



Batik

• Art of Archipelago •

Aturan Permainan

Tentang Permainan Ini

Selamat datang di Sentra Batik Surakarta, Indonesia. Menjajak kembali ke tahun 1970-an, kamu diminta berperan menjadi tangan kanan dari Mbok Mase (Seorang wanita pemilik pabrik kain batik). Sebagai asisten yang baik, kamu harus mengatur pekerja dengan keahlian yang tepat dan juga memilih bahan-bahan yang terbaik untuk menghasilkan kain batik yang sempurna. Dapatkan kamu membuktikan kemampuan manajemenmu kepada Mbok Mase dan menjadi yang terbaik di antara asisten yang lain ?

Komponen Permainan

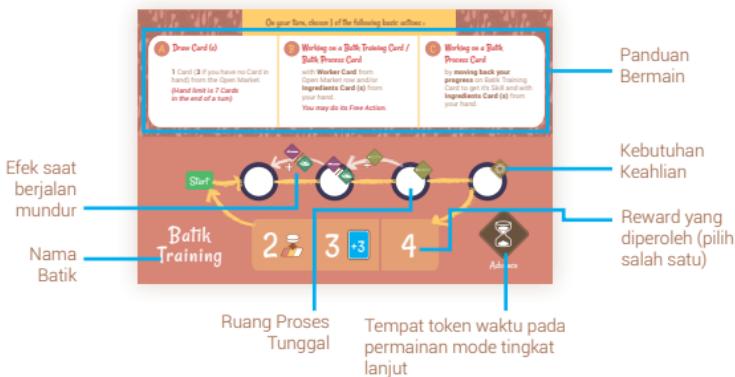
- 1** Papan Nilai
- 2** Buku Aturan (ID, EN)
- 36** Kartu *Market*
- 2** Kartu *Drying*
- 9** Kartu *Designer*
- 4** Kartu *Batik Training*
- 4** Kartu Referensi
- 16** Kartu Proses Batik
- 52** Token Pemain
(13 biji tiap pemain)

Modul Tingkat Lanjut :

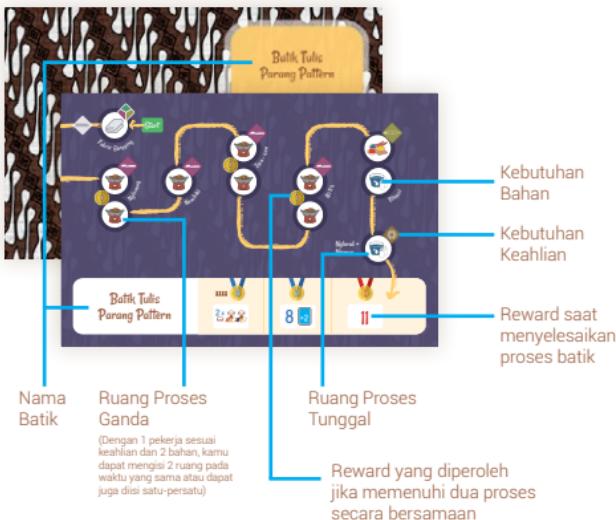
- 16** Kartu *Customer*
- 4** Kartu *Timer*

Anatomii Kartu

a Kartu Batik Training



b Kartu Proses Batik



c Kartu Market

Kartu Pekerja (di pasar terbuka)
atau
Kartu Bahan (di tangan)



Bahan :
ikon bahan

Pekerja :
ikon keahlian

Pekerja :
Ikon Aksi
Bebas

d Kartu Designer



Poin yang
diperoleh

Ruang Proses
Tunggal

Ikon
Keahlian

Efek Kartu
(Mempengaruhi
kartu Batik yang
dipasangkan)

Batas kartu untuk
dipasangkan dengan
kartu batik

Persiapan Permainan

- Bagikan **1 Kartu Batik Training, 1 Kartu Referensi** dan **13 Token pemain** kepada setiap pemain, sesuai dengan warna karakter yang dipilih.
- Letakkan **1 Token** dari **setiap pemain** di kolom Start di Kartu Batik Training masing-masing.
- Letakkan **1 Token** dari **setiap pemain** di **Papan Nilai** pada **kolom 0**, dan letakkan **1 token tambahan** pada **kolom 0+**.
(Sekarang setiap pemain hanya memiliki 10 token saja untuk dimainkan).
- Kocok semua **Kartu Market** kemudian bagikan **4 kartu** kepada setiap pemain.



