

CARA BERMAIN MONOPOLI "LEGENDA ASAL USUL BANYUWANGI"

INFORMASI UMUM

MONOPOLI LEGENDA ASAL USUL BANYUWANGI "Susun Potongan Cerita, Temukan Kebenaran Legenda Sri Tanjung & Sidopeksol"

Monopoli Legenda Asal-usul Banyuwangi merupakan bentuk inovasi permainan monopoli yang mengangkat nilai-nilai budaya dari tradisi lisan, khususnya legenda asal-usul Banyuwangi. Permainan ini dikemas seperti monopoli pada umumnya. Namun dalam monopoli ini setiap petaknya merepresentasikan alur cerita, tokoh, tempat, dan peristiwa penting dalam legenda tersebut. Melalui desain yang menarik serta unsur budaya lokal, permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk melestarikan warisan budaya daerah dan menanamkan nilai-nilai luhur kepada para pemain.

TUJUAN PERMAINAN

Tujuan dari permainan ini adalah mengumpulkan dan menyusun potongan cerita secara utuh dan berurutan hingga menjadi kisah lengkap asal-usul Banyuwangi. Pemain yang pertama kali berhasil menyusun potongan cerita secara lengkap dan runtut dinyatakan sebagai pemenang dan Pelestari Legenda Terbaik.

KOMPONEN PERMAINAN

- Papan Monopoli (berisi alur cerita legenda asal-usul Banyuwangi)
- Dadu
- Bidak Pemain
- Rumah (sebagai penanda aset kepemilikan)
- Kartu Cerita (potongan kisah legenda)
- Kartu Petuah (berisi nasihat bijak atau teguran yang dapat menguntungkan atau merugikan pemain)
- Kartu Legenda (berisi kejadian-kejadian penting dalam cerita yang dapat menguntungkan atau merugikan pemain)
- Kartu Kuis (berisi pertanyaan-pertanyaan seputar legenda asal-usul Banyuwangi)
- Uang Monopoli (sebagai alat transaksi dalam permainan)

JUMLAH PEMAIN

2-6 pemain

PERSIAPAN PERMAINAN

- Semua pemain memilih bidak dan meletakkannya di kotak awal "Buka Gerbang Cerita".
- Kocok terlebih dahulu kartu petuah dan kartu legenda. Lalu tempatkan secara terbalik di tempat yang disediakan.
- Setiap pemain mendapat uang sebanyak 200. Berikut adalah rincian uang yang diterima oleh setiap pemain:
 - 1 lembar uang 100
 - 1 lembar uang 50
 - 1 lembar uang 20
 - 2 lembar uang 10
 - 2 lembar uang 5
 - 3 lembar uang 2
 - 4 lembar uang 1
- Semua kartu cerita, kartu kuis, dan uang yang tersisa diserahkan kepada pihak bank.

CARA BERMAIN

1. Setiap pemain diberikan kesempatan melemparkan dadu untuk menentukan giliran. Pemain dengan jumlah angka dadu tertinggi adalah pemain pertama, diikuti pemain kedua, dan seterusnya.
2. Permainan dimulai dari petak "BUKA GERBANG CERITA". Setelah itu, bidak permainan dijalankan bergiliran searah jarum jam dengan jumlah langkah sesuai dadu.
3. Pemain tidak bisa melakukan transaksi apapun sebelum melangkah satu putaran/kembali ke titik "BUKA GERBANG CERITA".
4. Pemain berhak membeli petak cerita yang berada di area kosong.
5. Pembelian petak dilakukan dengan membayar uang kepada bank sesuai harga yang tertera di petak. Setelah membeli, pemain akan mendapatkan kartu cerita sesuai petak dan rumah untuk menandai kepemilikan.
6. Setiap kartu cerita yang diperoleh dari hasil pembelian disimpan secara individu untuk kemudian dikoleksi menjadi cerita lengkap.
7. Jika pemain melempar dadu dan mendapatkan angka kembar tertinggi (total kedua dadu adalah 12), maka pemain tersebut berhak melempar dadu dan bermain lagi.
8. Jika pemain melempar dadu tiga kali dan secara berturut-turut mendapat angka dadu kembar tertinggi, maka pemain akan terkena hukuman, yaitu masuk ke dalam sungai.
9. Pemain yang masuk sungai harus membayar denda 50 dan tidak mendapat giliran, sebelum lawan melewatinya dan selesai satu putaran.
10. Pemain yang masuk ke petak legenda/petuah berhak mengambil satu kartu legenda/petuah dan harus melakukan perintah yang terdapat dalam kartu. Setelah selesai kartu dikembalikan ke tengah papan monopoli. Apabila kartu yang belum terbuka habis, maka kartu yang terbuka dikocok dan diletakkan ke petaknya kembali.
11. Pemain dikatakan bangkrut jika sudah tidak sanggup membayar utang baik kepada Bank maupun pemain lainnya.
12. Pemain yang menang bermain yang memiliki properti berupa kartu cerita paling banyak.

ATURAN BERMAIN

1. **Melewati Petak "BUKA GERBANG CERITA"**
Setiap pemain yang melewati petak "BUKA GERBANG CERITA" akan mendapat uang sebesar 10 dari bank. Aturan tidak berlaku, jika pemain berhenti tepat di petak "BUKA GERBANG CERITA".
2. **Membeli Petak Cerita dan Membayar Sewa**
Ketika pemain menginjak petak cerita yang masih belum dimiliki oleh pemain lain, maka pemain tersebut berhak untuk membelinya atau mengabaikannya. Apabila pemain berhenti di petak yang dimiliki oleh pemain lain, maka ia harus membayar sewa sebesar 20 kepada pemain pemilik petak. Setelah membayar sewa, pemain berhak melangkah ke petak cerita sesuai petak milik lawan.
3. **Menjual dan Menggandakan Petak Cerita**
Petak cerita yang dibeli dapat diperjualbelikan dengan pemain lain. Untuk harga, tergantung kesepakatan antar pemain. Apabila petak cerita dijual ke pihak bank, maka pihak bank hanya membeli setengah dari harga asli. Petak cerita juga dapat digadaikan dengan Bank atau pemain lain untuk melunasi hutang sesuai dengan nominal petak cerita.
4. **Masuk dan Keluar Sungai**
Pemain dinyatakan masuk sungai ketika:
 - Melemparkan dadu dan mendapat angka tertinggi yang sama sebanyak 3 kali.
 - Bidak yang dimainkan berhenti di area masuk sungai.
 - Mendapatkan perintah dari kartu legenda ataupun petuah.
 Pemain dinyatakan bebas dari sungai ketika:
 - Membayar denda sebesar 100 kepada bank.
 - Seluruh pemain lawan telah melewatinya dan selesai satu putaran (melewati petak "BUKA GERBANG CERITA").
5. **Pemenang**
Pemain dianggap memenangkan permainan monopoli ketika pemain tersebut berhasil mengumpulkan kartu cerita paling banyak dan uang yang banyak (tidak bangkrut).
6. **Akhir Permainan**
Permainan monopoli berakhir apabila hanya tersisa satu pemain yang bertahan, sedangkan pemain sisanya bangkrut. Dengan begitu permainan monopoli berakhir dengan satu pemenang.
 - Permainan berakhir sesuai waktu yang disediakan (maksimal 60 menit). Pemenang akan ditentukan oleh jumlah kartu cerita yang dikumpulkan.

LIVEWORKSHEETS