke semua pemain, secara acak.
6. Tiap pemain mengambil 1 token interaksi sesuai warna kartu status yang didapat.
7. Tiap pemain mengambil 1 Token status, lalu letakkan token tersebut ke kolom kartu status yang bertanda start (*design note: tergantung icon/text/warna dalam design kartu nantinya).
8. Kocok semua Kartu Sifat, bagikan kartu tersebut secara acak dan tertutup ke tiap pemain. Masukkan sisa Kartu Sifat yang tidak terpakai ke dalam box. **PENTING!** Pemain tidak boleh melihat Kartu Sifat yang didapat pemain lain.
9. Tentukan pemain pertama dengan hompimpa atau metode lain.
10. Berikan pemain pertama Token Pemain Pertama.

Cara Bermain:

Permainan ini terbagi dalam 2 Fase, yaitu Fase Interaksi dan Fase Aksi.

1. Fase Interaksi

Pada fase ini setiap pemain memilih pemain lain untuk berinteraksi pada Fase Aksi. Dimulai dari pemain pertama, pemain meletakkan Token Interaksi pada Kartu Karakter yang ia pilih untuk berinteraksi. Lalu dilanjutkan ke pemain yang ada di sebelah kiri pemain pertama meletakkan Token Interaksinya, begitu seterusnya (searah jarum jam) hingga semua pemain telah meletakkan Token Interaksinya pada Kartu Karakter Pemain lain.

PENTING! Pemain tidak bisa meletakkan Token Interaksinya pada Kartu Karakternya sendiri.

2. Fase Aksi

Dimulai dari pemain pertama, setiap pemain melakukan aksi sebagai berikut:

1. Melihat/mengintip 1 Kartu Interaksi yang tertutup. Pemain lain tidak boleh melihat kartu apa yang diintip.
2. Buka 1 Kartu Interaksi, lalu ubah posisi Token Status (dinaikkan/diturunkan) pada Kartu Status pemain yang tadi dipilih pada Fase Interaksi, sesuai nilai yang tertera pada Kartu Interaksi yang dibuka.
3. Jika Kartu Interaksi yang dibuka bernilai negatif, maka pemain lain (selain dari pemain yang membuka Kartu Interaksi dan pemain yang diajak berinteraksi) dapat mengurangi nilai negatif pada kartudengan cara menurunkan statusnya 1 kolom untuk setiap 1 nilai negatif. Hal ini dapat dilakukan oleh lebih dari 1 pemain, dan nilai negatif Kartu Interaksi tersebut dapat dikurangi hingga nilai kartu tersebut menjadi 0.
4. Pemain yang membantu mengurangi nilai negatif mengambil 1 Kartu Reward dari tumpukan Kartu Reward, lalu pemain menjalankan efek Kartu Reward yang tertera pada Kartu.

Fase ini selesai ketika semua pemain telah melakukan poin-poin di atas.

PENTING! Jika ada Pemain yang Token Statusnya mencapai kolom (positif) paling atas dari Kartu Status Maka ia harus membuka dan memperlihatkan Kartu Sifatnya. Bila Kartu Sifat pemain tersebut adalah Si Pembully, maka pemain tersebut kini berubah menjadi Si Baik dengan objektif menjaga agar tidak ada pemain yang berada di kolom depresi pada Kartu Status hingga akhir permainan. Jika Kartu Sifat pemain tersebut adalah Si Baik, maka tidak terjadi apa-apa.

3. Fase Istirahat

1. Buang semua Kartu Interaksi yang telah terbuka, lalu isi kembali dengan slot kartu yang kosong dengan kartu baru dari tumpukan Kartu Interaksi secara tertutup.
2. Pemain pertama pada ronde ini memberikan Token Pemain Pertama pada pemain yang berada di sebelah kirinya.

Permainan dilanjutkan kembali ke Fase Interaksi, dimulai dari pemain yang memiliki Token Pemain Pertama.

Akhir Permainan:

Permainan langsung berakhir ketika Token Pemain Pertama telah kembali ke pemain yang menjadi pemain pertama di awal permainan. Jika tidak ada pemain yang Token Statusnya berada di kolom depresi. Semua pemain yang memiliki Kartu Sifat – Si Baik memenangkan permainan ini. Jika ada salah satu dari pemain selain Si Pembully yang Token Statusnya berada di kolom depresi maka semua pemain yang memiliki Kartu Sifat – Si Pembully memenangkan permainan ini. Namun jika ada pemain yang memiliki Kartu Sifat – Si Pembully dan Token Statusnya berada di kolom depresi, maka semua pemain kalah dalam permainan ini.