Penataan kartu saat bermain dengan 4 pemain

- e** Buka **4 Kartu Tambahan** untuk membentuk **Pasar terbuka**, kemudian letakkan sisanya secara tertutup untuk membentuk **tumpukan kartu Pasar Tertutup**.
- f** Letakkan **Kartu Drying** di samping Pasar Terbuka dengan ketentuan :
 - 1 Kartu** untuk **2-3 Pemain**,
 - 2 Kartu** untuk **4 Pemain**,
- g** Kocok semua **Kartu Designer** dan letakkan tertutup di samping **tumpukan kartu Pasar Tertutup**.
- h** Kocok semua **Kartu Proses Batik** kemudian ambil :
 - 2 Kartu** untuk **2-3 Pemain**,
 - 3 Kartu** untuk **4 Pemain**,
 dan letakkan secara terbuka di atas meja untuk menjadi **Ruang Kerja Batik**. Letakkan sisanya secara tertutup.
- i** Pemain pertama dipilih berdasarkan usia yang paling muda atau pemain yang sedang memakai batik, kemudian permainan siap untuk dimulai.

Cara Bermain

Pada setiap giliran, lakukanlah langkah berikut.

- a** Buka Kartu Proses Batik baru selama kapasitas ruang Kerja Batik belum penuh (2 untuk 2-3 pemain, dan 3 untuk 4 pemain)

Ketika membuka Kartu Proses Batik yang membutuhkan Kartu Designer. Kamu harus mengambil Kartu Designer kemudian dipasangkan dengan Kartu Proses Batik tersebut. **j**

- b** Lakukan 1 dari Aksi Dasar berikut.

- Ambil kartu baru dari pasar.
- Mengerjakan Kartu Batik Training/Proses Batik, dan jalankan Aksi Bebas dari kartu pekerja yang dipilihnya.
- Mengerjakan Kartu Proses Batik pada Kartu Batik Training dengan menjalankan token mundur.

- c** Selesaikan giliran. Permainan berlanjut ke pemain sebelah kiri.

Aksi Dasar

A. Ambil Kartu Baru dari Pasar

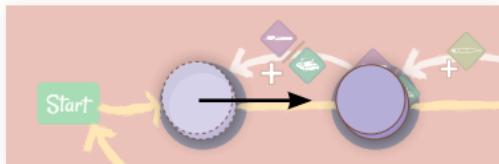
Ambil 1 Kartu dari Pasar Terbuka atau Tertutup, Ambil 3 Kartu bila tidak memiliki kartu di tangan. Setiap 1 Kartu yang sudah diambil dari Pasar Terbuka, **Langsung** buka kartu baru dari Pasar Tertutup untuk mengantikannya.

B. Mengerjakan Kartu Batik Training / Proses Batik, dan Jalankan Aksi Bebas

Pastikan kamu memiliki bahan-bahan yang sesuai dengan Proses Batik yang ingin diselesaikan di Kartu Batik Training/Proses Batik, kemudian pilih 1 Pekerja dari Pasar Terbuka yang memiliki keahlian yang sesuai juga. Buang kartu-kartu tersebut, lalu letakkan Token Pemainmu di Ruang tersebut. Kamu boleh melakukan Aksi Bebas sesuai dengan Kartu Pekerja yang digunakan tadi.

Proses Batik diisi dari awal sampai akhir dan tidak boleh dilompati (kecuali karena efek Kartu Designer)

Catatan: Ketika kamu mengerjakan di Kartu Proses Batik, gunakan Token pemainmu yang belum dipakai. Tetapi ketika mengerjakan di Kartu Batik Training, cukup geser maju Token yang sudah ada.



Kartu Proses Batik

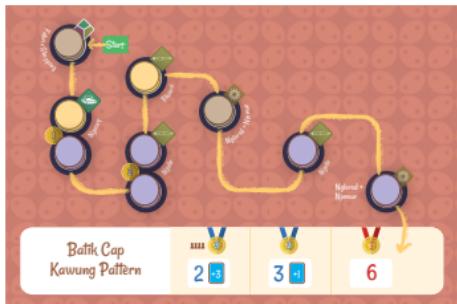


Kartu Batik Training

Saat kamu mengisi kolom terakhir di Kartu Proses Batik, terjadi fase penghitungan poin :

Berikan poin (dan bonus) untuk setiap pemain yang mengerjakan Kartu Proses Batik tersebut berdasarkan jumlah paling banyak tokennya. Jumlah poin (dan bonus) tercetak di pojok bawah kanan Kartu Proses Batik tersebut.

