



Rulebook

Vikri Ramadhan Puspito

Rulebook Jawara Beksi Card Game
Edisi 1.1
2025

Daftar Isi

Daftar Isi	1
Tentang Jawara Beksi	2
Tentang Silat Beksi	2
Narasi Permainan	3
Komponen Permainan	3
Papan Permainan	4
Papan Skor	5
Kartu Karakter	6
Kartu Juri	7
Kartu Jurus	8
Kartu Budaya	9
Token Poin	10
Dadu	10
Kubus Pemain	10
Setup Permainan	11
Layout Permainan	12
Durasi Permainan	13
Awal Ronde	13
Fase-fase Giliran	13
Fase Ambil Kartu	13
Fase AKSI (Kartu Jurus)	13
Penggunaan Kartu Budaya	15
Fase Akhir Giliran	16
TANDING	17
Akhir Ronde	20
Awal Ronde Baru	21
Glosarium	22
Frequently Asked Questions	23

Tentang Jawara Beksi

Jawara Beksi adalah permainan kartu yang mengangkat tema seni bela diri tradisional asal masyarakat Betawi, Silat Beksi. Permainan ini dibuat sebagai produk akhir dari Tugas Akhir jurusan DKV yang dirancang pada tahun 2023.

Tentang Silat Beksi

Silat Beksi merupakan aliran silat yang diciptakan oleh Lie Tjeng Hok di Kampung Dadap yang memiliki pengaruh dari seni bela diri Tiongkok.

Seni bela diri ini berkembang di masyarakat Betawi dan tersebar di wilayah Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang dan Bekasi (Jabodetabek). Silat Beksi memiliki ciri khas gaya pukulan terbalik yang disebut loco boni atau pukulan clentang.

Selain dipelajari sebagai ilmu bela diri, Silat Beksi juga diperagakan sebagai bentuk pertunjukan dalam berbagai acara

Narasi Permainan

Di dalam permainan ini pemain akan berperan sebagai seorang pesilat Beksi yang berpartisipasi dalam perlombaan pertunjukan silat pada sebuah festival kebudayaan Betawi.

Setiap pemain akan menggunakan berbagai Kartu Jurus dengan ilustrasi gerakan-gerakan Silat Beksi untuk memperoleh Poin dari Juri.

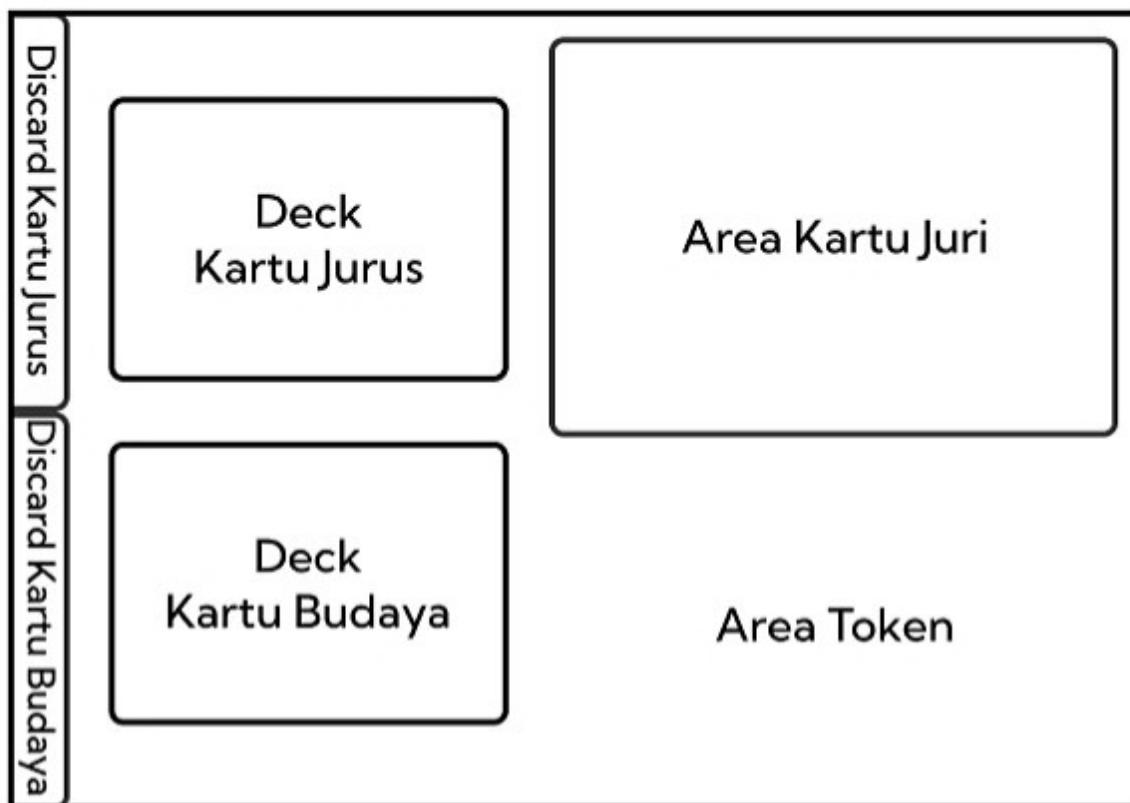
Pemain juga dapat menggunakan Kartu Budaya untuk mempermudah pemain dalam memperoleh Poin, ataupun menghalangi pemain lain.

