

Game Tutorial: Monopoly

Alat-alat Permainan

1. Masing masing pemain mempunyai pion (boneka atau apapun yang disukai)
2. 1 buah dadu
3. 10 kartu kesempatan dan 10 kartu petunjuk
4. 22 kartu hak sewa rumah & bangunan
5. Uang-uang permainan

Persiapan

1. Selimut bermain diletakkan di kasur
2. Kartu kesempatan dan kartu petunjuk diletakkan di tempat yang telah disediakan dan dalam keadaan terbalik (tertutup)
3. Untuk permulaan, setiap pemain diberi uang sejumlah Rp 500.000
 - a. 4 lembar Rp. 25.000
 - b. 2 lembar Rp. 50.000
 - c. 1 lembar Rp. 100.000
 - d. 1 lembar Rp. 200.000
4. Semua kartu hak sewa rumah dan bangunan, dan sisa uang diserahkan kepada bank. Pejabat bank dipilih dari salah satu pemain.
5. Ayah dan ibu dapat mencari gambar-gambar rumah adat dan juga bangunan dari website Cellymut Bermain, lalu diunduh, dicetak dan digunting untuk diletakkan / ditempel di kartu hak sewa rumah atau bangunan nantinya
6. Jika anak membeli hak sewa rumah atau bangunan, anak harus mencari rumah adat atau bangunan itu sendiri dari tumpukan kepingan gambar yang sudah disiapkan. Jika salah, anak harus masuk ke "Rumah Hantu" atau diberi tantangan..

Permulaan

1. Pemain melempar dadu secara bergiliran, angka yang terbanyak, memainkan permainan terlebih dahulu
2. Permainan dimulai dari kotak "**Mulai**"
3. Pion dijalankan bergiliran sesuai dengan dadu ke kotak-kotak menurut arah panah
4. Dimanapun pion berhenti, pemain dapat membeli hak sewa rumah atau bangunan, dan membayar sewa jika rumah atau bangunan tersebut telah dimiliki pemain lain
5. Pemain yang berhenti di kota yang belum dimiliki pemain lain:
 - a. Dapat membeli rumah atau bangunan seharga @ Rp 150.000 kepada bank
 - b. Kartu hak sewa rumah kemudian diletakkan diatas kotak kota yang dibeli oleh pemain
 - c. Rumah atau bangunan dapat didownload dari website. Orang tua bisa mengunduh dan mencetak, kemudian bisa ditempel di kotak hak sewa rumah / bangunan yang sudah tersedia
6. Pemain yang berhenti di kota yang sudah dimiliki pemain lain:
 - a. Pemain harus membayar pajak sesuai harga yang tertera di kartu hak sewa rumah atau bangunan kepada pemilik hak sewa rumah / bangunan
 - b. Pemilik kartu hak sewa rumah atau bangunan dapat memberikan tantangan apa saja kepada pemain yang memasuki kota atau bangunannya
7. Setiap pemain yang melewati kotak "**Mulai**", mendapat gaji Rp 100.000

8. Setiap pemain yang masuk ke “**Rumah Hantu**”, dilarang mengikuti permainan sampai satu putaran, atau pemain tersebut dapat keluar dari “Rumah Hantu” dengan kartu “Bebas dari Rumah Hantu” yang terdapat di kesempatan
9. Setiap pemain yang masuk ke dalam “**Taman Bermain**”, berhak mendapat Rp 25.000 dan mengajak seluruh pemain bernyanyi lagu pilihannya
10. Setiap pemain yang masuk ke dalam “**Bepergian**”, dapat melemparkan dadu lagi dan jalan

Berhenti di kesempatan atau petunjuk

1. Pemain harus menaati petunjuk yang terdapat dalam kartu petunjuk, kemudian kartu dikembalikan ke tumpukan kartu petunjuk, lalu dikocok ulang sebelum diletakkan kembali ke dalam kotak petunjuk
2. Hanya kartu “Bebas dari Rumah Hantu” dapat disimpan hingga terpakai, atau dijual ke pemain lain seharga Rp 150.000

Jika berhenti di kotak Pajak, PLN dan PDAM, pemain harus membayar kepada Bank

Bank

1. Kewajiban bank adalah membayar gaji dan hadiah, serta menjual hak sewa rumah atau bangunan, dan juga membeli kembali rumah yang telah dibeli pemain seharga @ Rp 75.000

Menjual harta kekayaan

1. Rumah atau bangunan dapat dijual kepada pemain lain dengan harga yang tak terbatas
2. Rumah atau bangunan dapat dijual kepada bank seharga @ Rp 75.000

Bangkrut

1. Pemain dinyatakan bangkrut jika pemain mempunyai hutang sebanyak Rp. 1.000.000 (baik kepada pemain lain maupun bank)
2. Seluruh harta kekayaan pemain harus digadaikan kepada bank. Bank harus membayar 50% dari hasil penjualan kekayaan, dan bank membayar hutang pemain tersebut.

Permainan dinyatakan selesai ketika tersisa 1 pemain yang tidak bangkrut