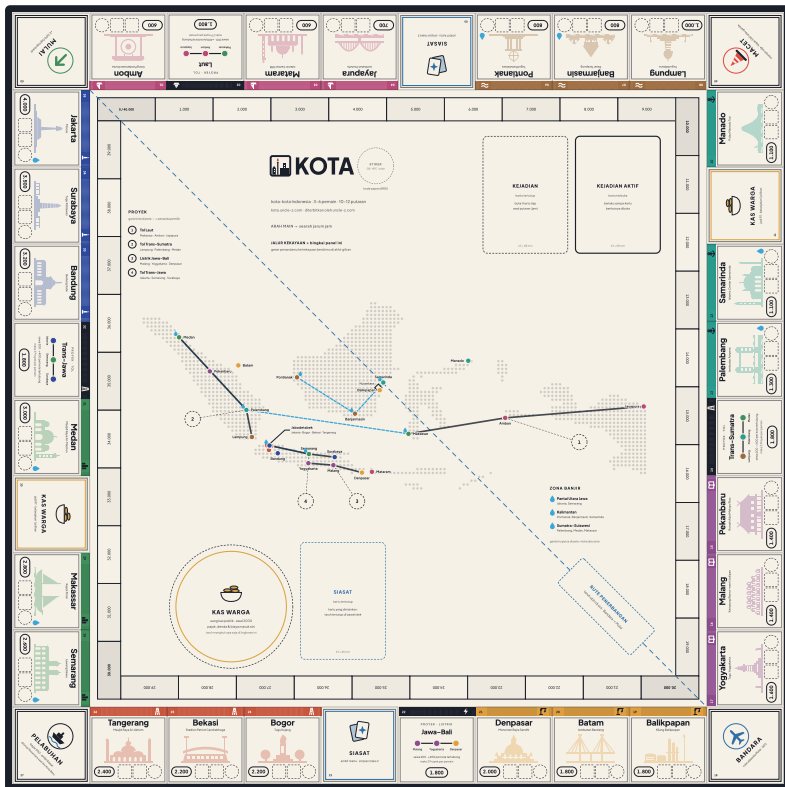




KOTA

Permainan papan tentang kota-kota Indonesia.

3-6 pemain · usia 8+ · 50-70 menit



Sekilas

Pemain 3–6 (terbaik 4–5). **Lama** 12 putaran untuk 4 pemain, 11 untuk 3 pemain, 10 untuk 5–6 pemain; sekitar 50–70 menit. **Usia** 8+.

Dalam satu kalimat: permainan properti kota-kota Indonesia. Kamu melempar dadu, jalan, membeli, menagih sewa, dan berdagang. Dek Kejadian adalah jamnya. Tidak ada yang tersingkir. Kalau ada HP, HP mengerjakan bagian yang membosankan dan bagian yang harus adil.

Satu giliran dalam satu baris: lempar, jalan dengan tangan, lalu ketuk atau pindai kartu kota untuk membeli (atau semua menawarkan kalau kamu menolak), ketuk kartu pemilik untuk membayar sewa, ambil Siasat, jadi RT di Kas Warga, atau jalankan ubin sudut.

Menang: kekayaan bersih tertinggi setelah Putaran Terakhir selesai (\$7.3). Tidak ada yang tersingkir; kekurangan uang menjadi utang (\$5.3).

1. Komponen

Komponen	Jumlah	Ukuran / catatan
Papan lipat	1	61,2 × 61,2 cm, terlipat 30,6 cm: ring 36 ubin 60 mm, peta, jalur kekayaan 40 kotak × 1.000
Ubin penutup Nusantara	1	64 × 64 mm, board 1 mm
Ubin banjir	3	64 × 64 mm, board 1 mm
Barikade, ubin rute udara, panah arah	1 / 1 / 1	60 × 12, 80 × 28, 40 × 20 mm
Penanda festival, boom	1 / 1	cakram 25 mm
Kartu kota, Proyek, Nusantara	24 + 4 + 1	63 × 88 mm, area stiker di punggung
Kartu Kejadian, Siasat, kontrak	12 / 16 / 7	63 × 88 mm
Kartu tawaran	36	6 per pemain: $0 \cdot \frac{1}{4} \cdot \frac{1}{2} \cdot \frac{3}{4} \cdot 1 \cdot 1\frac{1}{4}$
Kartu pemain, kartu utang	6 / 6	44 × 63 mm
Pion, penanda kekayaan, penanda Proyek	6 / 6 / 12	penanda Proyek 10 mm, 2 per pemain
Ruko, menara	32 / 12	kubus 10 mm, silinder 10 × 20 mm
Chip (edisi Kertas)	10 · 50 · 100 · 500 · 1.000 · 5.000	
Dadu	2	

