

บอร์ดเกม

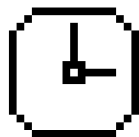
MAN

บอร์ดเกมแนว Abstract Puzzle
เกี่ยวกับหุ่นยนต์ตัวหนึ่ง
ที่อยากจะเป็นมนุษย์

ผู้เล่นจะต้องช่วยเหลือกัน
เพื่อพาให้ “อัล” ไปถึงเป้าหมายให้ได้



12-200 ปี



30-45 นาที



1-4 คน

เกมนี้เป็นส่วนหนึ่งของ โครงการอบรมและประกวดบอร์ดเกม Print & Play ปีที่2 และถือเป็นลิขสิทธิ์ของผู้ออกแบบเกม สามารถนำไปเผยแพร่และใช้งานได้อย่างอิสระ แต่ไม่อนุญาตให้ทำการแก้ไข ดัดแปลง หรือนำส่วนใดส่วนหนึ่งไปใช้ เพื่อผลประโยชน์ทางการค้าหรือแสวงหาผลกำไร

คู่มือการเล่น

MAN

บอร์ดเกม MAN เป็นบอร์ดเกมประเภท Print and Play
ที่ทำขึ้นมาโดยได้รับแรงบันดาลใจจากเรื่องสั้น มนุษย์สองร้อยปี โดยไอแซค อสิมอฟ

บอร์ดเกมนี้จะ เป็นเรื่องราวการเดินทางของหุ่นยนต์ชื่อ อัล ที่คุณปู่ซื้อมาให้ดูแลตัวเอง
ในวัยชรา อัลเป็นหุ่นยนต์ที่ฉลาดแตกต่างจากหุ่นยนต์ทั่วไป ตรงที่มีความต้องการ
อยากจะเป็นมนุษย์ หลังคุณปู่จากไป อัลที่เป็นหุ่นยนต์ไม่สามารถรับมรดกพินัยกรรมจาก
คุณปู่ที่เป็นกล่องดนตรีเล็กๆได้เพราะกฎหมายไม่รับรอง ทำให้อัลออกเดินทาง
เพื่อเก็บชิ้นส่วนสะสมและเปลี่ยนให้ตัวเองเป็นมนุษย์ เพื่อให้ได้รับการยอมรับ
ว่าตัวเองก็เป็นมนุษย์คนหนึ่งและสามารถรับมรดกสุดท้ายจากคุณตาได้

ลักษณะของเกมเป็นเกมแนว Abstract Puzzle ที่ผู้เล่นจะต้องช่วยเหลือกัน
เพื่อพาให้อัลไปถึงเป้าหมายในแต่ละช่วง แต่ยิ่งอัลเข้าใจหลักความเป็นมนุษย์ขึ้นเท่าไร
การจะไปถึงเป้าหมายก็ยากยิ่งขึ้น สุดท้าย อัลจะได้รับการยอมรับว่าเป็นมนุษย์หรือไม่...

สารบัญ

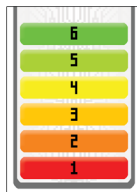
1. อุปกรณ์ต่างๆภายในเกม	หน้าที่ 2
2. วิธีการเชื่อมต่อพีเกม	หน้าที่ 3
3. เป้าหมายของเกม	หน้าที่ 4
4. วิธีการใช้การ์ดแบตเตอรี่	หน้าที่ 4
5. วิธีการเล่นในแต่ละรอบ	หน้าที่ 5
6. การปรับความยากง่ายของเกมและ Family Mode	หน้าที่ 12
7. เชนเจอร์	หน้าที่ 13
8. คำถามที่พบบ่อย	หน้าที่ 15

