

-Pemain mencatat di Jurnal Keuangan kartu yang didapatnya. Disepakati laporannya adalah sesuai buku yang di terima di bank, yaitu: (a) Debit adalah pengeluaran, (b) Kredit adalah pemasukan. Pemain harus selalu menyamakan antara uang yang tersedia dengan catatan Jurnal Keuangan.



-Ada kalanya permainan tidak menggunakan Jurnal Keuangan, untuk memiliki pengalaman berbeda. Hal ini disepakati di awal permainan.

-Jika pemain A sudah selesai dengan kartunya, maka permainan bisa berlanjut kepada pemain B dan seterusnya.

JENIS-JENIS KARTU

Dalam 6 zona tersebut tersimpan beberapa jenis kartu yang memiliki aksi yang berbeda-beda.

KARTU AKSI: instruksi mendapatkan atau mengeluarkan uang secara seketika

KARTU PILIHAN: memberi dua pilihan aksi kepada pemain

KARTU START: memberi hadiah atau hukuman di titik start. Pisahkan kartu ini dari kartu aksi dan pilihan, agar mudah bagi Anda melakukan transaksi, ketika sampai di titik START kembali.

KARTU ASET: memberi pilihan kepada pemain apakah ingin membeli asset atau tidak. Jika membeli, pemain harus mengeluarkan uang modal yang disetor ke Baitul maal. Jika tidak, kartu dikembalikan dan diletakkan di paling bawah. Ada manfaat dari kartu asset ini. Pemain harus jeli mengingat dan mengambil manfaatnya. Di akhir dari permainan, kartu asset ini berharga senilai yang disebutkan.



KARTU REKREASI: mirip dengan kartu asset, harus mengeluarkan uang untuk menikmati rekreasi dan mendapatkan manfaat sesuai yang tertera di kartu.

KARTU STOP, PUTARAN: memerintahkan agar pemain tidak boleh berjalan satu atau dua putaran/giliran. Dalam permainan berikutnya, pemain tidak boleh berjalan dan menyerahkan dadu kepada pemain lain, hingga kembali kepada gilirannya.

KARTU STOP, START: memerintahkan agar pemain tidak boleh berjalan hingga salah satu pemain lain atau seluruh pemain lain sudah mencapai titik start, sesuai yang tertera di kartu.

MENCAPAI TITIK START KEMBALI

- Pemain akan mencapai titik start kembali setelah 36 kotak.
- Titik start tidak dihitung sebagai kotak aksi.
- Semua pemain yang melalui titik start akan dapatkan tambahan uang MR Finso senilai 2 juta, kecuali ada yang mendapatkan hukuman.
- Semua pemain melihat kembali kartu-kartu yang tersedia, jika ada kartu start, maka pemain mendapatkan hadiah atau melakukan hukuman sesuai kartu yang tersedia
- Setelah itu, pemain bisa berjalan kembali
- Permainan berjalan terus melalui beberapa kali titik start hingga akhir permainan



SCAN ME

BERMAIN CERDAS KEUANGAN UNTUK SEMUA!

MR FINSO (dibaca Mister Finso) adalah akronim dari Magnet Rezeki Financial Solution yang merupakan papan permainan simulasi keuangan syariah untuk masyarakat awam. Mister Finso secara istilah menggambarkan seorang yang cerdas dan cermat dalam bidang keuangan syariah dengan pendekatan konsep Magnet Rezeki.

Papan permainan MR FINSO terdiri dari enam bagian yaitu: pemasukan, pengeluaran, bisnis/investasi, Zakat Infak Sadaqah Wakaf (Ziswaf), keberkahan rezeki dan lembaga keuangan. Melalui papan permainan MR Finso, pemain akan mendapatkan pengalaman dalam mengelola keuangan syariah dengan pendekatan Magnet Rezeki.

Jadilah juara dengan cermat mengelola kartu-kartu yang didapatkan agar menjadi seorang pengelola keuangan syariah yang sukses dan berkah.



POWERED BY

KETENTUAN PERMAINAN

- Papan permainan MR Finso bisa dimainkan oleh 2-6 orang
- Waktu bermain 20 – 60 menit
- Permainan ini dapat dilakukan oleh pemain berusia lebih dari 12 tahun.

