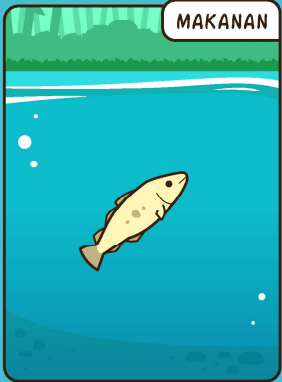
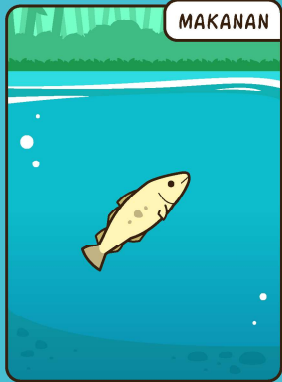
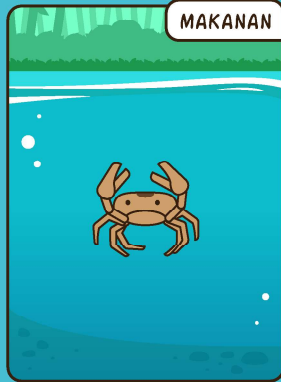
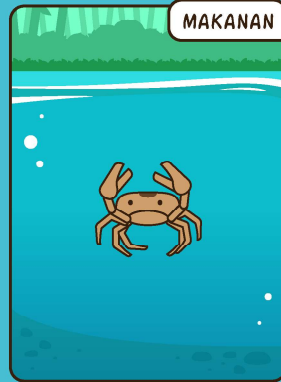
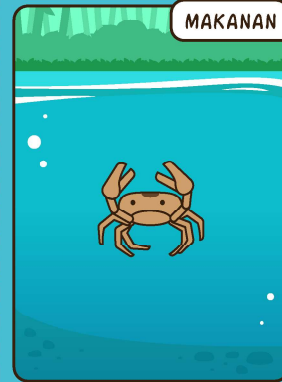
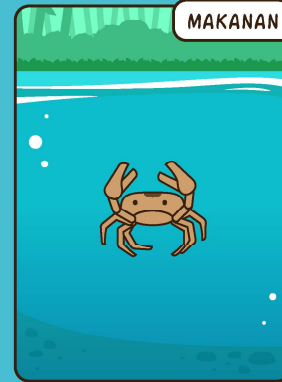



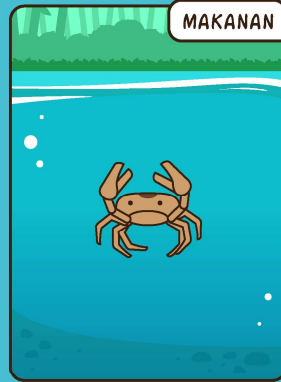
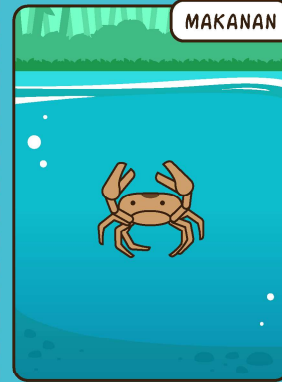
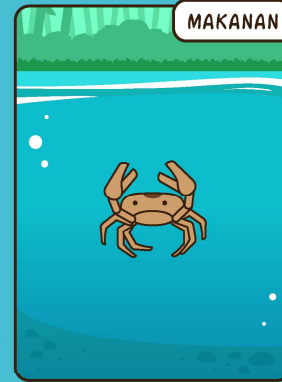


















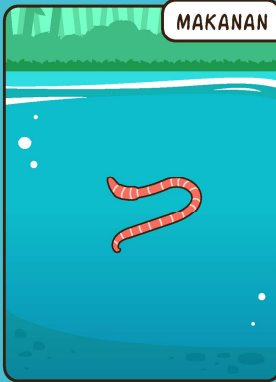
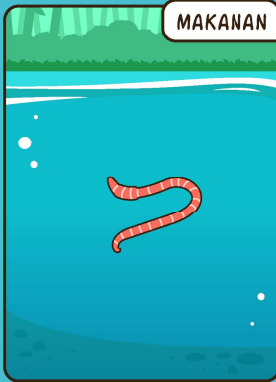