Bila terjadi seri, Pemain yang mengisi kolom proses paling awal yang berhak mendapatkan poin terbesar. Kemudian kembalikan token-token pemain ke pemiliknya. Letakkan Kartu Proses Batik yang sudah selesai di sisi atas deretan Pasar Terbuka (atau di tempat yang tersedia) untuk menandakan Deck kartu proses batik yang sudah selesai tersebut menjadi penanda akhir permainan.



Contoh gambar disamping.

(untuk 3 pemain)

Pemain Ungu mendapat reward **Pertama**, dan Pemain Krem menjadi yang **Kedua**.

(dalam 4 pemain)

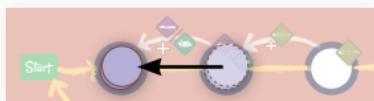
Pemain kuning menjadi yang **Ketiga**.

Saat kamu menyelesaikan kolom terakhir di Kartu Batik Training :

Pilih **salah satu** dari pilihan reward yang tersedia, kemudian pindahkan tokenmu kembali ke titik Start. Di giliranmu selanjutnya, kamu boleh mengerjakan Kartu Batik Training dari awal lagi.

B. Mengerjakan Kartu Proses Batik

Dengan menggerakkan mundur 1 langkah token di Kartu Batik Training untuk mendapatkan Keahlian yang tertera di Kartu tersebut. Kamu tetap harus mengeluarkan kartu bahan yang dibutuhkan tiap kolom proses batik.



- 1 Dengan mundur 1 langkah, kamu mendapatkan keahlian yang tertera



- 2 Kemudian dengan menggunakan bahan yang dibutuhkan, kamu dapat mengerjakan Kartu Proses Batik.



- 3 Letakkan tokenmu di Ruang tersebut.

Akhir Permainan

Permainan berakhir ketika Kartu Proses Batik **Kelima** telah selesai dikerjakan.

Untuk setiap token pemain yang berada di Kartu Proses Batik yang belum selesai, pemain tersebut mendapatkan 1 Poin tambahan. Pemain dengan poin terbanyak adalah pemenangnya. Bila terjadi seri, pemain yang seri berbagi

Permainan Tingkat Lanjut

Permainan ini direkomendasikan kepada pemain yang sudah bermain dalam mode dasar atau menginginkan pengalaman yang lebih menantang.

Sebagai awalan, lakukan persiapan yang sama dengan permainan sebelumnya. Lalu lanjutkan permainan dengan cara :

- a** Setiap pemain menggunakan **1 Tokennya** sebagai **Token Timer**, letakkan di kolom yang tersedia.
- b** Setiap pemain memiliki **10 Poin** di awal permainan.
- c** Siapkan **Kartu Customer & Kartu Timer** di sisi Ruang Kerja Batik.
- d** Kartu Batik di awal permainan harus **Kartu Batik Cap (ditandai dengan warna jingga di belakang kartu)**.
- e** Setiap Kartu Proses Batik yang baru dibuka (termasuk di awal permainan), buka juga **1 Kartu Customer** dari tumpukan dan pasangkan dengan kartu tersebut.
- f** Jika Customer memiliki Ikon Timer, ambil Kartu Timer dan pasangkan dengan Kartu Customer tersebut. Kemudian isi dengan **Token pemain yang sedang aktif** (atau pemain berikutnya) sesuai yang tertera di kartu Customer.
- g** Saat Kartu Proses Batik sudah selesai, baik itu berhasil atau gagal (karena waktu habis), sebagai pengganti Kartu Batik yang sudah selesai, **letakkan Kartu Customer yang menempel di Kartu tersebut berjejer** di atas deretan Pasar Terbuka untuk membentuk deretan **Customer uang sudah selesai**.



Saat giliranmu, lakukan langkah berikut :

1. Gerakkan **Token Timermu** mundur di salah satu Kartu Customer jika ada. Token Timermu **tidak boleh bergerak** bila baru dikeluarkan pada putaran ini. **Bila sebelum digerakkan, Tokennya sudah berada di titik 0**, buang Kartu Proses Batik ini dan letakkan Kartu Customer ke jajaran Kartu Customer yang sudah selesai secara terbalik. Kemudian jalankan efek penaltinya.
2. Buka **Kartu Proses Batik** yang baru ke dalam **Ruang Kerja Batik** bila belum pada kapasitas penuh. Kapasitas Ruang Kerja Batik sama dengan Permainan dasar di awal permainan, tetapi dapat berubah karena efek kartu Customer saat permainan.