Komponen	Jumlah	Ukuran / catatan
Stiker kode	64 per kotak	Bulat Ø 27 mm, QR + kode; di edisi Konek stiker NFC NTAG213. Kode tidak dicetak di kartu

Warna pemain, masing-masing dengan simbol supaya tidak bergantung pada warna saja: Merah ●, Kuning ▲, Hijau ■, Biru ◆, Putih ★, Hitam ➤.

2. Persiapan

1. Buka papan, Mulai di kiri atas. Masukkan 2.000 ke mangkuk Kas Warga. Panah arah ke "searah".
2. Kartu kota, kartu Proyek, dan kartu Nusantara ke tumpukan bank. Bangunan, ubin banjir, barikade, ubin rute, ubin penutup Nusantara, dan penanda ke persediaan.
3. Siapkan dek Kejadian sesuai jumlah pemain (tabel di bawah): kocok kartu yang dipakai, lalu taruh E12 Putaran Terakhir di paling bawah. Kocok 16 kartu Siasat.
4. Semua melempar dua dadu. Yang tertinggi duduk di **kursi 1**, lalu kursi berikutnya searah jarum jam.
5. Bagikan kas awal sesuai kursi. Taruh penanda kekayaan di jalur, dibulatkan ke bawah ke 1.000.

Pemain	Kas dasar	Kursi 1	Kursi 2	Kursi 3	Kursi 4	Kursi 5	Kursi 6	Kartu Kejadian
3	17.000	17.000	17.500	18.000	—	—	—	11 (tanpa E02)
4	15.000	15.000	16.500	16.500	16.500	—	—	12
5	15.000	15.000	17.000	17.000	17.000	17.000	—	10 (tanpa E02, E05)
6	13.000	13.000	15.000	15.500	15.500	16.000	16.500	10 (tanpa E02, E05)

Tabel ini juga dicetak di setiap kartu pemain.

3. Alur permainan

3.1 Putaran

1. **Lelang warisan.** Kalau ada pemain yang keluar, lelang satu kotanya.
2. **Buka Kejadian.** Pembuka putaran membuka kartu teratas dan menaruhnya terbuka di slot "Kejadian aktif". Semua efek "sampai kejadian berikutnya" berakhir saat itu juga, sebelum kartu baru dijalankan.
3. **Giliran** tiap pemain, mulai dari pembuka lalu searah jarum jam.
4. **Pembuka bergilir:** putaran berikutnya dibuka oleh pemain di kiri pembuka sebelumnya. Putaran 1 dibuka kursi 1.

5. **Akhir putaran:** pinjaman yang jatuh tempo dibayar; kontrak yang berakhir dikembalikan.

3.2 Giliran

1. **Sebelum melempar** (paling banyak satu): bayar 500 untuk keluar Macet, mainkan Jalur Alternatif, terbang dari Bandara, mainkan Ojek atau Jalan Tikus sebagai pengganti lemparan, atau bayar 500 untuk melewati barikade.
2. **Lempar dan jalan.** Jalankan aksi ubin tempat mendarat. Dadu ganda: lempar lagi. Ganda ketiga: masuk Macet tanpa jalan.
3. **Bangun, jual, gadai, tebus.** Hanya pemain aktif.
4. **Dagang dieksekusi.** Semua dagang yang disepakati selama giliran ini dijalankan sekarang.
5. **Akhir giliran.** Semua pemain menggeser penanda kekayaan. Di edisi HP aplikasi melakukannya otomatis.

3.3 Akhir permainan

Permainan selesai setelah pemain terakhir dalam urutan Putaran Terakhir menyelesaikan gilirannya. Skor dihitung dengan rumus di §7.3.