Pemain yang memperoleh Poin terbanyak di akhir pertunjukan adalah pemenangnya!

Komponen Permainan

- 1 Rulebook
- 4 Reminder
- 1 Papan Bermain
- 1 Papan Skor
- 4 Kartu Karakter
- 5 Kartu Juri
- 50 Kartu Jurus
- 20 Kartu Budaya
- 15 Token Emas
- 30 Token Perak
- 2 Dadu
- 6 Kubus Pemain

Papan Bermain

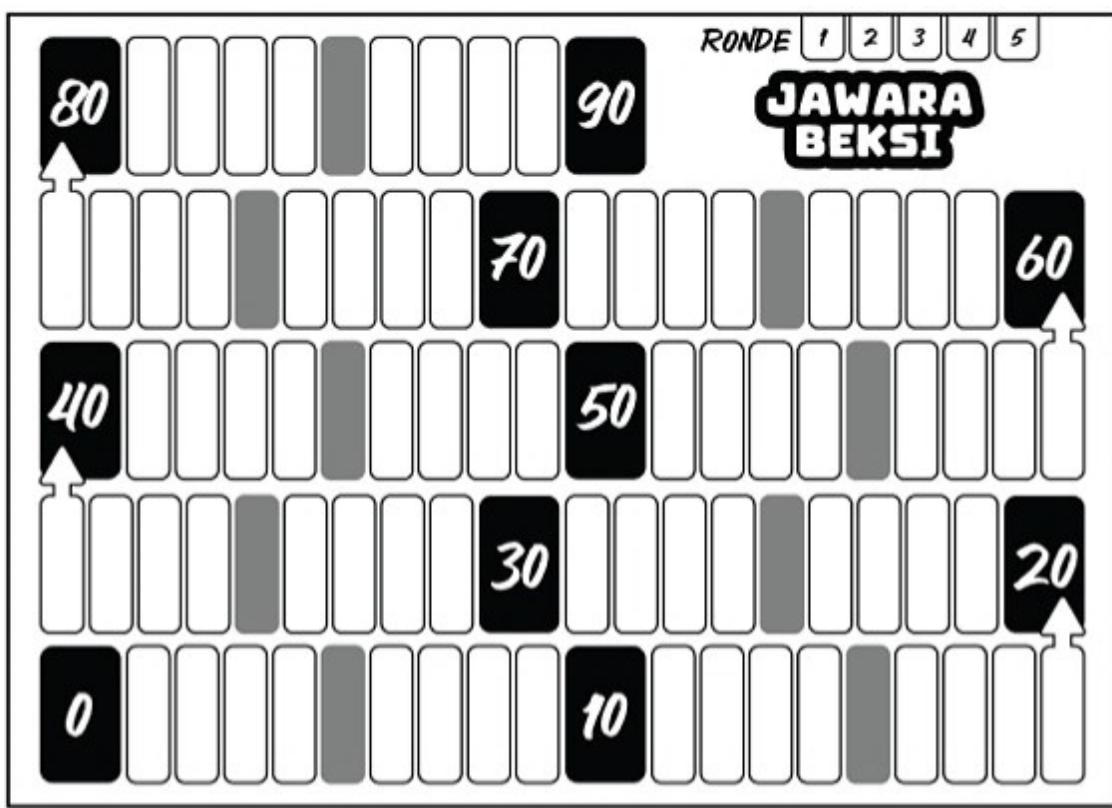


Papan bermain adalah alas permainan yang diletakan di tengah meja permainan.

Kartu Juri, Token Poin, Deck Kartu Jurus dan Kartu Budaya diletakan di atas Papan Bermain.

Sedangkan tumpuk Discard Kartu Jurus dan Budaya diletakan di sebelah papan secara terbuka.