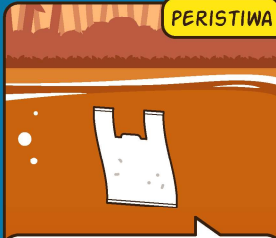
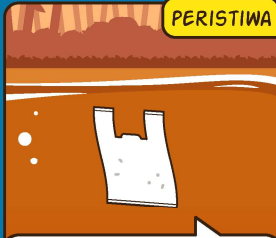
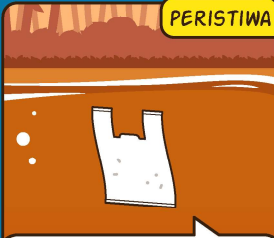



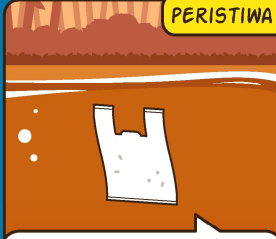
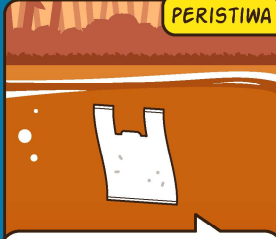
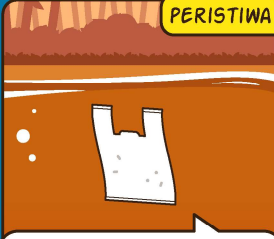




<p>MAKANAN</p> <p>IKAN SEDANG x1</p>	<p>MAKANAN</p> <p>IKAN SEDANG x1</p>	<p>MAKANAN</p> <p>IKAN SEDANG x1</p>	<p>MAKANAN</p> <p>IKAN SEDANG x1</p>	<p>MAKANAN</p> <p>IKAN SEDANG x1</p>	<p>MAKANAN</p> <p>IKAN SEDANG x1</p>
					
<p>MAKANAN</p> <p>IKAN SEDANG x1</p>	<p>MAKANAN</p> <p>IKAN SEDANG x1</p>	<p>MAKANAN</p> <p>KEPITING x1</p>	<p>MAKANAN</p> <p>KEPITING x1</p>	<p>MAKANAN</p> <p>KEPITING x1</p>	<p>MAKANAN</p> <p>KEPITING x1</p>
 <p>PERISTIWA</p> <p>TUKAR SATU MAKANAN APAPUN DENGAN PEMAIN LAIN, PEMAIN YANG MENARIK KARTU INI BEBAS MEMILIH.</p>	 <p>PERISTIWA</p> <p>TUKAR SATU MAKANAN APAPUN DENGAN PEMAIN LAIN, PEMAIN YANG MENARIK KARTU INI BEBAS MEMILIH.</p>	 <p>PERISTIWA</p> <p>TUKAR SATU MAKANAN APAPUN DENGAN PEMAIN LAIN, PEMAIN YANG MENARIK KARTU INI BEBAS MEMILIH.</p>			
<p>TUKERAN DONG..</p>	<p>TUKERAN DONG..</p>	<p>TUKERAN DONG..</p>	<p>KEPITING x1</p>	<p>KEPITING x1</p>	<p>KEPITING x1</p>