4. Jam dan jendela waktu

Setiap efek dan reaksi punya batas yang ditentukan oleh kejadian di meja, jadi aturannya sama persis dengan atau tanpa HP.

4.1 Berapa lama efek berlaku

Efek	Berakhir
Banjir, barikade, Arus Balik, penanda festival, boom, sewa tol x2 saat Mudik	Saat Kejadian berikutnya dibuka. Banjir juga bisa diangkat lewat Perbaikan; barikade lewat Buka Jalan
Rute Penerbangan, Nusantara, sewa x2 Putaran Terakhir	Akhir permainan
Kontrak	Akhir putaran yang ditulis di kartu (maks 2 putaran)
Asuransi	Saat menahan satu banjir atau Penertiban
Diskon, Pajak Ditangguhkan	Saat dipakai
Macet	Saat keluar; giliran ketiga wajib bayar

4.2 Kapan boleh bereaksi

Aksi	Jendela
Menagih sewa (edisi kertas)	Sampai pemain berikutnya melempar dadu. Edisi HP: otomatis

Aksi	Jendela
Mengusulkan dagang	Kapan saja, kecuali di Putaran Terakhir. Dieksekusi di akhir giliran berjalan
Mengusulkan kontrak	Di giliran salah satu pihak, kecuali di dua putaran terakhir
Gadai sebelum lelang	Setelah lelang diumumkan, sebelum kartu tawaran dipilih
Memilih kartu tawaran	Semua memilih, lalu "satu, dua, tiga", buka bersama
Tawar	Setelah tawaran dibuka, sebelum pemenang membayar
Jalur Alternatif	Sebelum melempar saat di Macet, atau saat akan masuk Macet
Pajak Ditangguhkan	Saat kamu harus membayar ke Kas Warga, kamu memilih kapan
Jalan Tikus, Ojek	Di giliranmu, sebagai pengganti lemparan
Izin Bangun, Asuransi, Razia, Warga Ramai, Demo	Di giliranmu
Pilihan RT	Saat mendarat di Kas Warga

4.3 Timer di aplikasi (opsional, opsi ruangan)

Timer	Default	Kalau waktu habis
Tawaran tertutup (N HP)	Nyala, 20 detik	Tawaran dianggap 0
Mode cepat: bank waktu 6 menit per pemain	Mati	Pilihan paling pasif: tolak beli (lelang), tawar 0, RT memilih Subsidi bila mampu, tolak dagang
Pengingat giliran	60 detik	Hanya getar, tanpa aksi

Di luar mode cepat, aplikasi tidak pernah memilih atas nama pemain.

5. Uang, kas, dan aset

5.1 Prinsip

- Semua jumlah kelipatan 10. Angka turunan dibulatkan: gadai ke bawah, tebus ke atas, jual bangunan ke bawah, nilai lelang ke 10 terdekat.
- Termiskin** di semua aturan = kekayaan bersih terendah, lalu kas terendah, lalu lempar dadu. Di edisi kertas yang dipakai posisi jalur kekayaan, jadi **jalur kekayaan wajib dipakai di edisi kertas**.

5.2 Kaya aset tapi tidak punya kas

Situasi	Aturan
Ingin membeli seharga cetak di giliranmu	Boleh menjual bangunan dan menggadai dulu

Situasi	Aturan
Lelang di giliran orang lain	Jendela gadai: boleh menggadai kota tanpa bangunan, Proyek, atau Nusantara. Menjual bangunan tidak boleh
Menawar lebih dari kas	Edisi HP: ditolak aplikasi. Edisi kertas: tawaran batal, denda 200 ke Kas Warga, penawar berikutnya yang menang
Membayar sewa, pajak, atau denda	Jual bangunan dan gadai sampai cukup (di giliran siapa pun). Sisanya menjadi utang
Seri lelang	Pemenangnya yang kekayaan bersihnya terendah

5.3 Utang

- Utang hanya terjadi setelah semua bangunan dijual dan semua properti digadai.
- Kreditor: pemain yang dibayar, atau Kas Warga untuk pajak, denda, dan biaya. Bank tidak pernah jadi kreditor.
- Selama berutang tidak boleh membeli, menawar, membangun, atau membuat kontrak. Boleh menjual properti lewat dagang.
- Semua pemasukan membayar utang lebih dulu, utang tertua dulu.
- Utang dihitung negatif di kekayaan bersih dan positif bagi kreditornya. Tidak ada yang tersingkir.