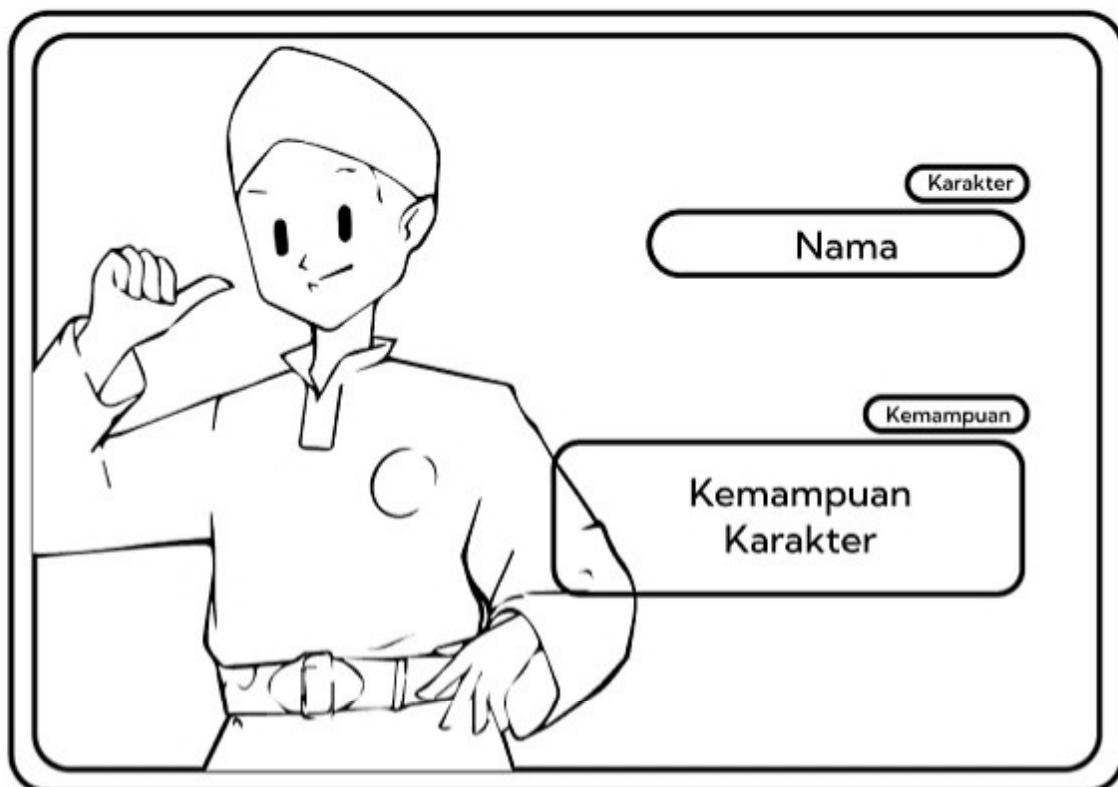
► Papan Skor



Papan Skor diletakan di sebelah kanan Papan Bermain. Papan ini digunakan untuk mencatat jumlah Poin yang telah diperoleh oleh setiap pemain dalam ronde-ronde sebelumnya.

Di pojok atas kanan terdapat bagian yang menandakan ronde yang sedang dimainkan, dengan meletakan sisa kubus yang tidak digunakan oleh pemain.

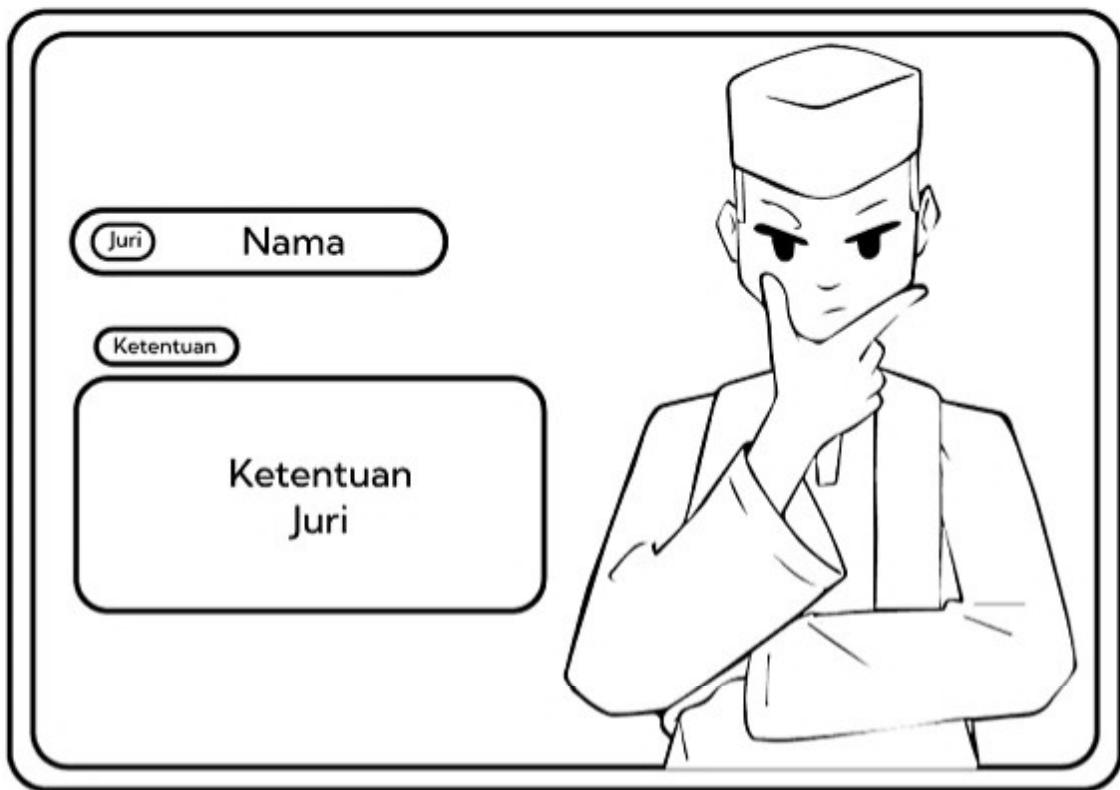
Kartu Karakter



Kartu Karakter adalah kartu yang akan dipilih dan digunakan oleh setiap pemain di awal setiap Ronde. Kartu Karakter diletakan di depan setiap pemain secara terbuka.

Setiap Kartu Karakter memiliki kemampuannya masing-masing yang dapat membantu pemain dalam memperoleh poin dan mengubah bagaimana pemain tersebut memainkan kartu-kartunya.

