

ក្នុងអំឡុងពេល

ក្រសួង កសិកម្ម រុក្ខាប្រមាញ់ និង នេសាទ

START

บทนำ

ณ เกาะแห่งหนึ่ง ซึ่งเป็นเกาะที่มีความอุดมสมบูรณ์ในด้าน
ทรัพยากรต่าง ๆ มากมาย แต่มีผู้คนอาศัย อยู่ไม่มากนัก
เหล่านักผจญภัย 4 กลุ่มที่เดินทางมาจากดินแดนห่างไกล
ตามพื้นฐานของตนเอง ได้มาสำรวจเกาะแห่งนี้ เพื่อสร้าง
พื้นฐานและครอบครองขยายดินแดนเกาะแห่งนี้
เป็นของตนเอง ทว่า เส้นทางที่ได้มานั้นไม่เรียบง่าย
เนื่องจากบนเกาะที่สูงและอุดมสมบูรณ์นี้
กลับมีมอนสเตอร์ที่แอบอาศัยอยู่ในดินเจี้ยน และมี
รอยคอยที่จะออกอาละวาดเพื่อจับไล่ผู้คน
ออกจากเกาะให้หมดสิ้น



อุปกรณ์

- 1.หมากตัวเดิน 4 สี สีละ 10 ตัว
(สีดำ น้ำตาล ส้ม เขียว)
- 2.หมากนับแต้ม 4 สี สีละ 1 ตัว
(สีดำ น้ำตาล ส้ม เขียว)
- 3.ทรัพยากร
ไม้ 20 บล็อกเขียว
หิน 20 บล็อกแดง
เหล็ก 20 บล็อกขาว
- 4.หมากบ้าน 4 สี สีละ 10 ชิ้น
- 5.บอร์ดเกม Chaos 1 แผ่น



อุปกรณ์

- 6.การ์ดบ้าน 25 ใบ
- 7.การ์ดดันเจี้ยน 7 ใบ
- 8.ป้ายที่ดินเลข 1-16
- 9.บอร์ดส่วนตัว 4 ใบ
- 10.การ์ดเคลวส 25 ใบ
 - การ์ดเพิ่มเต่า 5 ใบ
 - การ์ดเลือกทรัพยากร 5 ใบ
 - การ์ดพลังโจมตี ป้องกัน 5 ใบ
 - สุ่มของ 5 ใบ
 - ชุบชีวิต 5 ใบ
- 11.ลูกเต๋าทรัพยากร 4 ลูก
- 12.ลูกเต๋าดำ 1 ลูก



Game setting

- 1.เปิดการ์ดทั้งหมดและวางแท่นทรัพยากร
(ยกเว้นการ์ดดันเจี้ยนเปิดรอบที่2)
 - การ์ดเคลวสจะถูกเปิดมาวางบนกรอบวางการ์ดทั้งหมด 4 ใบ
เรียงจากซ้ายไปขวา
 - การ์ดบ้านจะถูกเปิดมาวางบนกรอบวางการ์ดทั้งหมด 4 ใบ
เรียงจากขวาไปซ้าย
 - การ์ดดันเจี้ยนจะเปิดขึ้นมา 1 ใบ เมื่อผู้เล่นเริ่มเล่น รอบที่ 2
 - วางโทเคนทรัพยากรสีละ 1 ชิ้น เพื่อเป็นสัญลักษณ์ตรงรอบ
นอกจุดวางคน
 - **WOOD** สีเขียว - **STONE** สีแดง - **IRON** สีขาว
- 2.ผู้เล่นแต่ละคนเลือกสิ่งของมากตัวเดินที่จะเล่น
เริ่มต้นคนละ 5 ตัว
- 3.วางหมากเดินคะแนนไว้ข้างกระดาน
- 4.ผู้เล่นรับกระดานส่วนตัวคนละ 1 กระดาน

การ์ดบ้าน

เมื่อจบ 1 รอบให้เติมการ์ดบ้านใหม่ให้เต็มทุกช่องก่อนรอบถัดไป
หากการ์ดบ้านขวามือสุดไม่ถูกใช้ให้เอาออก