6. Ubin dan aksi

6.1 Kota

Harga, sewa, biaya ruko, gadai, tebus, dan nilai lelang setiap kota tercetak di kartu kotanya.

- **Belum dimiliki:** beli seharga cetak, atau tolak sehingga terjadi lelang. Pemain berutang tidak boleh membeli.
- **Milik orang lain:** bayar sewa. Kota tergadai atau kebanjiran tidak menarik sewa.
- **Sewa:** dasar, x2 kalau set lengkap tanpa bangunan, atau sewa bangunan. Lalu dikalikan boom x2, festival x2, dan Putaran Terakhir x2. **Total pengganda paling tinggi x4.**
- **Zona banjir:** Pantura (Jakarta, Semarang), Kalimantan (Pontianak, Banjarmasin, Samarinda), Sumatra–Sulawesi (Palembang, Medan, Makassar).

6.2 Proyek

Proyek	Kota terhubung	Ubin
Tol Laut	Makassar · Ambon · Jayapura	02
Tol Trans–Sumatra	Lampung · Palembang · Medan	14
Listrik Jawa–Bali	Malang · Yogyakarta · Denpasar	22

Proyek	Kota terhubung	Ubin
Tol Trans-Jawa	Jakarta · Semarang · Surabaya	32

- Harga 1.800, gadai 900, tebus 990. Maks 2 Proyek per pemain.
- Sewa 200 + 400 untuk tiap kota terhubung yang dimiliki pemilik Proyek, tidak tergadai, dan tidak kebanjiran: 200 / 600 / 1.000 / 1.400.
- Saat Mudik Lebaran, ketiga tol x2. Listrik tidak ikut.
- Tidak bisa dibangun, kebal banjir dan Penertiban.
- Rute Proyek dicetak di peta. Pemilik menaruh penanda Proyek di lingkaran rutanya.

6.3 Lelang

1. Dipicu oleh: menolak membeli, Lelang Aset, Nusantara terbuka atau didarati saat masih milik bank, dan kota warisan.
2. **Jendela gadai** (\$5.2).
3. Setiap pemain yang tidak berutang (dan belum punya 2 Proyek, kalau yang dilelang Proyek) memilih satu kartu tawaran tertutup. Nilainya dibaca di baris Lelang pada kartu kota. Yang menolak membeli boleh ikut.
4. Buka bersama. Tertinggi menang dan membayar ke bank. Seri: yang termiskin.
5. Tawar: satu pemain per lelang boleh menaikkan kartunya satu tingkat. Kalau dua pemain ingin memakainya, yang lebih dulu dalam urutan duduk dari pemain aktif yang dapat.
6. Semua 0: properti tetap milik bank.
7. Diskon: pemenang membayar 500 lebih murah.
8. **Nusantara**: nilai dihitung dari 3.000, minimum 2.000. Kartu $\frac{1}{4}$ dan $\frac{1}{2}$ dianggap 0.

6.4 Bangun, jual, gadai

- Bangun hanya di grup lengkap yang tidak tergadai dan tidak kebanjiran. Urutannya 1 ruko, 2 ruko, lalu menara (2 ruko kembali ke persediaan, bayar 1x harga ruko).
- **Merata dua arah**: membangun dan menjual menjaga selisih tingkat di satu grup paling banyak 1. Banjir boleh membuatnya tidak merata.
- Jual ruko: setengah harga ruko. **Jual menara**: menara kembali, 2 ruko dari persediaan dipasang, terima setengah harga satu ruko. Kalau persediaan ruko kurang dari 2, menara dijual utuh dengan harga setengah dari 3x harga ruko.
- Gadai setengah harga cetak. Tidak boleh menggadai kota yang grupnya masih berbangunan milikmu. Tebus: gadai x 1,1, dibulatkan ke atas ke 10.
- Persediaan 32 ruko dan 12 menara. Kalau habis, tidak ada yang bisa membangun benda itu.