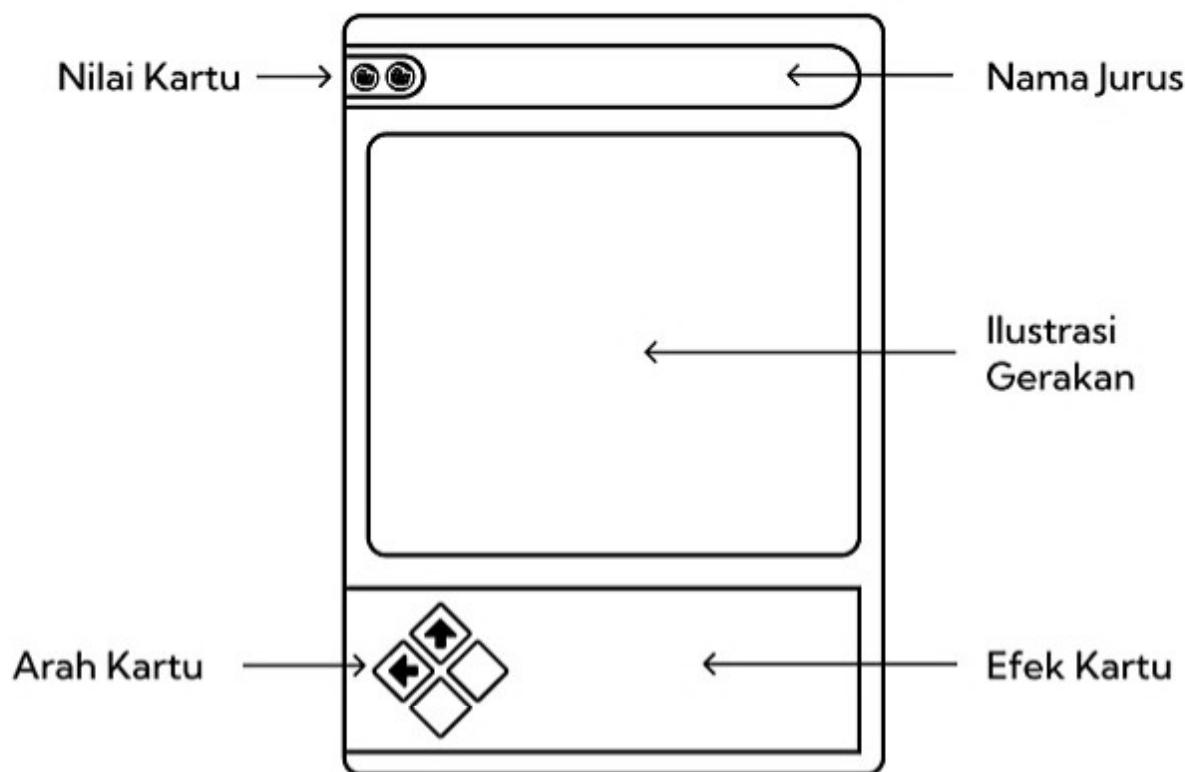
► Kartu Juri



Kartu Juri adalah kartu yang dipilih setiap kali ronde dimulai dan diletakan di atas Papan Bermain.

Sama seperti Kartu Karakter, Kartu Juri juga memiliki kemampuannya masing-masing yang disebut dengan Ketentuan. Namun efek dari ketentuan ini berdampak kepada seluruh pemain dalam Ronde tersebut.