3. Buka **Kartu Customer** baru kemudian pasangkan dengan Kartu Proses Batik tadi. Bila Kartu Customer memiliki Ikon Timer, sebagai tambahan letakkan **Kartu Timer** dan letakkan **di samping kiri** Kartu Customer tersebut kemudian letakkan Token Timermu di tempat yang sesuai.
Bila Token Timermu sudah berada di salah satu Kartu Customer di Ruang Kerja, gunakan Token Timer pemain berikutnya (dan seterusnya).
4. Lakukan **1 Aksi Dasar** (Lihat bagian Aksi Dasar hal.6)
Bila Kartu Proses Batik selesai pada giliran ini, poin yang diberikan ke pemain adalah akumulasi dari poin yang tertera di **Kartu Proses Batik** dan poin yang tertera di **Kartu Customer** yang menempel di kartu tersebut.
Bila pemain gagal menyelesaikan Kartu Proses Batik pada waktunya, Kartu Customernya harus diletakkan secara **terbalik** di deretan Kartu Customer yang sudah selesai untuk membedakan dengan yang sudah berhasil.
5. Lakukan **1 Aksi Bonus** yang sudah tersedia. Aksi Bonus akan tersedia setelah ada Kartu Customer tertentu yang berhasil terselesaikan. Bila ada lebih dari 1 Kartu Customer yang memiliki Aksi Bonus, kamu hanya boleh memilih salah satu saja.
6. Selesaikan giliran, permainan berlanjut ke pemain sebelah kiri.

g

Deretan Kartu Customer yang sudah selesai



Aksi Bonus
dan efek
yang AKTIF

Berhasil

Berhasil

Gagal

Berhasil

Akhir Permainan

Untuk Tingkat

Permainan berakhir ketika **Customer kelima berhasil** atau **Customer ketujuh telah selesai** dan sudah diletakkan di deretan kartu Customer. **Untuk setiap token pemain yang berada di Kartu Proses Batik yang belum selesai, pemain tersebut mendapatkan 1 poin tambahan.**

Pemain dengan poin terbanyak adalah pemenangnya pemenangnya. Bila terjadi seri, pemain yang seri berbagi kemenangan

Variasi 2 Pemain

Berikan tiap pemain Token dari 2 warna pemain dan 3 kartu Proses Batik yang berbeda (cap, tulis, kombinasi) secara acak. Cara bermainnya masih sama dengan mode Permainan Dasar, hanya saja setiap pemain hanya diperbolehkan mengerjakan Kartu Proses Batik milik mereka sendiri.

Permainan berakhir ketika 1 pemain berhasil menyelesaikan semua Kartu Proses Batiknya.

Glossary

- Nyorek** : Proses membuat pola atau motif batik pada kain.
- Ngecap** : Proses pelekatan malam pada kain menggunakan canting cap sebagai alat utama.
- Ngelir** : Proses pemberian warna pada kain yang sudah diberi malam dengan cara dicelup.
- Nglorod** : Proses pelunturan malam/lilin dengan cara dimasukkan ke dalam air panas.
- Njemur** : Mengeringkan kain dengan bantuan cahaya matahari.
- Nglowong** : Pelekatan malam pada bagian kerangka motif batik menggunakan canting tulis Biasanya untuk awalan.
- Nemboki** : Proses melekatkan malam menggunakan canting pada bagian yang dikehendaki agar warna tidak berubah. Nemboki dilakukan untuk bagian motif yang besar atau area yang lebih besar.
- Isen-isen** : Proses pelekatan malam menggunakan canting pada bagian yang diberi motif garis kecil-kecil atau lingkaran dll, agar warna tidak berubah setelah proses pencelupan. Motif kecil ini merupakan ornamen pengisi motif besar.
- Nitik** : Proses pelekatan malam menggunakan canting pada bagian yang diberi motif titik-titik.
- Fiksasi** : Proses penguncian warna dalam kain agar tidak luntur saat terkena air.