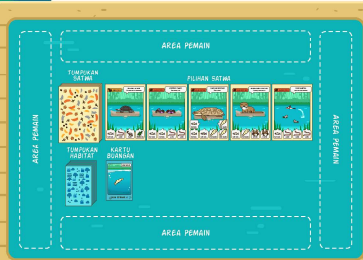
 <p>MAKANAN</p> <p>XOHE UDANG x1</p>	 <p>MAKANAN</p> <p>XOHE UDANG x1</p>	 <p>MAKANAN</p> <p>XOHE UDANG x1</p>	 <p>MAKANAN</p> <p>XOHE UDANG x1</p>	 <p>MAKANAN</p> <p>XOHE UDANG x1</p>	 <p>MAKANAN</p> <p>XOHE UDANG x1</p>
 <p>MAKANAN</p> <p>XOHE TUMBUHAN AIR x1</p>	 <p>MAKANAN</p> <p>XOHE TUMBUHAN AIR x1</p>	 <p>MAKANAN</p> <p>XOHE TUMBUHAN AIR x1</p>	 <p>MAKANAN</p> <p>XOHE CACING x2</p>	 <p>MAKANAN</p> <p>XOHE CACING x2</p>	 <p>MAKANAN</p> <p>XOHE CACING x2</p>
 <p>MAKANAN</p> <p>XOHE CACING x1</p>	 <p>MAKANAN</p> <p>XOHE CACING x1</p>	 <p>MAKANAN</p> <p>XOHE CACING x1</p>	 <p>MAKANAN</p> <p>XOHE CACING x1</p>	 <p>MAKANAN</p> <p>XOHE CACING x2</p>	 <p>MAKANAN</p> <p>XOHE CACING x2</p>

 <p>MAKANAN</p> <p>CACING x1</p>	 <p>MAKANAN</p> <p>CACING x1</p>	 <p>PERISTIWA</p> <p>MENGAMBIL DUA KARTU MAKANAN DARI TUMPUKAN KARTU BUANGAN.</p> <p>KAMPANYE LINGKUNGAN</p>	 <p>PERISTIWA</p> <p>MENGAMBIL DUA KARTU MAKANAN DARI TUMPUKAN KARTU BUANGAN.</p> <p>KAMPANYE LINGKUNGAN</p>	 <p>PERISTIWA</p> <p>KARTU INI DAPAT DISIMPAN UNTUK MENGGANTIKAN JENIS MAKANAN APAPUN SEJUMLAH DUA MAKANAN.</p> <p>SEMUA ADA DISINI</p>	 <p>PERISTIWA</p> <p>KARTU INI DAPAT DISIMPAN UNTUK MENGGANTIKAN JENIS MAKANAN APAPUN SEJUMLAH DUA MAKANAN.</p> <p>SEMUA ADA DISINI</p>
 <p>PERISTIWA</p> <p>KARTU INI HARUS DISIMPAN DI ATAS SATWA BERSIMBOL [MILIK] MILIK PEMAIN YANG MENARIK KARTU INI. SATWA YANG KADAR PLASTIKNYA PENUH, AKAN TERBUANG. KARTU INI BERNILAI DUA [MILIK].</p> <p>SAMPAH PLASTIK x2</p>	 <p>PERISTIWA</p> <p>KARTU INI HARUS DISIMPAN DI ATAS SATWA BERSIMBOL [MILIK] MILIK PEMAIN YANG MENARIK KARTU INI. SATWA YANG KADAR PLASTIKNYA PENUH, AKAN TERBUANG. KARTU INI BERNILAI DUA [MILIK].</p> <p>SAMPAH PLASTIK x2</p>	 <p>PERISTIWA</p> <p>KARTU INI HARUS DISIMPAN DI ATAS SATWA BERSIMBOL [MILIK] MILIK PEMAIN YANG MENARIK KARTU INI. SATWA YANG KADAR PLASTIKNYA PENUH, AKAN TERBUANG. KARTU INI BERNILAI DUA [MILIK].</p> <p>SAMPAH PLASTIK x2</p>	 <p>PERISTIWA</p> <p>MENGURANGI POPULASI BERANG-BERANG CAKAR PENDEK SEMUA PEMAIN SEBANYAK SATU KARTU.</p> <p>PERDAGANGAN SATWA</p>	 <p>PERISTIWA</p> <p>MENGAMBIL SATU INDIVIDU CEKAKAK JAWA DARI PEMAIN LAIN.</p> <p>BANTARAN SUNGAI</p>	 <p>PERISTIWA</p> <p>MENGAMBIL SATU INDIVIDU IKAN HAMPALA ATAU KEPITING VAMPIR DARI PEMAIN LAIN.</p> <p>AIR JERNIH</p>
 <p>PERISTIWA</p> <p>KARTU INI HARUS DISIMPAN DI ATAS SATWA BERSIMBOL [MILIK] MILIK PEMAIN YANG MENARIK KARTU INI. SATWA YANG KADAR PLASTIKNYA PENUH, AKAN TERBUANG. KARTU INI BERNILAI DUA [MILIK].</p> <p>SAMPAH PLASTIK x2</p>	 <p>PERISTIWA</p> <p>KARTU INI HARUS DISIMPAN DI ATAS SATWA BERSIMBOL [MILIK] MILIK PEMAIN YANG MENARIK KARTU INI. SATWA YANG KADAR PLASTIKNYA PENUH, AKAN TERBUANG. KARTU INI BERNILAI DUA [MILIK].</p> <p>SAMPAH PLASTIK x2</p>	 <p>PERISTIWA</p> <p>KARTU INI HARUS DISIMPAN DI ATAS SATWA BERSIMBOL [MILIK] MILIK PEMAIN YANG MENARIK KARTU INI. SATWA YANG KADAR PLASTIKNYA PENUH, AKAN TERBUANG. KARTU INI BERNILAI DUA [MILIK].</p> <p>SAMPAH PLASTIK x2</p>	 <p>PERISTIWA</p> <p>MENGURANGI POPULASI KURA-KURA PIPI PUTIH SEMUA PEMAIN SEBANYAK SATU KARTU.</p> <p>SPESES INVASIF</p>	 <p>PERISTIWA</p> <p>MENGURANGI POPULASI IKAN HAMPALA ATAU KEPITING VAMPIR SEMUA PEMAIN SEBANYAK SATU KARTU.</p> <p>PENCEMARAN AIR</p>	 <p>PERISTIWA</p> <p>MENGURANGI POPULASI IKAN HAMPALA ATAU KEPITING VAMPIR SEMUA PEMAIN SEBANYAK SATU KARTU.</p> <p>PENCEMARAN AIR</p>