อุปกรณ์ต่างๆภายในเกม

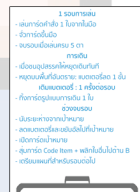
หนังสือคู่มือการเล่น 1 เล่ม



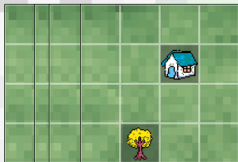
การ์ดระดับแบตเตอรี่ 1 ใบ



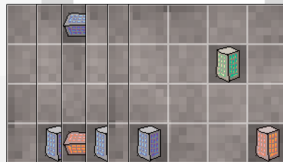
แผ่นชั้นตอนการเล่น 1 ใบ



การ์ดแผนที่สีเขียว 4 ใบ



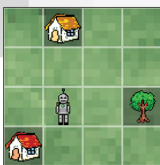
การ์ดแผนที่สีเทา 6 ใบ



การ์ดแผนที่สีน้ำเงิน 6 ใบ



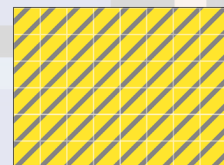
การ์ดแผนที่เริ่มต้น 1 ใบ



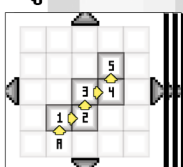
การ์ดแผนที่เป้าหมาย 5 ใบ



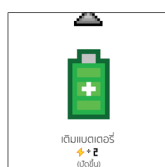
แผ่นพื้นี่อันตราย 1 ใบ



การ์ดรูปแบบการเดินทาง 24 ใบ



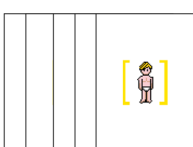
การ์ดเติมแบตเตอรี่ 1 ใบ



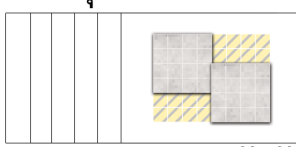
การ์ด Code item 6 ใบ



การ์ดเป้าหมาย 5 ใบ



การ์ดสุ่มวางแผ่นพื้นที่ 6 ใบ



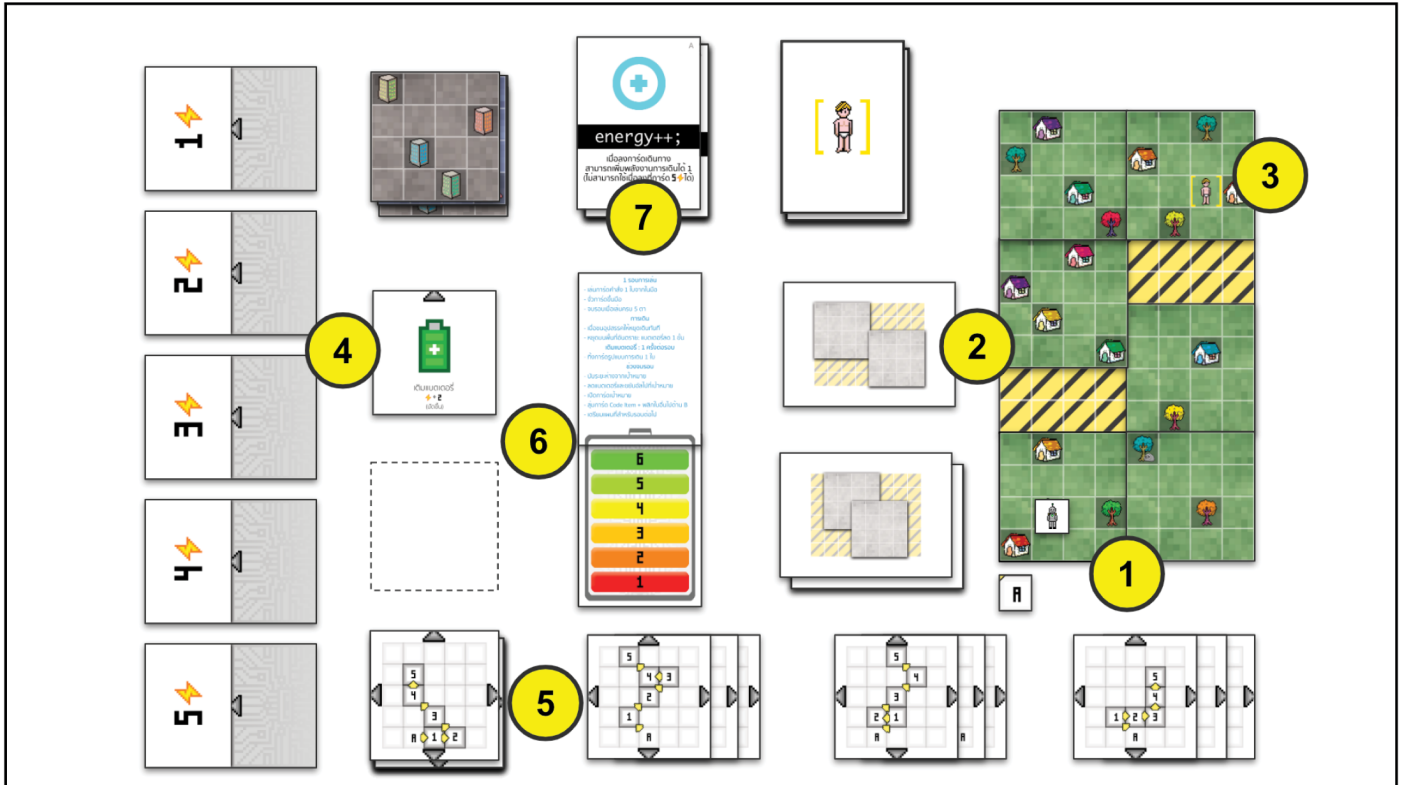
การ์ดระดับพลังงาน 6 ใบ



โทเคนกระดาษแทนตัวอัล 2 ชิ้น



วิธีการเซตอัฟเกม



1. ให้ผู้เล่นนำการ์ดแผนที่เริ่มต้นมาวาง พร้อมกับโทเคนแทนตัวอวลวางไว้ที่ตำแหน่งของหุ่นยนต์ โทเคนแทนตัวสำรองในการทดลองเดินให้วางไว้ใกล้ๆกับการ์ดแผนที่ จากนั้นให้สุ่มการ์ดแผนที่ที่สีเขียวยังมีมา 1 ใบ วางไว้ด้านซ้ายหรือด้านขวาของการ์ดแผนที่เริ่มต้นก็ได้
2. สุ่มหยิบการ์ดสุ่มวิธีวางแผ่นพื้นที่ยังมีมา 1 ใบ นำแผ่นพื้นที่ยังมี และ การ์ดแผนที่ที่สีเขียวยังมีมา 2 ใบ วางประกบกันตามการ์ดสุ่ม การ์ดสุ่มที่เหลือให้วางไว้ตรงไหนก็ได้ที่ผู้เล่นหยิบได้สะดวก
3. หยิบการ์ดแผนที่ที่สีเขียวยังมีเหลืออยู่มาวางไว้ฝั่งเดียวกับการ์ดแผนที่เริ่มต้น และวางการ์ดเป้าหมายหมายเลข 1 วางไว้ฝั่งหนึ่งที่เหลือ
4. นำการ์ดระดับพลังงาน 1-5 มาวางเรียงใกล้การ์ดแผนที่ โดยให้ 5 อยู่ฝั่งซ้ายสุด และ 1 อยู่ฝั่งขวาสุด และนำการ์ดเติมแบตเตอรี่มาวางไว้ข้างๆ
5. นำการ์ดรูปแบบการเดินทั้ง 24 ใบมาสุ่ม และให้ผู้เล่นแต่ละคนหยิบการ์ดรูปแบบการเดินคนละ 3 ใบ การ์ดรูปแบบการเดินที่เหลือให้วางไว้ตรงไหนก็ได้ที่ผู้เล่นหยิบได้สะดวก
6. นำการ์ดระดับแบตเตอรี่ด้าน A และแผ่นขั้นตอนการเล่นโดยสุ่มมาวางไว้ตามรูป โดยให้ระดับแบตเตอรี่ตอนเริ่มเกมอยู่ที่ระดับ 6
7. กองการ์ดเป้าหมายให้ทางด้าน A ขึ้น เรียงตามตัวเลข ให้ A1อยู่ด้านบนสุด ส่วนกองการ์ด Code item กองการ์ดแผนที่สีอื่นๆ ให้วางไว้ตรงไหนก็ได้ที่ผู้เล่นหยิบได้สะดวก จากนั้นสุ่มเลือกผู้เล่นคนแรก

เป้าหมายของเกม

ผู้เล่นจะต้องผลัดกันเล่นการ์ดรูปแบบการเดินทาง เพื่อพาอัลไปให้ถึงเป้าหมายในแต่ละช่วง ได้แก่ ร่างกาย, ดวงตา, หัวใจ, สมอ และ ศาลโลก ตามลำดับ

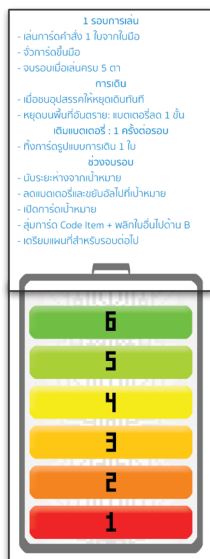
หากผู้เล่นสามารถพาอัลไปถึงเป้าหมายสุดท้ายได้ก่อนที่แบดเตอร์จะหมด ก็จะทำให้ผู้เล่นสามารถพาอัลไปรับคำตัดสินให้เป็นมนุษย์จากศาลโลกได้ และทำให้อัลได้รับการยอมรับในฐานะมนุษย์คนหนึ่ง

แต่หากผู้เล่นทำให้แบดเตอร์หมดก่อนที่จะไปถึงเป้าหมายสุดท้าย ก็จะทำให้ผู้เล่นยังไม่ผ่านภารกิจและสามารถเริ่มเล่นเกมใหม่ได้อีกครั้ง

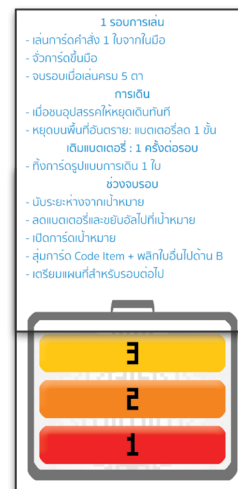
วิธีการชนะ	วิธีการแพ้
ไปถึงศาลโลก และยังมีแบดเตอร์ เหลืออยู่อย่างน้อย 1 ระดับ	หากแบดเตอร์หมด (เหลือ 0 ระดับ) ไม่ว่าจะเมื่อใดก็ตาม ถือว่าผู้เล่นทำภารกิจไม่สำเร็จทันที