Kartu Jurus

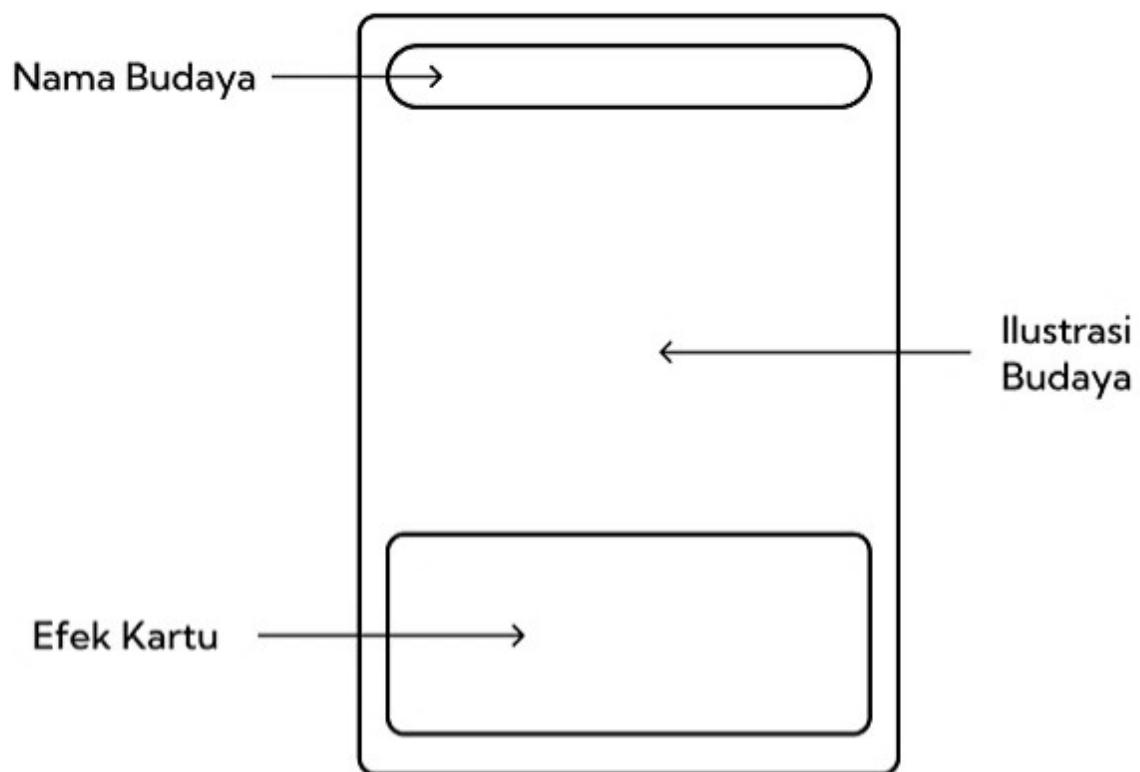


Kartu Jurus adalah kartu berwarna merah yang menjadi cara utama seluruh pemain untuk memperoleh Poin.

List Kartu Jurus (50 Kartu)

- | | |
|---------------------|------------------|
| 3x Pukulan Clentang | 4x Sikut Bendung |
| 3x Ketok | 4x Gedig |
| 3x Kebut | 4x Bandut |
| 3x Cauk | 4x Tancep |
| 3x Salam | 4x Broneng |
| 3x Pites | |
| 4x Pasang Pukul | |
| 4x Sikut Abis | |
| 4x Sikut Potong | |

Kartu Budaya



Kartu Budaya adalah kartu berwana hijau yang dapat digunakan untuk membantu pemain atau menghalangi pemain lain dalam memperoleh poin.

List Kartu Budaya (20 Kartu)

- | | |
|---------------|----------------|
| 2x Toya | 1x Tari Topeng |
| 3x Golok | 3x Peci |
| 2x Bir Pletok | 2x Roti Buaya |
| 2x Pibu | 2x Piala |
| 1x Tanjidor | 2x Ondel-onde |

Token Poin



Token digunakan untuk menandakan jumlah Poin yang diperoleh pemain dalam sebuah Ronde. Terdapat 2 Jenis Token, emas dan perak. Token emas bernilai 2 Poin dan perak bernilai 1 Poin.

Dadu

Dadu digunakan untuk menentukan beberapa hal dalam permainan seperti efek kartu. Dadu yang digunakan dalam permainan adalah dadu khusus 6 sisi dengan mata dadu 0-1-1-1-2-3.

Kubus Pemain

Kubus pemain digunakan untuk menandakan skor pemain dan Ronde pada Papan Skor.

Setup

Setiap pemain memilih Kubus pemain yang berbeda dan diletakan pada titik 0 Papan Skor.

Pemain pertama ditentukan dengan melempar 2 dadu. Pemain dengan mata dadu terbanyak menjadi pemain pertama dan giliran berputar searah jarum jam.

Jika seri, kedua pemain melempar lagi sampai memiliki mata dadu yang berbeda.

Seluruh Kartu Karakter dikocok, sesuai urutan giliran, pemain memilih Kartu Karakternya. Kartu yang terpilih diletakan secara terbuka di depan setiap pemain.

Seluruh Kartu Juri dikocok dan pemain pertama memilih secara acak 1 kartu untuk diletakkan di Papan Bermain.

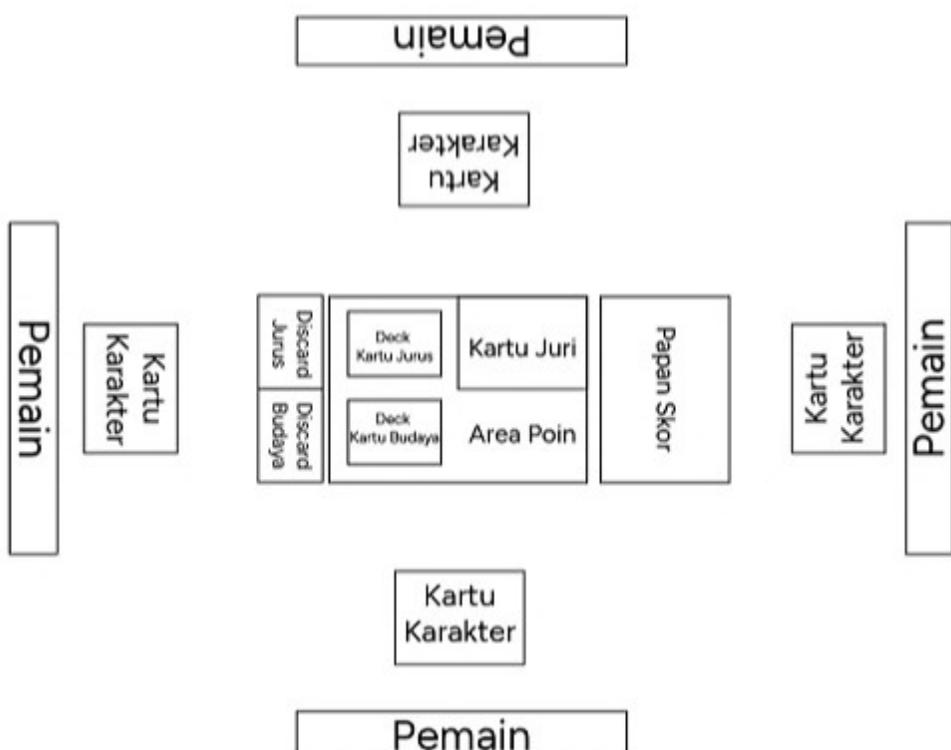
Kartu Jurus dan Kartu Budaya dikocok dan diletakan pada Papan Bermain secara tertutup.