XO-HE	<p><b>KARNIVORA</b></p> <p><b>LABI-LABI BINTANG</b> <i>Chitra chitra</i></p>  <p>IKAN KECIL</p> <p>IKAN SEDANG</p> <p>IKAN KECIL</p> <p>IKAN KECIL</p> <p>IKAN SEDANG</p> <p>IKAN SEDANG</p>	<p><b>KARNIVORA</b></p> <p><b>LABI-LABI BINTANG</b> <i>Chitra chitra</i></p>  <p>IKAN KECIL</p> <p>IKAN SEDANG</p> <p>IKAN KECIL</p> <p>IKAN KECIL</p> <p>IKAN SEDANG</p> <p>IKAN SEDANG</p>	<p><b>KARNIVORA</b></p> <p><b>LABI-LABI BINTANG</b> <i>Chitra chitra</i></p>  <p>IKAN KECIL</p> <p>IKAN SEDANG</p> <p>IKAN KECIL</p> <p>IKAN KECIL</p> <p>IKAN SEDANG</p> <p>IKAN SEDANG</p>	<p><b>KARNIVORA</b></p> <p><b>BERANG-BERANG CAKAR KECIL</b> <i>Amblyonyx cinereus</i></p>  <p>IKAN KECIL</p> <p>IKAN SEDANG</p> <p>KEPITING</p> <p>KEPITING</p>
	<p><b>OMNIVORA</b></p> <p><b>KURA-KURA PIPI PUTIH</b> <i>Siebenrockiella crassicolis</i></p>  <p>IKAN KECIL</p> <p>CACING</p> <p>UDANG</p> <p>TUMBUHAN AIR</p>	<p><b>OMNIVORA</b></p> <p><b>KURA-KURA PIPI PUTIH</b> <i>Siebenrockiella crassicolis</i></p>  <p>IKAN KECIL</p> <p>CACING</p> <p>UDANG</p> <p>TUMBUHAN AIR</p>	<p><b>OMNIVORA</b></p> <p><b>KURA-KURA PIPI PUTIH</b> <i>Siebenrockiella crassicolis</i></p>  <p>IKAN KECIL</p> <p>CACING</p> <p>UDANG</p> <p>TUMBUHAN AIR</p>	<p><b>KARNIVORA</b></p> <p><b>BERANG-BERANG CAKAR KECIL</b> <i>Amblyonyx cinereus</i></p>  <p>IKAN KECIL</p> <p>IKAN SEDANG</p> <p>KEPITING</p> <p>KEPITING</p>