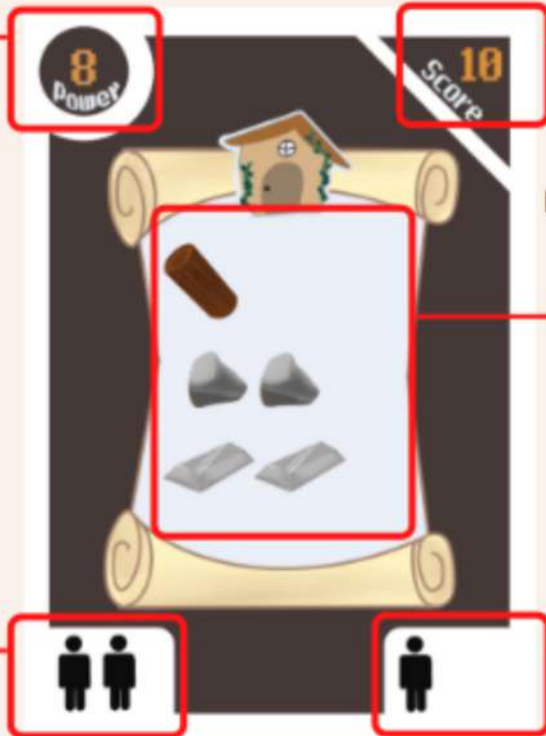
Power

แต้มพลังป้องกัน
ของบ้าน



Score

คะแนนที่ได้รับ
หลังสร้างบ้านสำเร็จ



ทรัพยากรที่ใช้
ในการสร้างบ้าน

จำนวนพรรคพวก
ที่ต้องใช้ลงบนป้าย
เลขที่ดิน เพื่อสร้างบ้าน



ของที่ได้รับเมื่อ
สร้างบ้านสำเร็จ

How to play

1.เลือกผู้เล่นคนแรก ในระหว่างเล่นจะวนในทิศทางตามเข็มนาฬิกาเสมอ

2.ช่วงเลือกวางหมากตัวเดิน (พรรคพวก) ของแต่ละผู้เล่น การวางหมากเดินตัว (พรรคพวก) ของผู้เล่น โดยเริ่มจากคนแรก โดยการวางครั้งละจุดผลัดกันตามเงื่อนไขที่กำหนดไว้ดังนี้

- ลงทรัพยากร มากสุด 4 ตัว

- ลงการ์ดบ้านใบละ 1 ตัว

1ตัว = ลูกเต๋าทรัพยากรที่ทอยได้ 1 ลูก มากสุด 4 ลูก

- ลงป้ายเลขที่ดิน ไม่จำกัด

- ลงการ์ดเคลวส นับจากซ้ายมือสองช่องแรกบังคับวาง 1 ตัว และ สองช่องถัดมาบังคับวาง 2 ตัวตามที่ระบุในกรอบการ์ดเคลวส

- ลงเพื่อโจมตีมอนสเตอร์จากการ์ดดันเจี้ยน หรือ บ้านของเพื่อน ไม่จำกัดจำนวน

- Power จะเพิ่มขึ้นต่อพรรคพวกที่วาง 1 คน ต่อ 1 หน่วย

3. ช่วงดำเนินการ

- เก็บทรัพยากร โดยทยอยตามลูกเต๋าตามจำนวนคนที่ลงไว้สูงสุด 4 ลูก และรับทรัพยากรตามหน้าลูกเต๋าทรัพยากรที่ออก
- การ์ดบ้าน สามารถเก็บเงินมือของผู้เล่นได้เลย
- ป้ายเลขที่ดิน เมื่อวางคนที่ จะสร้างบ้านแล้ว ให้เลือกการ์ดบ้านที่จะสร้างใช้คนและจ่ายทรัพยากรคั่นกองกลางตามบ้าน ที่สร้างและนำป้ายไปติดที่บนบ้านที่นำมาสร้าง นำหมากบ้านไปวางบนเลขที่สร้างไว้ และรับของตามที่การ์ดระบุหลังสร้างบ้านสำเร็จ
- การ์ดเคส เมื่อได้รับมาแล้วสามารถใช้ตอนไหนก็ได้ระหว่างเล่น คุณสมบัติแต่ละการ์ดจะถูกอธิบายในช่วงถัดไป
- เมื่อจบ 1 รอบ ให้เติมการ์ดเคสใหม่ให้เต็มทุกช่องก่อนรอบถัดไป
- เมื่อการ์ดเคสใช้หมดแล้ว ให้สลับการ์ดเป็นกองใหม่และนำกลับมาใช้ใหม่อีกรอบ