Credits

Perancang Gim

Adhit WP

Asisten Perancang

Diah Rahmawati
Destarisa
Tyo Raga

Ilustrator

M. Bahroen

Riset

Diah Rahmawati

Perancang Grafis

Adit WP
Iva Jaziilatur R

Script

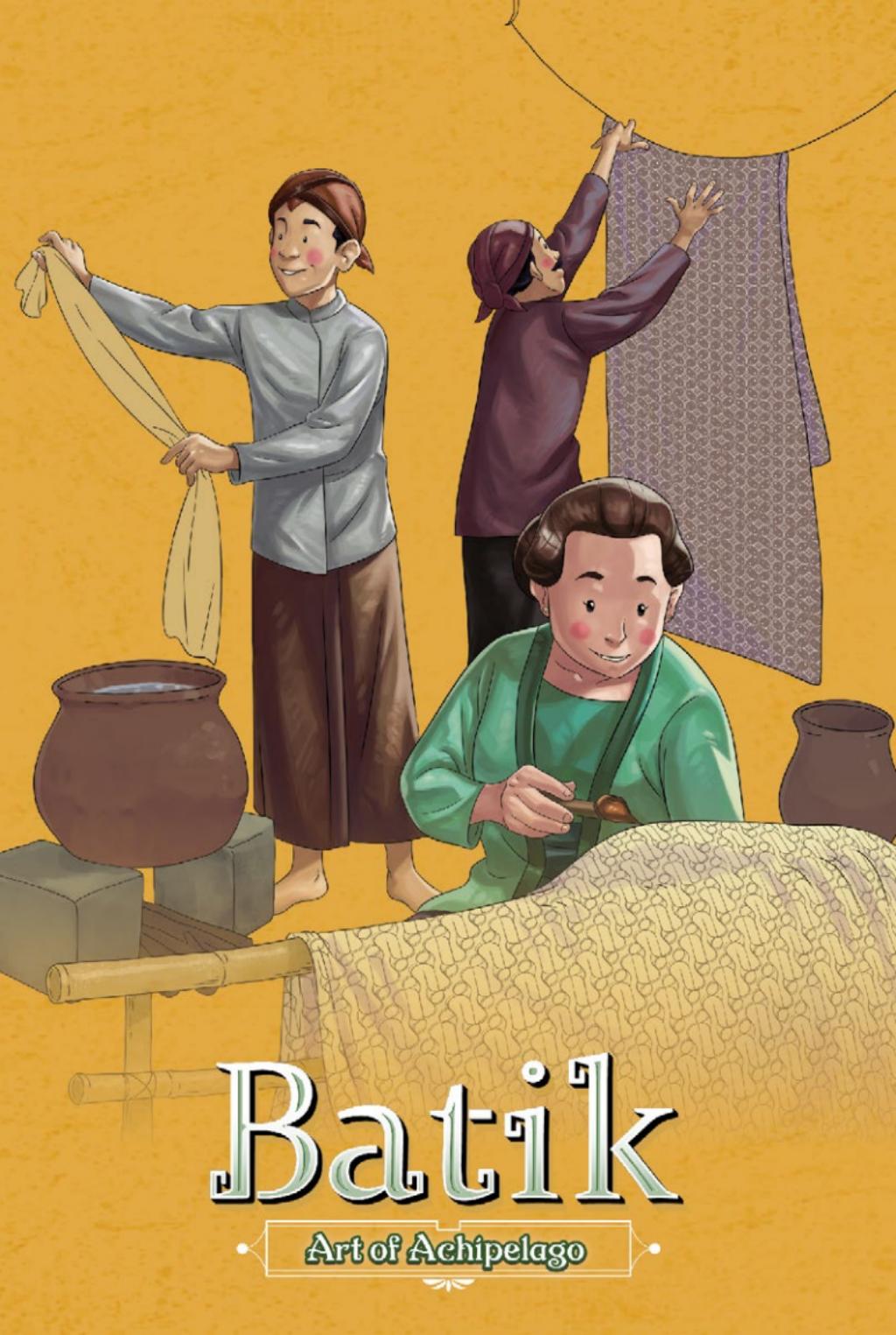
Adhit WP

Editor

Diah Rahmawati

Penguji Gim

Anggraeni P
Allez Martin T
Arie Setiawan
Immanuel Vicky
Vava Yossalva
Dany Aditya
Fitriani Naim
Lucky S
Ferdian Kelana
Alvanov M
Rika Y
Scorpisa L



Batik

• Art of Archipelago •