<p><b>KARNIVORA</b></p> <p><b>KEPITING VAMPIR</b> <i>Geosesarma sp.</i></p> <p>XCH-E</p> <p>IKAN KECIL, IKAN KECIL, CACING, CACING</p>	<p><b>KARNIVORA</b></p> <p><b>CEKAKAK JAWA</b> <i>Halcyon cyanovertris</i></p> <p>XCH-E</p> <p>IKAN KECIL, IKAN KECIL, UDANG, KEPITING</p> <p><b>EFEK MENYELAM CEPAT:</b> KARTU CEKAKAK JAWA DAPAT DIPEROLEH LANGSUNG KETIKA TERDAPAT TIGA KALI LIPAT MAKANAN SATWA INI DI TUMPUKAN KARTU BUANGAN. <b>EFEK INI HANYA DAPAT DIGUNAKAN SEKALI DALAM PERMAINAN.</b></p>	<p><b>KARNIVORA</b></p> <p><b>CEKAKAK JAWA</b> <i>Halcyon cyanovertris</i></p> <p>XCH-E</p> <p>IKAN KECIL, IKAN KECIL, UDANG, KEPITING</p> <p><b>EFEK MENYELAM CEPAT:</b> KARTU CEKAKAK JAWA DAPAT DIPEROLEH LANGSUNG KETIKA TERDAPAT TIGA KALI LIPAT MAKANAN SATWA INI DI TUMPUKAN KARTU BUANGAN. <b>EFEK INI HANYA DAPAT DIGUNAKAN SEKALI DALAM PERMAINAN.</b></p>	<p><b>KARNIVORA</b></p> <p><b>CEKAKAK JAWA</b> <i>Halcyon cyanovertris</i></p> <p>XCH-E</p> <p>IKAN KECIL, IKAN KECIL, UDANG, KEPITING</p> <p><b>EFEK MENYELAM CEPAT:</b> KARTU CEKAKAK JAWA DAPAT DIPEROLEH LANGSUNG KETIKA TERDAPAT TIGA KALI LIPAT MAKANAN SATWA INI DI TUMPUKAN KARTU BUANGAN. <b>EFEK INI HANYA DAPAT DIGUNAKAN SEKALI DALAM PERMAINAN.</b></p>
<p><b>KARNIVORA</b></p> <p><b>KEPITING VAMPIR</b> <i>Geosesarma sp.</i></p> <p>XCH-E</p> <p>IKAN KECIL, IKAN KECIL, CACING, CACING</p>	<p><b>KARNIVORA</b></p> <p><b>IKAN HAMPALA</b> <i>Hampala macrolepidota</i></p> <p>XCH-E</p> <p>IKAN KECIL, CACING, CACING, CACING</p>	<p><b>KARNIVORA</b></p> <p><b>IKAN HAMPALA</b> <i>Hampala macrolepidota</i></p> <p>XCH-E</p> <p>IKAN KECIL, CACING, CACING, CACING</p>	<p><b>KARNIVORA</b></p> <p><b>IKAN HAMPALA</b> <i>Hampala macrolepidota</i></p> <p>XCH-E</p> <p>IKAN KECIL, CACING, CACING, CACING</p>

## PERSIAPAN



PISAHKAN KARTU SATWA DAN KARTU HABITAT MENJADI 2 TUMPUKAN DENGAN POSISI BAGIAN DEPAN KARTU MENGHADAP KE BAWAH. UNTUK SETERUSNYA KEDUA TUMPUKAN INI DISEBUT TUMPUKAN SATWA DAN TUMPUKAN HABITAT. AMBIL 5 KARTU SATWA TERATAS DARI TUMPUKAN, KEMUDIAN SUSUN DI SAMPING TUMPUKAN SATWA.