6.5 Ubin khusus

- **Mulai:** Gaji 2.000 saat lewat atau mendarat dengan berjalan searah jarum jam.
- **Macet:** mampir tidak berbuat apa-apa. Kalau dikirim ke Macet, tidak dapat Gaji. Tiap giliran pilih: bayar 500 lalu melempar, mainkan Jalur Alternatif, atau melempar dan keluar hanya dengan ganda (jalan sesuai lemparan itu, tanpa lempar lagi). Giliran ketiga wajib bayar. Di Macet tetap menerima sewa, berdagang, dan membangun.
- **Bandara:** tidak terjadi apa-apa. Kalau rute udara terbuka, di awal giliran berikutnya boleh bayar 500 dan terbang ke Mulai tanpa melempar. **Terbang tidak memberi Gaji.**
- **Pelabuhan:** boleh bayar 500 dan mengambil 1 Siasat. Setelah Ibu Kota Baru, ditutup ubin Nusantara.
- **Siasat:** ambil 1 kartu. Batas tangan 2: saat mengambil kartu ketiga, mainkan satu kalau sah atau buang satu (boleh kartu yang baru). Kartu yang dibuang atau dimainkan masuk **tertutup ke bawah dek.**
- **Kas Warga (RT):** wajib membelanjakan satu pilihan yang mampu dibayar kas. Kalau tidak ada yang mampu, ambil Siasat.

Pilihan RT	Harga	Efek	Syarat
Perbaikan	1.000	Angkat semua ubin banjir	Ada banjir
Festival	500	Penanda festival di kota mana pun	—
Rute Penerbangan	3.000	Taruh ubin rute udara	Belum ada
Ibu Kota Baru	4.000	Tutup Pelabuhan dengan Nusantara, lalu lelang	Belum ada
Subsidi	1.000	Ke pemain termiskin	—
Buka Jalan	500	Angkat barikade	Ada barikade

7. Kejadian, Siasat, skor

7.1 Kejadian

Kartu	Efek di meja	Target (HP / kertas)
E01-02 Banjir	Ubin banjir di semua kota satu zona; turun 1 tingkat bangunan; pion di kota banjir geser maju tanpa aksi. Kota ber-Asuransi tidak terkena	Zona dengan hujan terbanyak / dadu 1-2 Pantura, 3-4 Kalimantan, 5-6 Sum-Sul
E03 Jalan Ditutup	Barikade setelah kota terakhir satu grup	Data lalu lintas atau acak / dadu 1-6 → G3-G8
E04 Rute Penerbangan Dibuka	Ubin rute udara, sampai akhir permainan	—

Kartu	Efek di meja	Target (HP / kertas)
E05 Arus Balik	Panah dibalik; lewat Mulai berlawanan arah tidak memberi Gaji	—
E06 Mudik Lebaran	Penanda festival di kota tengah satu grup; pion yang akan melewatinya berhenti di sana; sewa x2; pemilik +500 dari Kas Warga; sewa tol x2	Kota dengan libur nyata (G4–G7) / dadu → G3–G8
E07 Penertiban	Turunkan satu tingkat bangunan tertinggi. Kalau seri, pemain termiskin yang memilih. Pemilik menerima setengah harga ruko dari Kas Warga kalau kasnya cukup	—
E08 Lelang Aset	Kota termahal milik pemimpin yang tidak tergadai, tidak berbangunan, dan tidak kebanjiran. Pemiliknya menerima harga cetak dari bank, lalu kota dilelang. Kalau tidak ada: tiap pemain dengan 3+ properti dan kekayaan positif membayar 500	—
E09 Pajak Kekayaan	10% kekayaan bersih, dibulatkan ke bawah ke 10, maks 3.000. Bebas kalau kekayaan ≤ 0	—
E10 Ibu Kota Baru	Tutup Pelabuhan dengan Nusantara, lalu lelang (min 2.000). Kalau sudah dimiliki: pemiliknya +1.000 dari bank. Kalau masih milik bank: lelang lagi	—
E11 Investasi Asing	Penanda boom: sewa satu grup x2	Kenaikan harga rumah tertinggi / dadu → G3–G8
E12 Putaran Terakhir	Selalu kartu terakhir. Sewa x2. Tidak boleh dagang atau kontrak	—

