



TATA CARA MAEN.

Daftar Isi (dikata skripsi)

1. Kenapa sih harus #MaenBareng? 2
2. Skema Kartu 3
3. Jujur atau Berani 4
4. Werewolf 7
5. Remi 14
6. Connect 15
7. Link-It 16
8. Terakhir... 22

**JANGAN PAKE KARTU MAEN
BUAT JUDI YAH!**

1

Kenapa sih harus #MaenBareng?



Kamu pasti punya keresahan ketika sedang berkumpul bersama teman. Keresahan tersebut dapat berupa banyak hal. Salah satunya adalah ketika teman-teman kamu lebih fokus untuk menggunakan gadget ketimbang berinteraksi secara langsung.

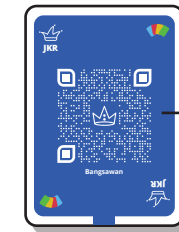
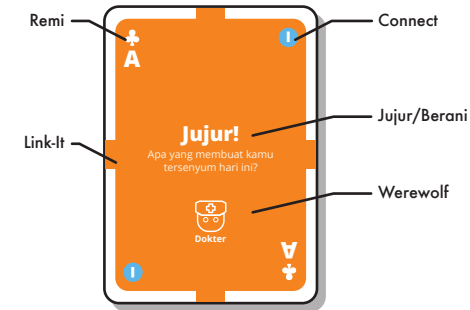
Hal inilah yang disebut dengan **Phubbing**.

Phubbing atau Phone Snubbing menurut kamus Macquaire merupakan sebuah tindakan tidak acuh karena lebih fokus pada gadget ketimbang berinteraksi satu arah, dua arah, atau multi arah. Di Indonesia sendiri disebut dengan Mabuk Gawai (Kemendikbud)

Gak hanya kamu, kami juga merasakan hal yang sama. Jadi, yuk **#MaenBareng!**

2

Skema Kartu



Scan QR Code ini di Aplikasi Maen untuk pertanyaan tambahan Jujur & Berani

3

Jujur atau Berani?

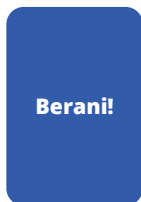
Jujur atau Berani adalah permainan dimana kamu dan teman-temanmu harus menjawab atau melakukan sesuatu yang tertulis di kartu Maen. Kartu Maen. terdiri dari dua jenis kartu yaitu:

Kartu Hitam



Berisi Pertanyaan
JUJUR

Kartu Putih



Berisi Perintah
BERANI

Jika kamu mendapatkan **KARTU HITAM**, berarti kamu harus **menjawab pertanyaan** di kartu tersebut dengan sejujur-jujurnya!

Jika kamu mendapatkan **KARTU PUTIH**, berarti kamu harus **melakukan perintah** sesuai kartu tersebut!

4

Jujur atau Berani?

Terdapat dua cara untuk memainkan Jujur atau Berani. Cara tersebut akan dijelaskan dibawah ya!

Cara Acak

1. **Gabungkan** kedua kartu Jujur dan Berani lalu kocok kartu tersebut.
2. **Tentukan** giliran pemain secara acak atau mengikuti arah jarum jam.
3. Bagi yang mendapatkan giliran, **Ambil kartu yang paling atas** lalu lakukan atau jawab apa yang diminta oleh kartu tersebut.
4. Usahakan **terbuka** dan **jangan ragu** untuk menjawab apabila kamu mendapatkan kartu Jujur dan beranikan diri untuk melakukan hal yang diminta oleh kartu Berani.

5

Cara Adil

1. **Pisahkan** kartu Jujur dengan kartu Berani
2. **Tentukan** giliran pemain secara acak atau mengikuti arah jarum jam.
3. Pemain **terpilih** dapat memilih kartu jujur atau berani.
4. Bagi yang mendapatkan giliran, **Ambil kartu yang paling atas** lalu lakukan atau jawab apa yang diminta oleh kartu tersebut.
5. Bagi pemain yang **sudah mendapatkan kartu Jujur**, di ronde berikutnya harus **mengambil kartu Berani**, begitupula sebaliknya.
5. Usahakan **terbuka** dan **jangan ragu** untuk menjawab apabila kamu mendapatkan kartu Jujur dan beranikan diri untuk melakukan hal yang diminta oleh kartu Berani.

Selamat Maen!

6

Werewolf

Tujuan dari permainan ini adalah untuk **menemukan siapa yang menjadi Werewolf dan mengeksekusinya**.

Permainan Werewolf dengan menggunakan kartu Maen **terbagi menjadi dua kelompok peran** yaitu:

Peran Jahat:



(Werewolf)

Peran Baik:



(Warga Desa)



(Dokter)



(Penyihir)



(Pendekar)



(Siluman)

7

Werewolf

Selain peran, permainan Werewolf dengan kartu Maen juga memiliki beberapa **kekuatan** yang dapat digunakan **satu kali** oleh seluruh peran. Berikut adalah kekuatan-kekuatan yang kamu dapat gunakan:



Bangsawan
Suara kamu dihitung sebagai dua suara ketika sedang sesi eksekusi.