วิธีการใช้การ์ดแบดเตอร์

การ์ดแบดเตอร์ใช้ในการบอกระดับแบดเตอร์ ซึ่งประกอบด้วยการ์ดสองใบ คือ การ์ดระดับแบดเตอร์ และแผ่นขั้นตอนการเล่นโดยสรุป ซึ่งแผ่นขั้นตอนการเล่นโดยสรุป จะถูกนำมาวางทับการ์ดระดับแบดเตอร์ เพื่อแสดงระดับของแบดเตอร์ที่เหลืออยู่ ซึ่งผู้เล่นสามารถขยับแผ่นขั้นตอนการเล่นโดยสรุปขึ้นหรือลง เมื่อได้รับหรือต้องเสียระดับแบดเตอร์



แบดเตอร์เริ่มต้นที่ 6 ขีดตอนเริ่มเกม



แบดเตอร์ที่เหลือ 3 ขีดในระหว่างการเล่น

วิธีการเล่น

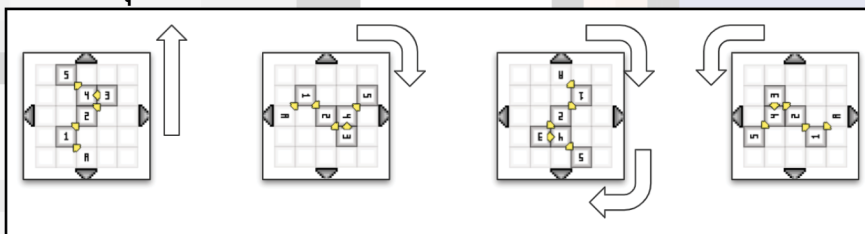
- 1.เมื่อถึงตาของผู้เล่น ให้เลือกการ์ด 1 ใบ ซึ่งจะเป็นการ์ดรูปแบบการเดินทาง หรือ การ์ดเติมแบตเตอรี่และนำไปวางไว้บนการ์ดระดับพลังงาน ใบซ้ายสุดที่ว่างอยู่ และเดินตัวอัลตามหมายเลขและทิศทางที่ระบุไว้บนการ์ด
- 2.ทำเอฟเฟคของการ์ดที่ผู้เล่นได้ทำการเดินไป (ดูหัวข้อ การ์ดรูปแบบการเดินทาง และ การ์ดเติมแบตเตอรี่)
- 3.ผู้เล่นจั่วการ์ดรูปแบบการเดินทางขึ้นมาเพิ่ม 1 ใบ
 - กรณีที่การ์ดรูปแบบการเดินทางหมด ให้นำกองทิ้งของการ์ดรูปแบบการเดินทางขึ้นมาสับแล้วตั้งเป็นกองจั่วใหม่
- 4.หากเล่นมากกว่าหนึ่งคน ให้เข้าสู่ตาของผู้เล่นคนถัดไป
- 5.เมื่อเล่นจนครบ 5 รอบ ให้เข้าสู่ช่วงจบรอบ และการตรวจสอบว่าอัล อยู่ห่างจากเป้าหมายเท่าใด

สำคัญ!

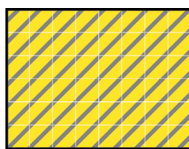
หากโทเคนอัล อยู่บนช่องที่เป็นเป้าหมายก่อนครบ 5 รอบหากยังไม่ได้ทำการเล่นการ์ดแบตเตอรี่ ให้ผู้เล่นสามารถเล่นการ์ดแบตเตอรี่ได้ (ไม่บังคับ) และให้เข้าสู่ช่วงจบรอบหลังจากนั้น

การ์ดรูปแบบการเดินทาง

หลังจากที่ผู้เล่นวางการ์ดรูปแบบการเดินทางที่ตัวเองมี 1 ใบ ลงไปบนการ์ดระดับพลังงานใบซ้ายสุดที่ยังว่างอยู่ ให้เดินตัวอัลไปตามช่องหมายเลขและทิศทางที่ระบุไว้บนการ์ด ระหว่างที่เดินอยู่ หากตำแหน่งของช่องถัดไปเป็นอุปสรรค (พื้นที่บนการ์ดแผนที่ที่มีรูปวัตถุอยู่) หรือกำแพง (พื้นที่อื่นนอกเหนือจากช่องตารางในการ์ดแผนที่ และแผ่นพื้นที่อันตราย) การเดินของอัลจะสิ้นสุดลงทันที



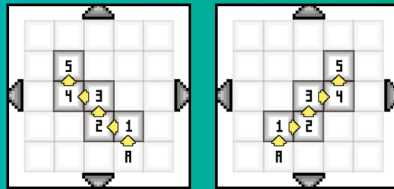
ผู้เล่นสามารถหมุนการ์ดรูปแบบการเดินทางในทิศทางใดก็ได้ (ไม่สามารถหมุนแนวทแยง) และสามารถพลิกการ์ดรูปแบบการเดินทางและใช้ด้านใดก็ได้ เพื่อนำพาให้อัลเข้าใกล้เป้าหมายมากที่สุด แผ่นพื้นที่อันตราย* เป็นพื้นที่ที่ผู้เล่นสามารถเดินตัว อัล เข้าไปได้ แต่หากอัลต้องหยุดบนช่องในแผ่นพื้นที่อันตราย แบตเตอรี่ของอัล จะลดลง 1 ชั้น



*แผ่นพื้นที่อันตราย เป็นที่อยู่อาศัยของคนที่อยู่ด้านหุ่นยนต์ ทำให้อัลเสียพลังงานไปกับการระวังตัว และหลบหนีให้พ้นจากสายตาของกลุ่มคนต่อต้าน ที่อาจจะเข้ามาทำร้ายอัลได้

Tips!

ผู้เล่นสามารถพลิกการ์ดได้ การพลิกการ์ดจะทำให้ผู้เล่น
ได้รูปแบบการเล่นที่คล้ายเดิมแต่เป็นการกลับด้านในกระจก

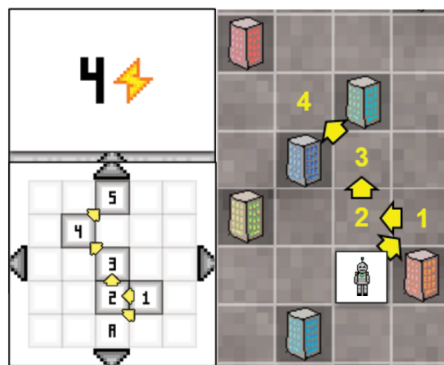


ตัวอย่างการเดิน

ตัวอย่างที่ 1

คอนเนอร์เล่นการ์ดรูปแบบการเดิน ลงบนการ์ดระดับพลังงาน 4 ซึ่งเป็นใบซ้ายสุดที่ว่างอยู่
คอนเนอร์จึงขยับโทเคนอัล ตามรูปแบบการเดินทางบนการ์ดที่ลงเล่นได้ 4 ช่อง
(ซึ่งจะจบการเดิน ในช่องที่มีเลข 4 กำกับ)