7.2 Siasat

Kartu	Aturan
K01–02 Jalan Tikus	Pengganti lemparan: pindah ke ubin mana pun dalam 6 langkah ke arah mana pun, mengabaikan barikade, tanpa Gaji. Tidak bisa dipakai di Macet
K03 Ojek	Pengganti lemparan: 3 dadu. Dua dadu sama berarti ganda; tiga sama dihitung satu ganda
K04 Demo	Barikade di pintu masuk satu grup (sebelum kotanya yang pertama), sampai Kejadian berikutnya. Kalau barikade sudah ada, pindahkan
K05–06 Izin Bangun	Satu ruko tanpa set lengkap dan tanpa aturan merata, maksimal sampai 2 ruko. Bayar harga ruko
K07–08 Asuransi	Taruh terbuka di samping kotamu. Menahan banjir atau Penertiban berikutnya di kota itu, lalu masuk ke bawah dek. Ikut berpindah kalau kotanya didagangkan
K09 Tawar	Naikkan kartu tawaranmu satu tingkat setelah dibuka
K10 Jalur Alternatif	Keluar dari Macet, atau tolak masuk Macet. Kalau menolak karena ganda ketiga, pion tidak jalan dan giliran selesai
K11 Razia	Kirim pemain yang kekayaannya di atasmu ke Macet (tanpa Gaji)
K12 Sponsor	1.000 dari Kas Warga, atau sisa isinya

Kartu	Aturan
K13 Diskon	–500 untuk beli atau menang lelang berikutnya
K14 Lembur	1.000 dari bank
K15 Warga Ramai	Penanda festival di kotamu sampai Kejadian berikutnya, tanpa bonus 500
K16 Pajak Ditangguhkan	Batalkan satu pembayaran ke Kas Warga, kamu pilih kapan

7.3 Skor

Kekayaan bersih = kas + kota dan Proyek tidak tergadai seharga cetak + yang tergadai setengahnya + ruko seharga belinya + menara $3 \times$ harga ruko + Nusantara 3.000 (1.500 kalau tergadai) + piutang – utang. Siasat bernilai 0. Seri: kas terbanyak, lalu properti terbanyak, lalu menang bersama.

8. Dagang dan kontrak

- Boleh didagangkan: kota, Proyek, Nusantara, uang, dan kartu Siasat. Bangunan harus dijual dulu.
- **Nilai minimum:** tiap pihak menerima setidaknya setengah nilai yang ia serahkan. Properti dihitung seharga cetak, uang apa adanya, Siasat 0.
- Kota tergadai tetap tergadai setelah berpindah tangan.
- Batas 2 Proyek dan batas tangan 2 tetap berlaku bagi penerima.
- **Bebas sewa:** A tidak menarik sewa dari B atas semua properti A selama 1–2 putaran. B membayar harganya ke A sekarang, dari kas.
- **Pinjaman:** A memberi X ke B sekarang; B mengembalikan Y ($Y \leq 1,5X$) di akhir putaran yang ditulis. Bunganya ($Y - X$) adalah harganya. Yang tidak terbayar menjadi utang ke A.
- Maks 2 putaran, satu kontrak aktif per pasangan, tidak boleh dibuat di dua putaran terakhir.

[illegible]

Ringkasan giliran

1. **Sebelum melempar** (paling banyak satu): bayar 500 untuk keluar Macet, mainkan Jalur Alternatif, terbang dari Bandara, mainkan Ojek atau Jalan Tikus sebagai pengganti lemparan, atau bayar 500 untuk melewati barikade.
2. **Lempar dan jalan.** Jalankan aksi ubin tempat mendarat. Dadu ganda: lempar lagi. Ganda ketiga: masuk Macet tanpa jalan.
3. **Bangun, jual, gadai, tebus.** Hanya pemain aktif.
4. **Dagang dieksekusi.** Semua dagang yang disepakati selama giliran ini dijalankan sekarang.
5. **Akhir giliran.** Semua pemain menggeser penanda kekayaan. Di edisi HP aplikasi melakukannya otomatis.



Kasus tepi, aplikasi, dan aturan terbaru

kota.uncle-z.com

Semua putusan kasus tepi bernomor ada di sana.



diterbitkan oleh

uncle-z.coi

Kota v2.0 · 30 Oktober 2026. Tidak berafiliasi dengan Hasbro atau Monopoly; tidak memakai gambar, nama, desain papan, atau teks kartu Monopoly.