Permainan dengan 2 Pemain dapat memilih untuk tidak menggunakan Kartu Jurus yang hanya memiliki Arah ke Bawah.

Letakan sejumlah token pada Papan Bermain sesuai dengan jumlah pemain dan ronde yang sedang berlangsung.

Ronde	1	2	3	4	5
Pemain					
2 Orang	25	30	35	40	45
3 Orang	30	35	40	45	50
4 Orang	40	45	50	55	60

Layout Permainan



► Durasi Permainan

Seluruh pemain dapat mendiskusikan dan menyepakati banyaknya Ronde yang akan dimainkan, mulai dari 3 sampai 5 Ronde.

► Awal Ronde

Pada Awal Ronde, setiap pemain menambil **3 Kartu Jurus** dan Kartu Budaya sesuai dengan Ronde yang sedang berlangsung.

Ronde	1	2	3+
Slot Kartu Budaya	1	2	3

Kartu Jurus dan Kartu Budaya disimpan di tangan setiap pemain tertutup dari pemain lain.

► Fase-Fase Giliran

► Fase Ambil Kartu

Pemain mengambil 1 Kartu Jurus dari Deck

► Fase AKSI (Kartu Jurus)

Setiap giliran pemain dapat memilih untuk

- Memainkan Kartu Jurus, atau
- Mengambil 2 Kartu Jurus dari Deck

Cara memainkan kartu jurus (Rangkaian)

Kartu Jurus dimainkan secara bersamaan secara terbuka di depan pemain.

Setiap Kartu Jurus memiliki arah-arah tertentu, Depan/Atas, Kanan, Belakang/Bawah, dan Kiri.

Dalam sebuah Rangkaian, seluruh Kartu Jurus yang dimainkan harus:

- Memiliki setidaknya 1 Arah yang sama, dan
- Tidak memainkan 2 Kartu dengan nama yang sama.

Contoh Rangkaian yang
BENAR



Kartu 1



Kartu 2



Kartu 3

Contoh Rangkaian yang
SALAH



Kartu 1



Kartu 2



Kartu 3

Perhitungan Poin dimulai dengan menghitung jumlah Nilai dari seluruh Kartu Jurus yang dimainkan.

(Nilai adalah angka yang berada pada pojok kiri atas kartu)

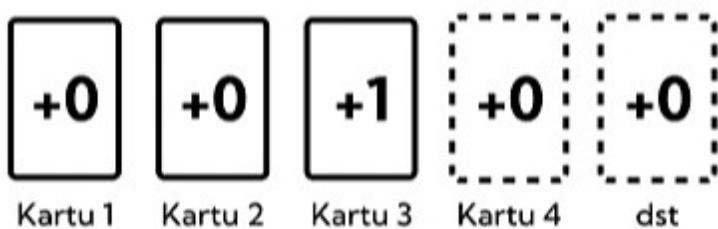
Setelah itu Efek dari setiap Kartu Jurus diaktifkan satu-persatu dimulai dari kartu yang paling kiri.

Setelah seluruh Efek telah diaktifkan, pemain kemudian mengambil Poin yang diperoleh dan ditempatkan di depan pemain tersebut.

Kartu Jurus yang telah dimainkan kemudian dibuang ke dalam tumpuk discard yang berada di sebelah Papan Bermain.

Bonus Combo

Ketika pemain memainkan **3 atau lebih** Kartu Jurus dalam sebuah **Rangkaian**, pemain tersebut mendapatkan 1 Poin tambahan



■ Penggunaan Kartu Budaya

Kartu Budaya hanya dapat diperoleh pada awal Ronde atau menggunakan efek kartu tertentu.

Kartu Budaya dapat dimainkan kapanpun dalam Fase AKSI (Setelah atau sebelum memainkan Rangkaian, kecuali jika tertulis pada efek kartu)

Pemain masih dapat memainkan Kartu Jurus karena penggunaan Kartu Budaya tidak terhitung sebagai AKSI. Dalam satu giliran **pemain dapat memainkan lebih dari satu Kartu Budaya** ataupun Kartu Budya dengan nama yang sama.

■ **Fase Akhir Giliran**

Seluruh pemain memiliki Batas Kartu (Jumlah kartu maksimal di tangan) yaitu 7 Kartu, termasuk Kartu Jurus dan Budaya.

Dalam Fase Akhir Giliran, jika pemain memiliki kartu lebih dari Batas Kartu, pemain tersebut harus membuang beberapa kartu sampai jumlah kartu sesuai dengan Batas Kartu.