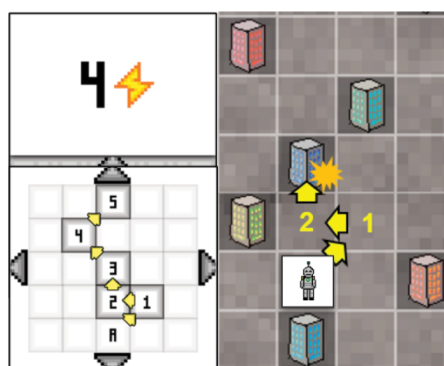
คอนเนอร์จะต้องเดินโทเคนอัล 4 ช่องเท่านั้นยกเว้นจะชนอุปสรรคก่อนครบจำนวนช่องที่กำหนด



ตัวอย่างที่ 2

มาร์คัสเล่นการ์ดรูปแบบการเดิน ลงบนการ์ดระดับพลังงาน 4 ซึ่งเป็นใบซ้ายสุดที่ว่างอยู่
มาร์คัสจึงขยับโทเคนอัล ตามรูปแบบการเดินทางบนการ์ดที่ลง

เล่นได้ แต่ในการขยับครั้งที่ 3 ช่องปลายทางเป็นช่องที่มีอุปสรรค การเดินของอัลจึงจบลงทันที
(ที่ช่องที่มีเลข 2 กำกับ)

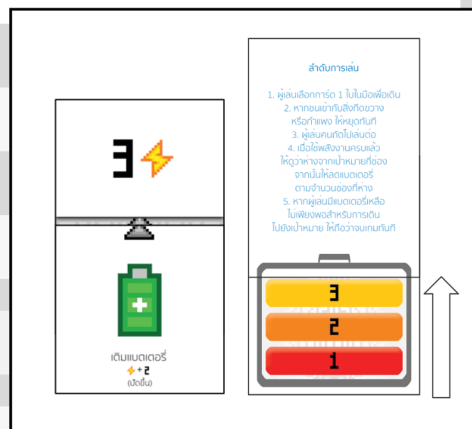


วิธีการเติมแบตเตอรี่

หากผู้เล่นเลือกเล่นการ์ดเติมแบตเตอรี่แทนการเดินทางตัวอัล ให้ผู้เล่นเลือกการ์ดรูปแบบการเดินทางใบไหนก็ได้ 1 ใบ วางลงบนการ์ดระดับพลังงานใบซ้ายสุด ที่ยังว่างอยู่ และวางการ์ดเติมแบตเตอรี่ทับลงไป จากนั้นให้เพิ่มระดับแบตเตอรี่ตามเงื่อนไขที่เขียนอยู่บนการ์ดเติมแบตเตอรี่

ตัวอย่างการเติมแบตเตอรี่

การที่ต้องการใช้การ์ดเติมแบตเตอรี่ การห้าบิการ์ดแบตเตอรี่มาวางลงบนการ์ดระดับพลังงาน 3 ซึ่งเป็นใบซ้ายสุดที่ว่างอยู่ในกรณีนี้จะได้รับแบตเตอรี่ขึ้น 2 ระดับ (3 หารถ้วย 2 เท่ากับ 1.5 ปัดขึ้นได้ 2)

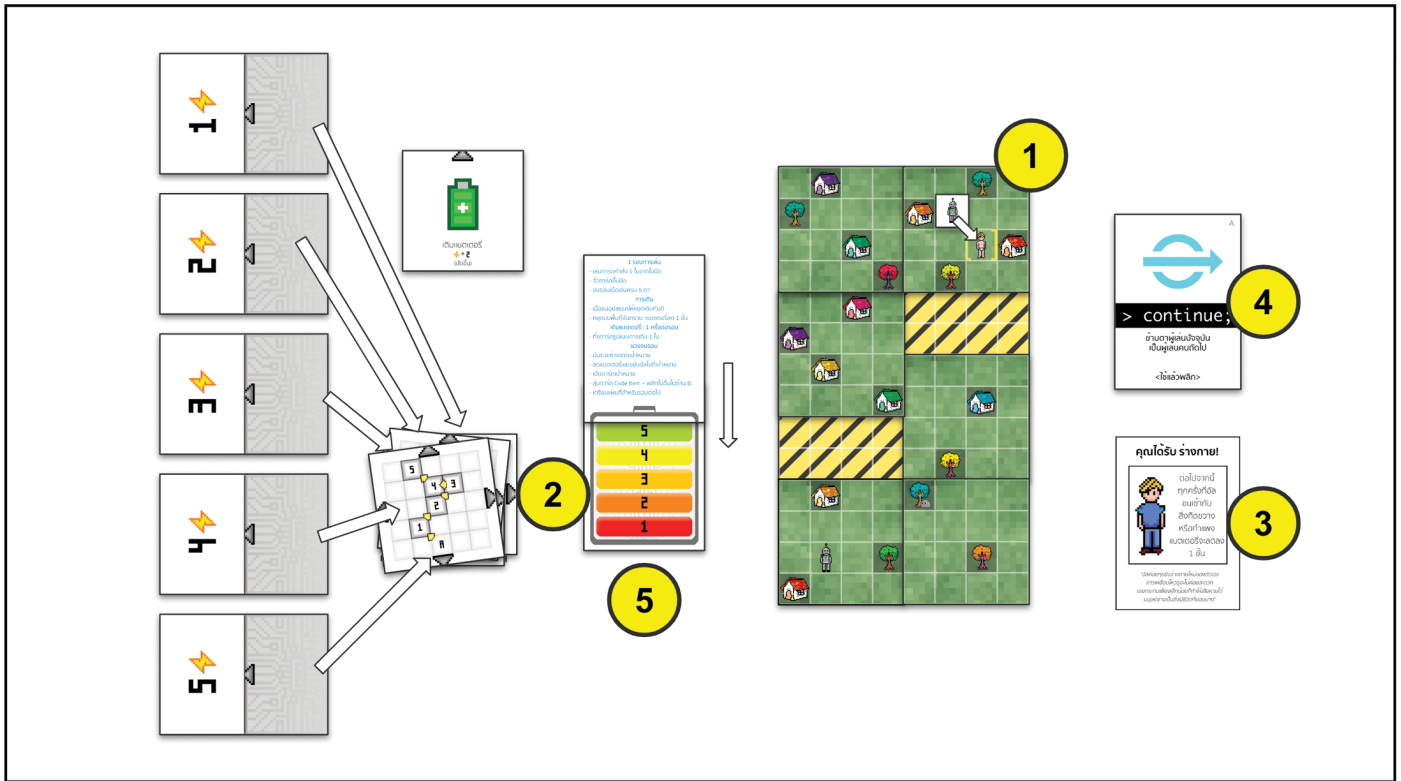


สำคัญ!