## CARA BERMAIN

SETIAP GILIRAN, PEMAIN MENGAMBIL SATU KARTU DARI TUMPUKAN HABITAT. UNTUK KARTU MAKANAN YANG TERAMBIL, MAKA PEMAIN AKAN MENYIMPANNYA DI AREA PERMAINAN MASING-MASING DENGAN POSISI TERBUKA. UNTUK KARTU PERISTIWA YANG TERAMBIL, MAKA EFEKNYA AKAN LANGSUNG AKTIF. SETELAH PEMAIN TERSEBUT MENGAMBIL SATU KARTU HABITAT, MAKA PERMAINAN DILANJUTKAN GILIRAN PEMAIN BERIKUTNYA SEARAH JARUM JAM.

SETIAP PEMAIN DAPAT MENUKAR KARTU-KARTU MAKANAN DENGAN SATU KARTU SATWA SETIAP GILIRAN, YANG TERSEDIA DI SAMPING TUMPUKAN SATWA, DENGAN MEMBUANG SEJUMLAH KARTU MAKANAN YANG IA PUNYA SESUAI DENGAN KEBUTUHAN MAKANAN SATWA MASING-MASING YANG DITUNJUKKAN PADA KARTU.

## CARA MENANG

SEMUA PEMAIN AKAN BERLOMBA UNTUK TERLEBIH DAHULU MEMPEROLEH SEJUMLAH KARTU SATWA.

UNTUK JUMLAH PEMAIN 2 ORANG, PEMAIN HARUS MEMPEROLEH 5 KARTU SATWA. UNTUK JUMLAH PEMAIN 3 ORANG, PEMAIN HARUS MEMPEROLEH 4 KARTU SATWA.

UNTUK JUMLAH PEMAIN 4-5 ORANG, PEMAIN HARUS MEMPEROLEH 3 KARTU SATWA.

BILA TERJADI LEBIH DARI SATU PEMAIN YANG BERHASIL MENJADI PEMENANG DI DALAM SATU PUTARAN, MAKA JUMLAH GAMBAR SATWA DALAM KARTU SATWA TERBANYAKLAH YANG MENJADI PEMENANG. BILA JUMLAH GAMBAR SATWA MASIH SEIMBANG, PEMAIN YANG MEMILIKI VARIASI SATWA TERBANYAK YANG MENJADI PEMENANG.

## PETUNJUK PERMAINAN

TIAP GILIRAN PEMAIN MENGAMBIL SATU KARTU HABITAT.

APABILA KARTU YANG TERAMBIL MAKANAN, MAKA SIMPAN DALAM KONDISI TERBUKA DI DEPAN PEMAIN.

APABILA KARTU YANG TERAMBIL PERISTIWA, MAKA EFEK KARTU LANGSUNG AKTIF.

TIAP GILIRAN, BILA JUMLAH MAKANAN SESUAI, PEMAIN DAPAT MENUKAR KARTU-KARTU MAKANAN DENGAN SATU KARTU SATWA.

PEMAIN YANG MENJADI PEMENANG ADALAH YANG TERLEBIH DAHULU MENGUMPULKAN SATWA: 5 (2 PEMAIN), 4 (3 PEMAIN) DAN 3 (4-5 PEMAIN).

## PETUNJUK PERMAINAN

TIAP GILIRAN PEMAIN MENGAMBIL SATU KARTU HABITAT.

APABILA KARTU YANG TERAMBIL MAKANAN, MAKA SIMPAN DALAM KONDISI TERBUKA DI DEPAN PEMAIN.

APABILA KARTU YANG TERAMBIL PERISTIWA, MAKA EFEK KARTU LANGSUNG AKTIF.

TIAP GILIRAN, BILA JUMLAH MAKANAN SESUAI, PEMAIN DAPAT MENUKAR KARTU-KARTU MAKANAN DENGAN SATU KARTU SATWA.

PEMAIN YANG MENJADI PEMENANG ADALAH YANG TERLEBIH DAHULU MENGUMPULKAN SATWA: 5 (2 PEMAIN), 4 (3 PEMAIN) DAN 3 (4-5 PEMAIN).

## PETUNJUK PERMAINAN

TIAP GILIRAN PEMAIN MENGAMBIL SATU KARTU HABITAT.