- โจมตีมอนสเตอร์ / บ้าน ทอยลูกเต๋าแต้ม 1 ลูก
จำนวนแต้ม+จำนวนคนที่ลง ถ้าเท่ากันหรือมากกว่า
เท่ากับโจมตีสำเร็จ แต่ถ้าน้อยกว่าตัวหมากเดิน
(พรรคพวก) ที่ลงจะเสีย

สามารถวาง หมากรวมกันเพื่อช่วยเหลือในการ
โจมตีร่วมกันได้

4. เมื่อวนครบจนหมากตัวเดิน (พรรคพวก) ของผู้เล่น
หมด เท่ากับจบ 1 รอบ ผู้เล่นคนแรกจะถูกเปลี่ยน
วนตามเข็มนาฬิกา แล้วเข้าสู่รอบการเล่นถัดไป

5. การ์ดมอนสเตอร์ เปิดเมื่อเข้าสู่รอบที่ 2 ถ้าในระหว่าง
ที่การ์ดมอนสเตอร์เปิดอยู่และไม่มีผู้เล่นไปโจมตีในรอบ
นั้น ผู้เล่นทุกคนจะต้องเสียตัวหมากละ 1 ตัว หลังจบ
รอบนั้น



ระหว่างเล่นผู้เล่นสามารถพูดคุย
เพื่อแลกเปลี่ยนการ์ดหรือทรัพยากร
กันได้อย่างอิสระ

การ์ดเคลวส



เพิ่มลูกเต๋าก่อนการทอย 2 ลูก

จำเป็นต้องมีการลงหมาก(พรรคพวก)อย่างน้อย 1 ตัว

- เพิ่มจำนวนเต๋าก่อนการทอย 2 ลูก
- สามารถเพิ่มลูกเต๋าก่อนการทอยได้ตั้งแต่ 4 ลูกขึ้นไป
- ตัวอย่างเช่น ลงหมากเดิน 4 ตัว จะสามารถทอยได้ 4 ลูก แต่เมื่อใช้การ์ด 1 ใบ ผู้เล่นสามารถทอยเต๋าได้ 6 ลูก



พลังโจมตี / ป้องกัน +3

- ใช้ในกรณีที่ต้องการเพิ่มพลังในการโจมตีมอนสเตอร์ 3 หน่วย/ใบ
- ใช้ในกรณีที่ต้องการเพิ่มพลังในการโจมตี บ้านของผู้เล่นคนอื่น 3 หน่วย/ใบ
- ใช้ในกรณีเพิ่มพลังป้องกันให้กับบ้านของตนเอง 3 หน่วย/ใบ
- ตัวอย่างเช่น พลังโจมตีมอนสเตอร์ เมื่อรวมแต้มกับพรรคพวกที่ลงไปได้ 7 หน่วย เมื่อใช้การ์ด 1 ใบ พลังโจมตีจะเพิ่มขึ้น 3 หน่วย หรือเมื่อถูกโจมตีบ้าน สามารถเพิ่มพลังบ้านเมื่อใช้การ์ดใบนี้ จาก 8 หน่วย เป็น 11 หน่วย



เลือกทรัพยากรที่รับเพิ่มจากหน้าเต๋าก่อนการทอย 1 ชิ้น

- ใช้ในกรณีทอยเต๋าเพื่อเก็บทรัพยากร เลือกทรัพยากรที่ทอยได้
- เลือกทรัพยากร 1 ชิ้น/ใบ ตามประเภททรัพยากรที่ทอยได้
 - ตัวอย่างเช่น ทอยเต๋าทรัพยากร 3 ลูก ออก ไม้ 2 ลูก หิน 1 ลูก เมื่อผู้เล่นใช้การ์ด 1 ใบ ผู้เล่นสามารถเลือกเก็บทรัพยากรเพิ่มระหว่าง ไม้ หรือ หิน ขึ้น รวมทั้งหมด 4 ชิ้น