การ์ดแบตเตอรี่ไม่ได้อยู่ในมือของผู้เล่นใดผู้เล่นหนึ่ง ผู้เล่นที่ต้องการใช้สามารถหยิบมาใช้เล่นได้เมื่อต้องการ ซึ่งในแต่ละรอบจะมีการเติมแบตเตอรี่ได้เพียง 1 ครั้ง ในตาของผู้เล่นใดก็ได้

- ระดับแบตเตอรี่ในการ์ดแบตเตอรี่ เปรียบเสมือนพลังชีวิตของอัล ผู้เล่นควรระมัดระวังไม่ให้ระดับของแบตเตอรี่ลดลงจนใกล้หมด
- ระดับแบตเตอรี่สามารถเติมได้สูงสุดไม่เกิน 6 ระดับ กรณีที่ต้องมีการเติมแบตเตอรี่ แล้วแบตเตอรี่เกินมา ให้เติมไปที่ระดับสูงสุดเท่าที่ทำได้
- แบตเตอรี่ที่เติมเกินมานั้นไม่สามารถเก็บไว้ใช้ได้
- เมื่อมีการเพิ่มขึ้นหรือลดลงของแบตเตอรี่ให้ผู้เล่นเพิ่มหรือลดระดับของแบตเตอรี่ในทันที เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดความผิดพลาดหลงลืมได้

การจบบ



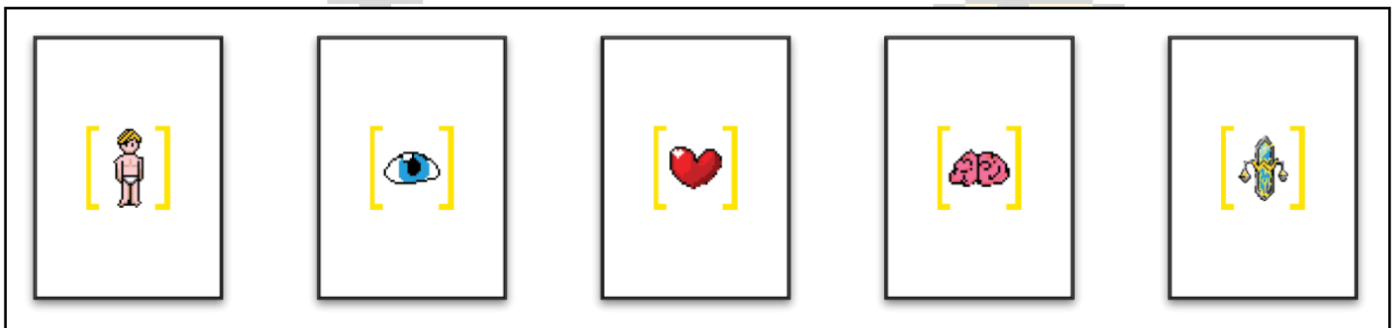
หลังจากผู้เล่นได้ทำการเล่นการ์ดลงบนการ์ดพลังงานครบทั้ง 5 ใบ หรือ โทเคนอัลถึงช่องเป้าหมาย ให้ทำตามขั้นตอน ดังนี้

1. ให้ผู้เล่นดูว่า ตำแหน่งปัจจุบันของอัล อยู่ห่างจากเป้าหมายของรอบนั้นกี่ช่อง (ช่องที่อยู่ติดกันและทแยง หาจำนวนที่น้อยที่สุดที่ต้องใช้เพื่อไปถึงเป้าหมาย)
2. ลดระดับแบตเตอรี่ตามจำนวนช่องที่ห่างและนำตัวเดินของอัลไปวางไว้บนช่องเป้าหมาย นำการ์ดรูปแบบการเดินที่ใช้ไปแล้วทั้งหมดลงกองทิ้ง
3. พลิกการ์ดเป้าหมายของรอบนั้นขึ้นมาและทำตามข้อความหรือกติกาเพิ่มเติมตามที่การ์ดเป้าหมายเขียนไว้
4. หากรอบนี้ยังไม่ใช่รอบสุดท้าย (รอบที่เป้าหมายคือ “ศาลโลก”) ให้ผู้เล่นทำการสุ่มการ์ด Code Item มา 1 ใบนำมาวางไว้ด้าน A และพลิกการ์ด Code Item ใบอื่นๆ ให้เป็นด้าน B จากนั้นให้เตรียมแผนสำหรับเล่นรอบต่อไป
5. หากเป็นรอบสุดท้าย หากอัลสามารถไปถึงศาลโลกโดยที่ยังมีแบตเตอรี่เหลืออยู่ ถือว่าผู้เล่นทำภารกิจสำเร็จ ขอแสดงความยินดีด้วย!

การ์ดเป้าหมาย

การ์ดเป้าหมาย เป็นตัวแทนของเป้าหมายในแต่ละช่วง ที่อัลพยายามเดินทางไปให้ถึง โดยจะมีการ์ดเป้าหมายดังนี้

1. การ์ดเป้าหมาย “ร่างกาย”
2. การ์ดเป้าหมาย “ดวงตา”
3. การ์ดเป้าหมาย “หัวใจ”
4. การ์ดเป้าหมาย “สมอง”
5. การ์ดเป้าหมาย “ศาลโลก”