TANDING

TANDING dapat dimulai menggunakan Kartu Budaya tertentu atau pada Akhir Ronde.
(Lihat bagian Akhir Ronde)

Ketika TANDING dimulai, permainan utama dihentikan sementara dan Fase TANDING dimulai

Dalam TANDING, 2 pemain dapat bertanding mempertaruhkan poin yang telah diperoleh dalam ronde tersebut.

Alur TANDING:

- Ketika memulai TANDING, pemain akan menantang 1 pemain lainnya.
- Pemain yang memulai TANDING dapat mengajukan jumlah **Poin yang diperoleh pada Ronde tersebut** sebagai taruhan.
- Jumlah token tersebut harus dapat dipenuhi oleh kedua pemain.
- Pemain yang ditantang kemudian dapat menyetujui jumlah tersebut, atau mengurangi jumlah tersebut jika diinginkan.

- Pengurangan paling rendah yang dapat dilakukan adalah SETENGAH dari taruhan awal (Dibulatkan ke atas).
- Dalam TANDING, Pemain mengesampingkan Kartu Jurus dan Budaya yang ada di tangannya
- Masing-masing pemain kemudian melempar 2 dadu.
- Masing-masing Pemain lalu mengambil (**3 + Jumlah Mata Dadu**) Kartu Jurus dari deck secara tertutup

Contoh:

Jika total mata dadu yang dilempar pemain adalah 2, berarti pemain tersebut mengambil $3+2$ atau 5 Kartu dari deck.

- Setelah kedua pemain mengambil Kartu Jurus secara tertutup, kedua pemain akan membuka Kartu Jurus tersebut secara bersamaan.
- Kedua Pemain kemudian menghitung jumlah Nilai (Poin yang ada pada pojok kiri atas Kartu Jurus) yang diperoleh.

- Seluruh Efek (Jurus, Budaya, Karakter ataupun Juri) **tidak berlaku dan tidak dapat diaktifkan** dalam TANDING.
- Nilai seluruh kartu yang dimainkan dihitung **tanpa mengikuti ketentuan Arah** seperti pada Rangkaian biasanya.
- Pemain dengan jumlah Nilai terbanyak memenangkan TANDING dan mengambil seluruh token yang ditaruhkan.

Jika TANDING berakhir seri, kedua pemain mendapatkan kembali Poin yang telah dipertaruhkan.

Setelah TANDING selesai, Kartu Jurus yang telah dimainkan dibuang ke tumpuk discard.

Permainan kemudian dikembalikan pada giliran pemain yang memulai TANDING atau melanjukan ke Ronde berikutnya jika merupakan TANDING Akhir Ronde.

Akhir Ronde

Ketika token Poin pada Kartu Juri habis, Ronde permainan berakhir. Pemain yang mengambil token terakhir pada Ronde tersebut mendapatkan Kartu Juri tersebut yang bernilai **3 Poin tambahan**.

Pemain yang memperoleh Poin paling sedikit dalam Ronde tersebut dapat memulai **TANDING Akhir Ronde**.

Jika seri, Pemain dengan TOTAL Poin paling sedikit (termasuk Poin di Papan Skor) dapat memulai TANDING. Dan jika seri juga, lempar 2 dadu dan Pemain dengan mata dadu paling besar dapat memulai TANDING.

Pelaksanaan TANDING Akhir Ronde sama seperti pelaksanaan TANDING biasanya.

Setelah TANDING selesai, poin yang diperoleh dalam ronde tersebut dihitung dan dipindahkan pada Papan Skor. **Poin yang berada Papan Skor tidak dapat berpindah**.

Ketika Ronde berakhir, tumpuk discard tidak perlu dikocok dan hanya dikocok setelah **kartu pada deck telah habis.**

Awal Ronde Baru

Kartu Karakter dikumpulkan kembali dan setiap pemain kemudian memilih Kartu Karakter dimulai dari **pemain dengan Poin paling sedikit pada Papan Skor** dan berputar searah jarum jam. **Kartu Juri baru dipilih secara acak** dari Kartu Juri yang tersisa.

Seluruh Pemain mengambil 3 Kartu Jurus dari deck, dan mengambil Kartu Budaya sesuai dengan Ronde permainan.

Ronde	1	2	3+
Slot Kartu Budaya	1	2	3

Dalam permainan 4 Pemain, pemain dengan Poin paling sedikit di Papan Skor dapat mengambil **2 Kartu Jurus Tambahan**. Jika seri, pemain tersebut dapat mengambil Kartu Jurus tambahan.

Glosarium

Aksi	= Fase Bermain di aman pemain memainkan atau mengambil Kartu Jurus.
Deck	= Tumpuk Kartu Jurus/ Budaya yang berada di atas Board Utama secara tertutup. Jika kartu di Deck habis, kocok seluruh kartu yang ada pada tumpuk discard.
Dibuang/ Discard	= Kartu yang dibuang ditempatkan pada tumpuk discard.
Nilai	= Angka yang berada di atas kiri Kartu Jurus.
Rangkaian	= Susunan Kartu Jurus yang dimainkan sebagai AKSI
Secara Acak	= Kartu dikocok dan dipilih secara tertutup (hanya melihat sisi belakang kartu)
Tumpuk Discard	= Tumpuk Kartu yang telah digunakan yang berada di sebelah Board Utama.

Frequently Asked Questions

Apa yang terjadi kalau Pemain memainkan Kartu Jurus “Apabila kartu ini adalah **kartu ketiga dalam Rangkaian**” sebagai kartu ke-4 atau 5?