เต๋าแต้มสูงของ

ทอยและรับของตามเลขที่ทอยออก

- เลว 1 รับ ไม้ 1 ชิ้น
- เลว 2 รับ หิน 2 ชิ้น
- เลว 3 รับ ไม้ 2 ชิ้น
- เลว 4 รับ หิน 2 ชิ้น
- เลว 5 รับ เหล็ก 1 ชิ้น
- เลว 6 รับ พรรคพวก 1 คน

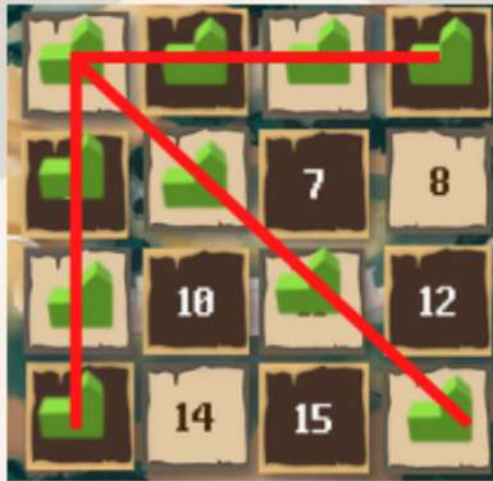


ชুবชีวิตคนตายได้ 1 คน

ใช้ในการชুবหมากตัวเดิน ที่เสียชีวิตกลับสู่ผู้เล่น 1 คน/ใบ

Bonus

ผู้เล่นสร้างบ้านในรูปแบบ Bingo จะได้รับ 10 แท้ม/แถว
ผู้เล่นมีส่วนร่วมในการกาจัดมอนสเตอร์ 2 แท้ม/ตัว



การจบเกม

1. มีผู้เล่นคะแนนถึง 50 ก่อนเป็นผู้ชนะ
2. การ์ดมอนสเตอร์ถูกกาจัดทั้งหมด ผู้เล่นที่แต้มสูงสุดเป็นผู้ชนะ หากมีผู้เล่นคนใดหมากตัวเดิน (พรรคพวก) หมด ทุกคนจะถูกปรับแพ้ทันที

คำถาม

1. เล่นเกมแล้วรู้สึกอย่างไร + เหตุผล สังเกตความรู้สึกนึกคิด ที่ไปที่ไปนั้นบ่งบอกอะไร
2. มีวิธีเล่นอย่างไร ทำไมถึงเล่นอย่างนั้น
3. ทำไมผลลัพธ์ถึงออกมาเป็นแบบนั้น เหตุผล สามารถขยายความเพิ่มเติม จากผลลัพธ์เพื่อให้รับรู้ถึงปัจจัยภายในที่เกิดขึ้น
4. เรียนรู้อะไรจากการเล่นครั้งนี้
5. นำไปใช้ในชีวิตประจำวันอย่างไร (ถ้าสามารถตามต่อได้)

สรุป/แนะนำของบอร์ดเกมนี้

ในบอร์ดเกม Chaos เราอยากเห็นการวางแผนในการจัดการสิ่งต่าง ๆ ในเกมที่เกิดขึ้น โดยแต่ละผู้เล่นก็มีวิธีการเดินเกมที่แตกต่างกัน สิ่งสำคัญที่ทำให้เกมนี้น่าสนใจมากขึ้น คือการที่มอนสเตอร์หลุดมาจากดันเจี้ยนที่คอยก่อกวนเรา ในสถานการณ์การทำงานปกติ เราก็มักจะมีอุปสรรคในการทำงานอยู่แล้ว ซึ่งเราก็เห็นวิธีการรับมือที่ต่างกันไป และได้ความแตกต่างของเพื่อนร่วมงานต่อการฝ่าอุปสรรคเหล่านั้นต่อการทำงานร่วมกัน โดยเฉพาะบริบทภายใต้จุดมุ่งหมายที่แต่ละคนต้องไปให้ถึงเป้าหมาย ถึงแม้จะมีอุปสรรคร่วมกัน