อีกด้านของการ์ดเป้าหมายจะมี 3 ส่วน

1. ผลลัพธ์จากการได้รับชัยชนะ
2. การเตรียมแผนที่รอบต่อไป
3. ข้อความเพื่ออรรถรส

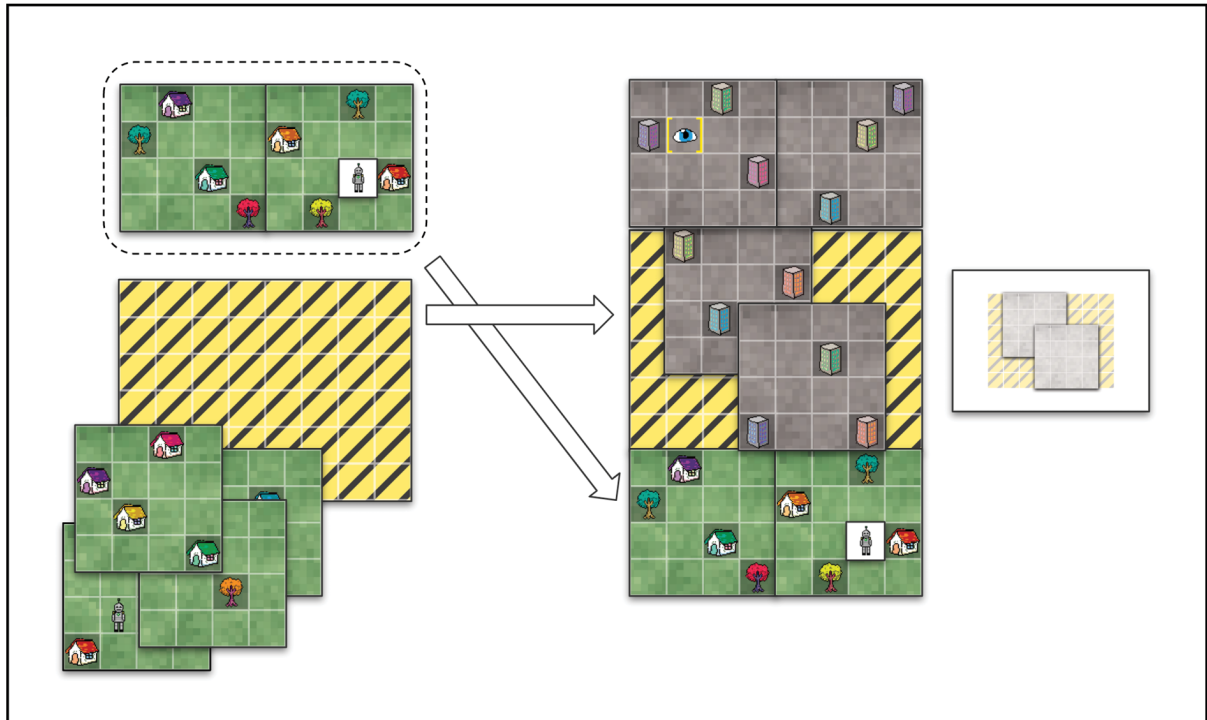


ผลลัพธ์จากการได้รับชัยชนะ เปรียบเสมือนการที่อัลยังมีร่างกายเป็นมนุษย์มากเท่าไร ร่างกายของอัลก็ยิ่งเสื่อมถอยลงเท่านั้น (ผลลัพธ์ของชัยชนะแต่ละอย่างอยู่ใน เชิงอรรถ ผู้เล่นสามารถอ่านได้ หากมีคำถามระหว่างเล่น แต่ไม่แนะนำให้อ่าน ก่อนเพื่ออรรถรสของเกม)

การเตรียมแผนที่รอบต่อไป จะมีการแจ้งให้ทราบว่ารอบต่อไปให้ใช้การ์ดแผนที่สีอะไร

ข้อความเพื่ออรรถรส ไม่มีผลต่อเกม ผู้เล่นสามารถอ่านออกเสียง ให้ผู้เล่นคนอื่นทราบถึงเรื่องราว ในเกม (แนะนำให้ผู้เล่นใช้เสียงหุ่นยนต์ในการอ่านให้ผู้เล่นคนอื่นฟัง)

การเตรียมเกมสำหรับรอบถัดไป



ให้ผู้เล่นเตรียมและสับการ์ดแผนที่สำหรับรอบต่อไป และทำตามขั้นตอน ดังนี้

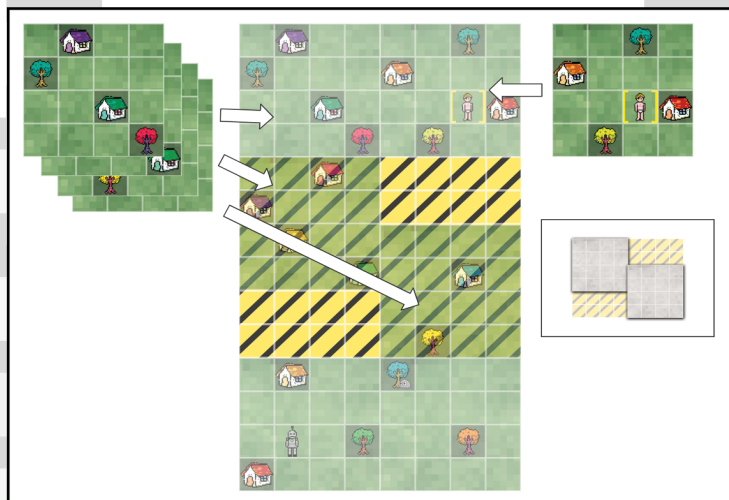
1. เลื่อนการ์ดแถวบนสุด ลงมาไว้แถวล่างสุด
2. สุ่มการ์ดแผนที่อันตราย
3. วางการ์ดแผนที่โซนต่อไป ตามรูปแบบในการ์ดที่จั่วมา
4. วางการ์ดเป้าหมายใบบต่อไปลงบนแถวบน คนละด้านกับการ์ดเป้าหมายใบบปัจจุบัน
5. วางการ์ดแผนที่อีกใบบลงด้านข้างการ์ดเป้าหมายใบบต่อไป

Tips!

ในการสุ่มการ์ดแผนที่ หากผู้เล่นต้องการความหลากหลาย สามารถสุ่มการหมุนของการ์ดแผนที่แต่ละใบบได้ ผู้เล่นสามารถวางการ์ดแผนที่ใบบไหนก่อนหลังก็ได้ トラบใดที่ผู้เล่นไม่พยายามดูการ์ดแผนที่ก่อนวาง

ตัวอย่างการวางแผนที่

1. หากไม่ใช่รอบแรก ให้เก็บการ์ดที่เหลือที่ไม่ใช่การ์ดสองใบบนสุด จากนั้นเลื่อนการ์ดแผนที่สองใบบนสุดมาไว้แถวล่างสุด
2. สุ่มเปิดการ์ดแผนที่อันตราย
3. วางการ์ดแผนที่ลงตามรูปที่กำหนดไว้บนการ์ดแผนที่อันตราย
4. วางการ์ดเป้าหมายสำหรับรอบต่อไปไว้แถวบนสุด คนละฝั่งกับตำแหน่งปัจจุบันที่โทเคนอัลอยู่
5. วางการ์ดแผนที่อีกใบที่แถวบนสุดที่ยังว่างอยู่



การ์ด Code item

การ์ด Code item เป็นการ์ดที่ทำให้ผู้เล่นสามารถเล่นเกมได้สะดวกขึ้น โดยจะถูกปลดล็อกมาให้ผู้เล่นแต่ละรอบของเกม หลังจากที่ถูปลดล็อก ผู้เล่นสามารถใช้การ์ด Codeitem ก็ครั้งก็ได้ในแต่ละรอบ แต่จะต้องทำตามเงื่อนไขที่ระบุไว้บนการ์ด Code Item หลังจากใช้ (ความสามารถของการ์ดแต่ละใบสามารถอ่านได้ในเชิงอรรถ)

Tips!

การ์ดด้าน A จะมีค่าใช้จ่ายในการใช้ที่ถูกลงกว่า แต่เมื่อใช้แล้วจะต้องพลิกเป็นด้าน B ซึ่งมีค่าใช้จ่ายในการใช้ที่แพงกว่าเสมอ

สำคัญ!

ผู้เล่นไม่สามารถใช้การ์ด Code Item ได้ หากการใช้ Code Item ทำให้แบตเตอรี่หมดลง เนื่องจากผิดกฎข้อที่ 3 ของหุ่นยนต์

การปรับความยาก-ง่ายของเกม และ Family Mode

กติกาข้างต้นเป็นความยากที่ผู้ทำเกมตั้งใจไว้ อย่างไรก็ตามผู้เล่นมีวิธีในการปรับความยาก-ง่ายของเกม เพื่อให้เหมาะสมกับกลุ่มของผู้เล่นได้ด้วยวิธีต่อไปนี้ ซึ่งจะทำตามบางข้อหรือทุกข้อก็ได้

หากผู้เล่นต้องการให้เกมง่ายขึ้น

- ใช้การ์ดพลังงานหมายเลข 5 4 3 2 2 แทน 5 4 3 2 1
- เริ่มต้นด้วยการ์ด Code Item 1 ใบในด้าน A
- การ์ด Code Item ที่อยู่ด้าน A จะไม่พลิกอัตโนมัติหลังจบรอบ
- ผู้เล่นได้รับแบตเตอรี่ 1 ระดับทันทีเมื่อจบรอบ
- เลือกการ์ดสุ่มพื้นที่อันตราย แทนที่จะสุ่มเลือกในแต่ละรอบ