Efek kartu tidak aktif. Karena “Apabila dimainkan setelah 2 Kartu Jurus” hanya aktif jika dimainkan setelah 2 Kartu Jurus, atau sebagai Kartu Jurus ketiga dalam rangkaian.

Apa yang terjadi jika Musuh memainkan Kartu Jurus yang mengambil atau membuang Poin/Kartu Pemain, namun Pemain tidak memiliki Poin/Kartu yang cukup?

Pemain hanya perlu memberikan/membuang Kartu/Poin yang dimiliki.

Bagaimana jika pada giliran terakhir jumlah Poin yang diperoleh pemain melebihi jumlah Token yang tersisa?

Pemain tersebut hanya mengambil Poin yang tersisa, tidak lebih. Namun dikarenakan pemain tersebut mengambil Poin terakhir, dapatkan 3 Poin tambahan

Ketika pemain memainkan Kartu Jurus yang dapat mengambil Kartu Jurus tambahan, apakah kartu yang baru diambil dapat langsung dimainkan?

Tidak. Kartu Jurus harus dimainkan secara bersamaan. Kartu yang baru diambil harus dimainkan pada giliran berikutnya.

Apakah setelah memainkan Kartu Budaya "Pibu" pemain dapat memainkan Kartu Jurus?

Ya, karena Pibu terhitung menggunakan Kartu Budaya dan tidak memakai giliran pemain

Apa yang terjadi ketika Poin pada "Bang Rojali" tersisa 1 dan pemain terakhir memainkan Rangkaian dengan total Poin 1?

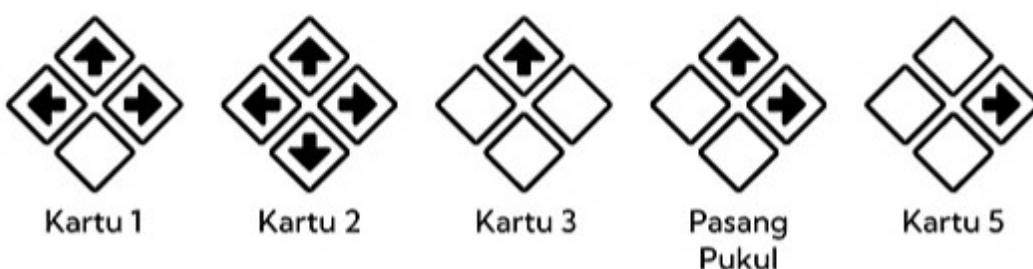
Ronde tidak berakhir, dikarenakan kertentuan Bang Rojali yang membuat Rangkaian dengan total Poin 1 menjadi 0.

Jika Pemain A sudah memainkan Kartu Budaya “Tari Topeng” dan Pemain B setelahnya memainkan Kartu Budaya “Ondel-onde”, apakah Pemain B dapat mengambil Kartu Budaya “Tari Topeng” milik Pemain A?

Tidak, Kartu Budaya “Tari Topeng” yang dimainkan disimpan secara terbuka di depan pemain, namun tidak terhitung sebagai kartu “di tangan” pemain tersebut, sehingga tidak dapat diambil.

Bagaimana cara menggunakan Kartu Jurus “Pasang Pukul”?

Jika Arah yang sama pada Rangkaian adalah Arah ke-Atas, Pemain dapat memainkan “Pasang Pukul” dengan arah Atas-Kanan dan kemudian memainkan 1 Kartu Jurus dengan Arah ke-Kanan setelah “Pasang Pukul”



Ketika pemain memainkan Kartu Jurus yang dapat mengambil Kartu Jurus tambahan, apakah kartu yang baru diambil dapat langsung dimainkan?

Tidak. Kartu Jurus harus dimainkan secara bersamaan. Kartu yang baru diambil harus dimainkan pada giliran berikutnya.

Apakah setelah memainkan Kartu Budaya "Pibu" pemain dapat memainkan Kartu Jurus?

Ya, karena Pibu terhitung menggunakan Kartu Budaya dan tidak memakai giliran pemain

Apa yang terjadi ketika Poin pada "Bang Rojali" tersisa 1 dan pemain terakhir memainkan Rangkaian dengan total Poin 1?

Ronde tidak berakhir, dikarenakan kertentuan Bang Rojali yang membuat Rangkaian dengan total Poin 1 menjadi 0.

Jika Pemain A sudah memainkan Kartu Budaya “Tari Topeng” dan Pemain B setelahnya memainkan Kartu Budaya “Ondel-onde”, apakah Pemain B dapat mengambil Kartu Budaya “Tari Topeng” milik Pemain A?

Tidak, Kartu Budaya “Tari Topeng” yang dimainkan disimpan secara terbuka di depan pemain, namun tidak terhitung sebagai kartu “di tangan” pemain tersebut, sehingga tidak dapat diambil.

Bagaimana cara menggunakan Kartu Jurus “Pasang Pukul”?

Jika Arah yang sama pada Rangkaian adalah Arah ke-Atas, Pemain dapat memainkan “Pasang Pukul” dengan arah Atas-Kanan dan kemudian memainkan 1 Kartu Jurus dengan Arah ke-Kanan setelah “Pasang Pukul”