Sepatu Pencuri
Kamu dapat mencuri kekuatan yang dimiliki oleh pemain lainnya.



Cairan Rahasia
Kamu dapat menghidupkan kembali (baik diri sendiri maupun pemain lainnya).



Perisai Abadi
Kamu dapat terhindar dari upaya pembunuhan (baik oleh Werewolf atau eksekusi) untuk diri sendiri.



Kertas Sakti
Kamu dapat menggagalkan kekuatan yang dimiliki oleh pemain lainnya.



Tong Sampah
Kamu tidak mendapatkan kekuatan apapun.

8

Werewolf

Step Permainan (a)

1. **Pastikan** semua pemain **memahami** setiap peran dan kekuatan yang terdapat di kartu Maen.

2. Pilih satu orang menjadi **moderator** untuk mengatur jalannya permainan.

3. **Bagikan** kartu **peran** (kartu berwarna hitam) dimana satu orang mendapatkan satu peran.

4. Semua pemain **tutup mata** dan moderator **membagikan kekuatan** (kartu berwarna putih) **secara acak** kepada pemain. Bagi pemain yang mendapatkan kartu kekuatan diwajibkan untuk **menyembunyikan** kartu tersebut.

5. Moderator melakukan **pencatatan** siapa saja yang mendapatkan peran di permainan kali ini. Lakukan **absen** untuk mengetahui peran setiap pemain.

9

Werewolf

Step Permainan (b)

6. Absen peran:

- Werewolf : Buka Mata (*Jangan buka baju*)
- Penyihir : Buka Mata (*Jangan buka baju*)
- Dokter : Buka Mata (*Jangan buka baju*)
- Siluman : Buka Mata (*Jangan buka baju*)
- Pendekar : Buka Mata (*Jangan buka baju*)
- Warga Desa : Jangan Buka Mata (*Tapi jangan buka baju juga ehe*)

MALAM PERTAMA (*bulan madu, gak deng*):

1. Penyihir membuka mata dan memilih satu pemain untuk diterawang,

- Jika Werewolf atau Siluman:

Moderator mengacungkan tiga jari berbentuk huruf W.

- Selain Werewolf atau Siluman:

Moderator mengacungkan dua jari berbentuk huruf V.

10

Werewolf

Step Permainan (c)

Pagi hari telah tiba dan semua pemeran membuka mata:

- **Diskusi** selama 1-3 Menit (*semoga masih belum pada batu hehe...*)
- Lakukan **voting** untuk **eksekusi** (Apabila ada yang memiliki kekuatan Bangsawan dapat digunakan saat ini jika kamu menginginkannya)
- **Pembelaan** dari pemain yang dipilih untuk eksekusi
- Final Vote : saat ini orang yang terpilih akan dieksekusi
- **Gunakan** Cairan Rahasia atau Perisai Abadi apabila ada yang memiliki **kekuatan** tersebut jika kamu **menginginkannya**
- Bagi yang memiliki kekuatan Sepatu Pencuri dan Kertas Sakti dipersilahkan untuk menggunakan kartu tersebut jika kamu **menginginkannya**

11

Werewolf

Step Permainan (d)

MALAM KEDUA (*udah bukan bulan madu, ehe*):

1. Werewolf membuka mata dan memilih satu orang untuk dimakan
2. Dokter membuka mata dan memilih satu orang untuk diselamatkan
3. Penyihir membuka mata dan memilih satu orang untuk mengetahui peran orang tersebut

Pagi hari telah tiba, semua orang membuka mata:

1. Moderator **mengumumkan** siapa yang **terbunuh** (Jika ada). Bagi yang memiliki Cairan Rahasia atau Perisai Abadi silahkan menggunakan kekuatan kalian jika kamu menginginkannya

12

Werewolf

Step Permainan (e)

2. Bagi yang memiliki kekuatan Sepatu Pencuri dan Kertas Sakti dipersilahkan untuk menggunakan kartu tersebut jika kamu menginginkannya

3. **Diskusi** selama 1-3 Menit (*kalo pada batu, gapapa kok lama... sabar ya moderator*)

4. Lakukan **voting** untuk **eksekusi** (Apabila ada yang memiliki kekuatan Bangsawan dapat digunakan saat ini jika kamu menginginkannya)

5. **Pembelaan** dari pemain yang dipilih untuk eksekusi

6. **Final Vote** : saat ini orang yang terpilih akan dieksekusi

7. Gunakan Cairan Rahasia atau Perisai Abadi apabila ada yang memiliki kekuatan tersebut jika kamu menginginkannya

8. Bagi yang memiliki kekuatan Sepatu Pencuri dan Kertas Sakti dipersilahkan untuk menggunakan kartu tersebut jika kamu menginginkannya.