APABILA KARTU YANG TERAMBIL MAKANAN, MAKA SIMPAN DALAM KONDISI TERBUKA DI DEPAN PEMAIN.

APABILA KARTU YANG TERAMBIL PERISTIWA, MAKA EFEK KARTU LANGSUNG AKTIF.

TIAP GILIRAN, BILA JUMLAH MAKANAN SESUAI, PEMAIN DAPAT MENUKAR KARTU-KARTU MAKANAN DENGAN SATU KARTU SATWA.

PEMAIN YANG MENJADI PEMENANG ADALAH YANG TERLEBIH DAHULU MENGUMPULKAN SATWA: 5 (2 PEMAIN), 4 (3 PEMAIN) DAN 3 (4-5 PEMAIN).

## PETUNJUK PERMAINAN

TIAP GILIRAN PEMAIN MENGAMBIL SATU KARTU HABITAT.

APABILA KARTU YANG TERAMBIL MAKANAN, MAKA SIMPAN DALAM KONDISI TERBUKA DI DEPAN PEMAIN.

APABILA KARTU YANG TERAMBIL PERISTIWA, MAKA EFEK KARTU LANGSUNG AKTIF.

TIAP GILIRAN, BILA JUMLAH MAKANAN SESUAI, PEMAIN DAPAT MENUKAR KARTU-KARTU MAKANAN DENGAN SATU KARTU SATWA.

PEMAIN YANG MENJADI PEMENANG ADALAH YANG TERLEBIH DAHULU MENGUMPULKAN SATWA: 5 (2 PEMAIN), 4 (3 PEMAIN) DAN 3 (4-5 PEMAIN).

## PETUNJUK PERMAINAN

TIAP GILIRAN PEMAIN MENGAMBIL SATU KARTU HABITAT.

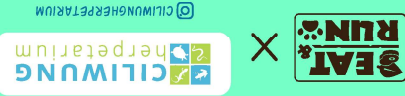
APABILA KARTU YANG TERAMBIL MAKANAN, MAKA SIMPAN DALAM KONDISI TERBUKA DI DEPAN PEMAIN.

APABILA KARTU YANG TERAMBIL PERISTIWA, MAKA EFEK KARTU LANGSUNG AKTIF.

TIAP GILIRAN, BILA JUMLAH MAKANAN SESUAI, PEMAIN DAPAT MENUKAR KARTU-KARTU MAKANAN DENGAN SATU KARTU SATWA.

PEMAIN YANG MENJADI PEMENANG ADALAH YANG TERLEBIH DAHULU MENGUMPULKAN SATWA: 5 (2 PEMAIN), 4 (3 PEMAIN) DAN 3 (4-5 PEMAIN).

———— GARIS LIPAT  
- - - - - GARIS POTONG



PERMAINAN KARTU EAT&RUN -  
EKOSISTEM CILIWUNG TERINSPIRASI  
DARI KEANEKARAGAMAN HAYATI DI  
SUNGAI CILIWUNG. SUNGAI CILIWUNG  
DIHUNI BERBAGAI SATWA SEPERTI  
LABI-LABI BINTANG, KURA-KURA PIPI  
PUTIH, CEKAKAK JAWA, KEPITING  
VAMPIR DAN IKAN HAMPALA.

DALAM PERMAINAN INI, PEMAIN AKAN  
BERPERAN SEBAGAI BAGIAN DARI  
EKOSISTEM YANG BERKOMPETISI  
MENARIK PERHATIAN SATWA SUNGAI  
CILIWUNG DENGAN MENYEDIAKAN  
HABITAT YANG SESUAI SERTA  
MELINDUNGI SATWA DARI ANCAMAN.

[@SHIROHYDE](#) [@CILIWUNGERPETERIUM](#)

# EAT & RUN

PERMAINAN KARTU  
EKOSISTEM CILIWUNG

2-5

15'

8+

DATA OLEH CILIWUNG HERPETERIUM  
DESAIN DAN ILLUSTRASI OLEH FABIANUS BAYU

INGIN TAHU FAKTA-FAKTA  
SATWA LIAR LAINNYA?  
YUK MAIN-MAIN KE INSTAGRAM