PERLENGKAPAN PERMAINAN

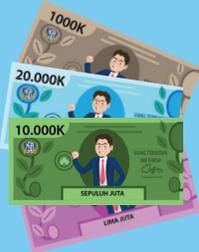
- Papan permainan (1 buah)
- Pion pemain (6 buah)
- Dadu (2 buah)
- Box Kemasan (1 buah)
- Kartu Pemasukan (30 lembar)
- Kartu Pengeluaran (30 lembar)
- Kartu Bisnis/Investasi (30 lembar)
- Kartu Ziswaf (30 lembar)
- Kartu Keberkahan Rezeki (30 lembar)
- Kartu Lembaga Keuangan (30 lembar)
- Pecahan uang MR FinSo 1 juta (100 lembar)
- Pecahan uang MR FinSo 5 juta (100 lembar)
- Pecahan uang MR FinSo 10 juta (100 lembar)
- Pecahan uang MR FinSo 20 juta (100 lembar)
- Jurnal Keuangan (10 lembar)

PENYUSUN

- Nasrullah (Founder Magnet Rezeki)
- Dr. Baban Sarbana
- Tim Magnet Rezeki Center

PETUNJUK PERMAINAN

- Papan permainan MR Finso merupakan rute perjalanan pengelolaan keuangan yang terdiri dari beberapa kotak lokasi pemberhentian dan kartu-kartu permainan dari 6 zona dengan berbagai informasi yang harus diikuti.
- Para pemain berlomba mengelola keuangan dengan cermat mengatur kartu-kartu yang didapatkan.
- Pemain juga memilih yang terbaik dari opsi-opsi yang tersedia secara optimal.
- Pemenang permainan adalah yang memiliki jumlah uang terbanyak di akhir permainan.



PERSIAPAN BERMAIN

- Kocok semua kartu di 6 zona yang tersedia, yaitu: **pemasukan, pengeluaran, bisnis/investasi, Ziswaf, keberkahan rezeki, lembaga keuangan.** Letakkan kartu dengan rapih di tempat yang terjangkau oleh semua pemain, dekat dengan karton Papan Permainan.

- Bagikan modal awal untuk tiap pemain sebesar **50 juta Finso**

- Letakkan uang yang tersedia di dekat pemain, dan disepakati siapa yang menjadi Baitul Maal (pemegang uang yang tersedia). Baitul maal bisa seorang pemain yang ditunjuk, bisa juga orang lain yang menjadi wasit. Baitul maal harus melakukan tugasnya dengan jujur dan membantu.

- Posisi awal semua pemain adalah di titik START.

- Tentukan urutan pemain yang pertama kali memulai permainan, lalu lanjut ke sebelah kanan dan seterusnya.

- Mulai dengan bismillah dan berdoa agar waktu yang digunakan dalam permainan ini mendapatkan keberkahan dari Allah.

- Sepakati oleh semua pemain, bahwa ini adalah permainan. Semua pemain tidak boleh tersinggung, sakit hati dan terbawa perasaan. Menang kalah bukan tujuan utama. Namun yang diambil dari permainan ini adalah hikmah dari setiap langkah, kartu yang didapatkan dan pembelajaran literasi keuangan syariah.



CARA BERMAIN

- Semua pemain memilih pion pemainnya masing - masing.

- Pemain A mendapat giliran pertama. Mengocok dua dadu, melemparkannya dan melangkahkannya pion sesuai dengan angka yang tertera di dadu.



- Ketika pemain sampai di sebuah kotak berwarna, maka wajib mengambil kartu di zona warna yang sama.

- Pemain A mengambil kartu dan melakukan instruksi yang ada di kartu tersebut. Baca kartunya dengan suara yang terdengar oleh pemain lain.

- Jika ada kartu yang membuat pemain mendapatkan uang, maka pemain itu berhak mendapatkan uang. Jika tidak disebutkan sumbernya dari mana, maka uang tersebut diambil dari Baitul maal. Ada kalanya sumber uang adalah dari pemain lain, jika jelas disebutkan di kartu.

- Jika ada kartu yang membuat pemain mengeluarkan uang, maka pemain itu harus memberikan uang miliknya kepada Baitul maal atau pemain lain, sesuai instruksi.

- Ketika sampai di kotak yang memiliki **tanda (2x)** maka pemain dapatkan kesempatan mengambil kartu sebanyak 2 kali, yaitu: (1) sesuai zona warna, (2) diambilkan oleh pemain lain di zona apapun.

- Jika pemain kehabisan uang, maka Baitul maal bisa memberikan dukungan dengan akad pinjaman atau hibah (pemberian). Jika hibah, maka semua pemain lain, harus mendapatkan uang yang sama. Atau, jika disepakati, pemain yang kehabisan uang, tidak bisa melanjutkan permainan dan dinyatakan game over.

- Kartu yang didapatkan oleh pemain A, bisa disimpan kembali di urutan paling bawah di zona yang sama, atau jika disepakati oleh semua pemain, kartu itu bisa dipegang oleh pemain untuk dievaluasi di akhir permainan.