หากผู้เล่นต้องการให้เกมยากขึ้น

- เริ่มต้นด้วยแบตเตอรี่ 5 ระดับหรือน้อยกว่า (ยิ่งน้อยยิ่งยาก)
- การ์ด Code Item ที่ได้รับมาใหม่ให้วางไว้ด้าน B แทนด้าน A
- พื้นที่อันตรายทำให้แบตเตอรี่ลดลง ทุกช่องที่เดินเข้าไป (หากใช้การปรับข้อนี้ ให้นำการ์ดสุ่มพื้นที่อันตรายใบที่ 6 ออก)
- ใช้การปรับระดับความยากข้อด้านบน แต่ไม่นำการ์ดสุ่มพื้นที่อันตรายใบที่ 6 ออก

Family Mode

หากผู้ปกครองต้องการนำเกมนี้ไปเล่นกับบุตรหลาน แต่ต้องการลดความซับซ้อนของเกม สามารถปรับให้เกมง่ายขึ้นได้ โดยสามารถปรับกฎของเกมได้ด้วยวิธีต่อไปนี้

- ไม่ใช้การ์ด Code Item และใช้การ์ดพลังงานหมายเลข 5 4 3 2 2
- แทน 5 4 3 2 1 ในการเล่นปกติ
- การ์ดเป้าหมายไม่แสดงผลเสีย (ซึ่งจะทำให้เกมง่ายขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ)








ผู้ปกครองสามารถเลือกใช้วิธีการปรับเกมข้างต้นที่ข้อก็ได้ โดยให้คำนึงถึงผู้เล่นเป็นหลัก

เชิงอรรถ

ผลลัพธ์ของการ์ดเป้าหมาย

	ร่างกาย	หลังจากนี้เป็นต้นไป ทุกครั้งที่อัลชนเข้ากับอุปสรรค หรือ กำแพง ระดับของแบตเตอรี่ก็จะลดลง 1 ระดับด้วยเช่นกัน
	ดวงตา	ให้นำการ์ดระดับพลังงานทั้ง 5 ใบ ขึ้นมาลับ และวางเรียงใหม่ หลังจากนั้นเป็นต้นไป ให้ผู้เล่นเล่นการ์ดพลังงานตามลำดับที่สุ่มขึ้นมาใหม่นี้ในทุกๆรอบไปจนจบเกม
	หัวใจ	ให้พลิกการ์ดเติมแบตเตอรี่ไปใช้อีกด้านหนึ่ง ต่อจากนี้เป็นต้นไปผู้เล่นสามารถเติมแบตเตอรี่ได้รอบละไม่เกิน 1 ระดับเท่านั้น
	สมอง	ให้ผู้เล่นทุกคนเลือกทั้งการ์ดรูปแบบการเดินในมือ 1 ใบ และต่อไปจากนี้ให้ผู้เล่นเล่นเกมโดยที่มีจำนวนการ์ดรูปแบบการเดินในมือน้อยลง 1 ใบ
	ศาลโลก	ผู้เล่นสามารถพลิกการ์ดเป้าหมายหมายเลข 5 ได้ ในกรณีที่สามารถพาอัลไปถึงศาลโลกโดยที่ยังมีแบตเตอรี่เหลืออยู่เท่านั้น

การ์ดโค้ดไอเท็ม

การ์ด	เอฟเฟคของการ์ด	ค่าใช้จ่าย ด้าน A	ค่าใช้จ่าย ด้าน B
refresh	เลือกผู้เล่น 1 คน (จะเป็นผู้เล่นในตาปัจจุบันหรือใครก็ได้) ผู้เล่นคนนั้นทิ้งการ์ดรูปแบบการเดินทั้งหมดในมือ แล้วจั่วขึ้นมือใหม่ให้เท่าเดิม	ฟรี จากนั้นพลิกการ์ด	-1 
continue	ข้ามตาของผู้เล่นคนปัจจุบัน ให้ผู้เล่นคนถัดไปเล่นแทน	ฟรี จากนั้นพลิกการ์ด	-1 
calibrate	ผู้เล่นสามารถขยับตัวเดินของอัลได้ 1 ช่อง ในแนวตั้งหรือแนวนอนเท่านั้น	ฟรี จากนั้นพลิกการ์ด	-1 
break	ผู้เล่นสามารถเลือกลงการ์ดรูปแบบการเดินที่การ์ดพลังงาน ใบไหนก็ได้ (ไม่จำเป็นจำเป็นต้องเป็นใบด้านซ้ายสุดที่ว่างอยู่) โดยหากผู้เล่นคนถัดไปจะลงการ์ดรูปแบบการเดิน ก็จะต้องกลับไปลงการ์ดรูปแบบการเดิน ที่การ์ดพลังงานที่ยังว่างอยู่ใบด้านซ้ายสุดแทน	ฟรี จากนั้นพลิกการ์ด	-1 
energy++	เมื่อผู้เล่นลงการ์ดรูปแบบการเดิน ผู้เล่นสามารถ เพิ่มพลังงานการเดินได้ 1 ช่อง (เช่น ที่การ์ดพลังงานหมายเลข 3 ผู้เล่นสามารถเดินได้เพิ่มขึ้นมาอีก 1 ช่อง รวมเป็น 4 ช่อง) โดยผู้เล่นจะต้องเดินให้ครบตามจำนวน ของตัวเลขบนการ์ดพลังงานก่อน จากนั้นจึงค่อยเลือกเดินเพิ่มอีก 1 ช่อง ไม่สามารถใช้ร่วมกับการดรูปรูปแบบการเดิน ที่ลงไปบนการ์ดพลังงานหมายเลข 5 ได้	ฟรี จากนั้นพลิกการ์ด	-1 
ignore	ผู้เล่นสามารถเดินข้ามอุปสรรคได้ เสมือนว่าช่องอุปสรรคเป็นช่องที่ สามารถเดินผ่านได้แต่ผู้เล่นไม่สามารถหยุดบนช่องที่มีอุปสรรคได้	-1  จากนั้นพลิกการ์ด	-2 

คำถามที่พบบ่อย

Q: หากอัลเดินผ่านช่องเป้าหมาย สามารถหยุดที่ช่องเป้าหมายได้หรือไม่?

A: อัลจะต้องเดินให้ครบจำนวนช่องบนการ์ดระดับพลังงาน
กรณีเดียวที่อัลสามารถเดินไม่ครบได้คือเมื่อชนอุปสรรคเท่านั้น

Q: หากอัลได้รับ “ร่างกาย” แล้ว และเดินชนอุปสรรค จบลงบนช่อง
พื้นที่อันตรายพอดี จะเสียแบดเตอร์กี่ระดับ?