13

Werewolf

Step Permainan (f)

9. Permainan **berlanjut mengikuti alur permainan dari malam ke 2**

10. Permainan **berakhir** ketika semua **Werewolf terbunuh** (**warga desa menang**). Jika **tersisa satu atau lebih Werewolf dan satu Warga Desa** maka **Werewolf menang**.

Selamat Maen!

Remi

Remi adalah permainan kartu klasik yang dapat dimainkan dengan banyak cara dan jenis permainan. Banyak permainan yang dapat dimainkan dengan kartu Remi. Berikut merupakan rekomendasi dari kami:

- a. Capsa
- b. Cangkul
- c. 7 Scope

14

Connect

Connect adalah permainan kartu yang mencocokkan angka atau warna yang sama. Permainan ini terinspirasi dari permainan UNO, namun dimodifikasi untuk dapat dimainkan dalam 56 kartu. Berikut adalah simbol-simbol yang ada di Permainan Connect:

Angka

+2 **+2** **+2** **+2** — **+2**

Pemain berikutnya mengambil 2 kartu.

+4 **+4** **+4** **+4** — **+4**

Pemain berikutnya mengambil 4 kartu.

Reverse

Urutan permainan diputarbalik.

Skip

Pemain berikutnya dilewatkan.

Skip

Pemain memilih warna kartu selanjutnya.

15

Link-It

Deskripsi

Link-it merupakan sebuah permainan yang menghubungkan antara kartu yang satu dengan yang lainnya melalui jalur yang ada. Kartu ini terdiri dari dua jenis kartu yaitu kartu biru dan kartu jingga. Kartu biru hanya bisa disambungkan dengan kartu biru lainnya, begitu pula untuk kartu jingga.

Syarat Permainan

1. Dimainkan oleh **1-4 pemain**.
2. Permainan selesai jika tersisa 1 pemain
3. Hanya kartu As yang dapat membuka warna lain.

16

Link-It

Alur Permainan

1. Permainan **dimulai dengan membagikan empat kartu** kepada setiap pemain.
2. Tentukan giliran pemain.
3. Pemain pertama **mengeluarkan kartu apa saja** sebagai awal permainan. Setelah meletakkan kartu, pemain wajib **mengambil satu (1) kartu dari deck**.
4. Pemain selanjutnya harus menghubungkan kartunya sesuai dengan pola yang ditentukan (vertikal / horizontal). Harus konsisten yaa, jangan kayak hubungan kamu sama dia hehe.
5. Apabila pemain ingin membuka warna lain, harus dimulai dengan kartu As.

17

Link-It

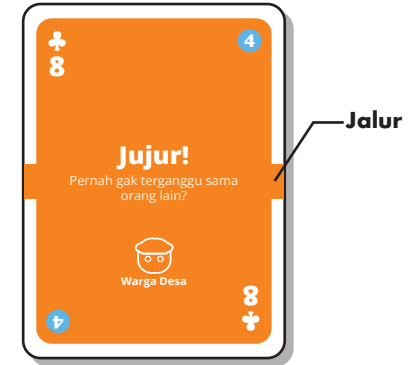
Alur Permainan

6. Apabila tidak bisa mengeluarkan kartu, pemain wajib menarik kartu di deck maksimal tiga (3) kartu
7. Apabila deck sudah habis, permainan dilakukan hingga tidak ada kartu yang tidak bisa diletakan.
8. Pemain selanjutnya harus menghubungkan kartunya sesuai dengan pola yang ditentukan (vertikal / horizontal). Harus konsisten yaa, jangan kayak hubungan kamu sama dia hehe.
9. Permainan selesai apabila:
 - a. Sudah tidak ada yang bisa mengeluarkan kartu (akumulasi sisa kartu yang dimiliki, yang paling besar kalah).
 - b. Hanya tersisa satu orang pemain.

18

Link-It

Kartu



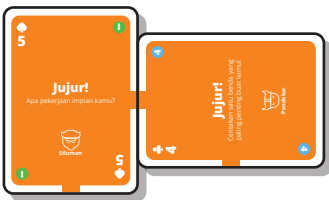
19

Link-It

Pola



✓ Orientasi dan Warna sama ✓



✗ Warna sama, Orientasi beda ✗

20

Link-It

Pola



✗ Jalur saling menutupi ✗



✗ Warna Beda ✗

21

Terakhir...

Instruksi ini ada untuk **membantu kamu** ketika **#MaenBareng**. Tapi, kami **tidak membatasi** kreasi dan imajinasi kalian dalam **membuat alur permainan sendiri!** Kami percaya bahwa **setiap pertemanan memiliki cara bermainnya** masing-masing.

Kami berharap kalian **bisa lebih dekat** satu sama lain dengan **#MaenBareng**. Kami juga tidak meminta banyak dari kalian, kami hanya **meminta bantuan kalian** serta **doanya** untuk **menyelesaikan masalah Phubbing** **#BersamaMaen**

SELAMAT MAEN!

22



23