A: อัลจะเสียแบดเตอร์สองระดับ จากการเดินชน 1 ระดับ
และจากการจบตาบนพื้นที่อันตรายอีก 1 ระดับ

CREDIT

เกมดีไซน์: ภัคพงศ์ ศรีเจริญ • ภาพประกอบ: ธนกฤต สวนสัน

• Over the Moon Board Game Studio •

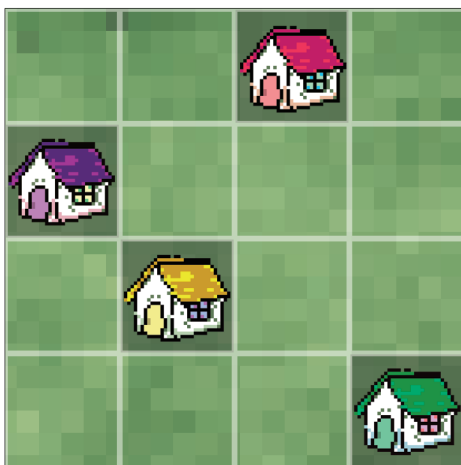
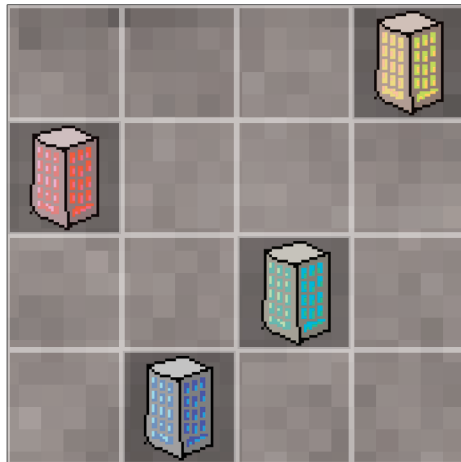
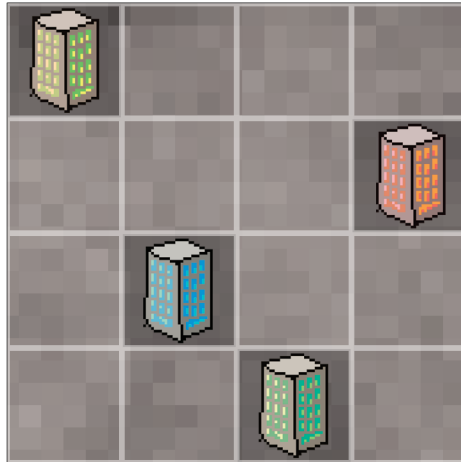
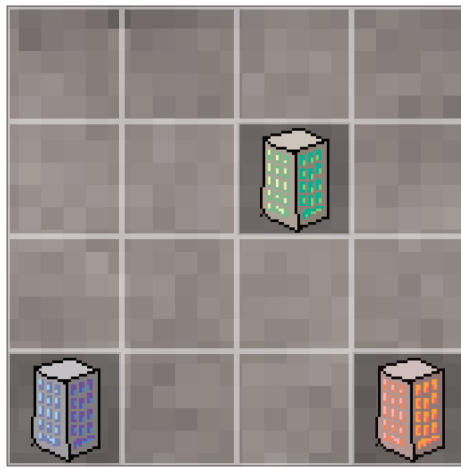
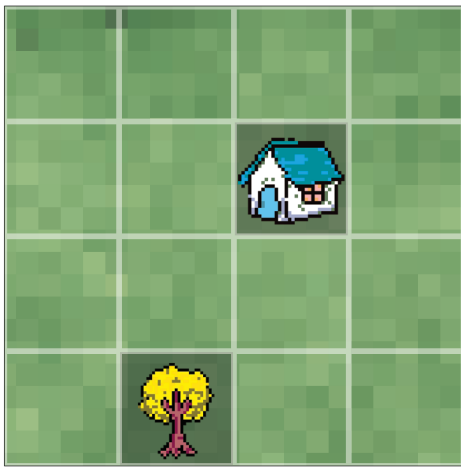
ขอขอบคุณ

TK Park, สมาคมบอร์ดเกมแห่งประเทศไทย, คณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ
ทีมงาน เพื่อนร่วมโครงการประกวด, ผู้ร่วมเล่นทดสอบเกมและให้คำแนะนำ

หากมีข้อสงสัยประการใดสามารถติดต่อสอบถามเข้ามาได้ที่

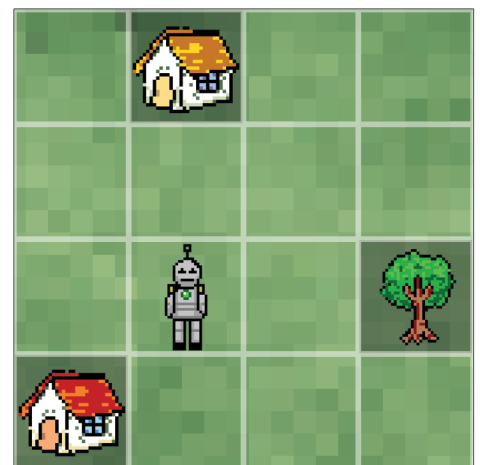
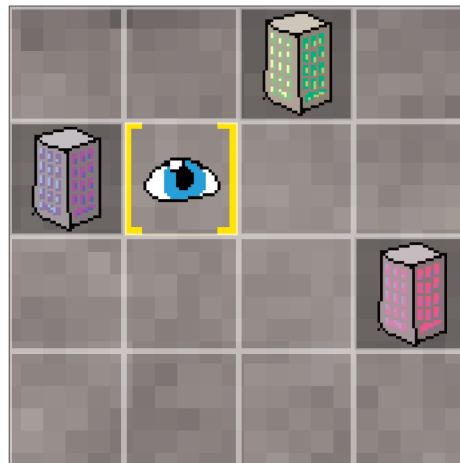
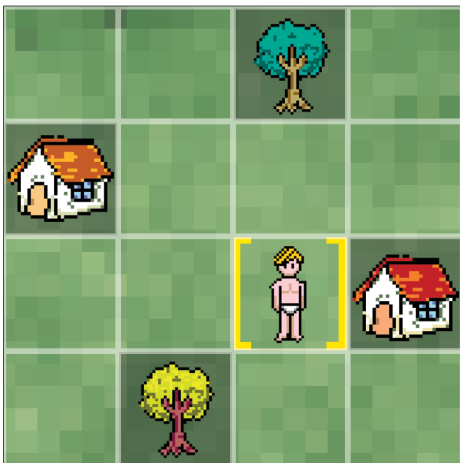
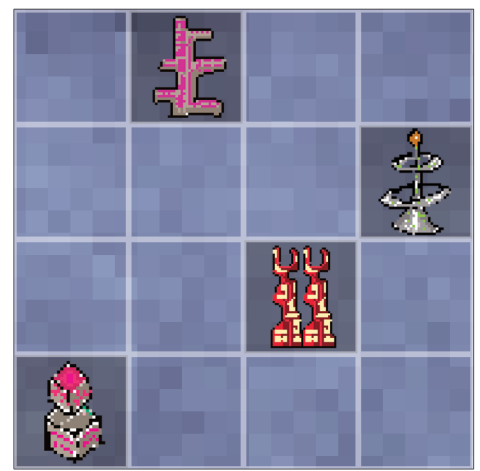
<http://www.facebook.com/overthemoonboardgame>

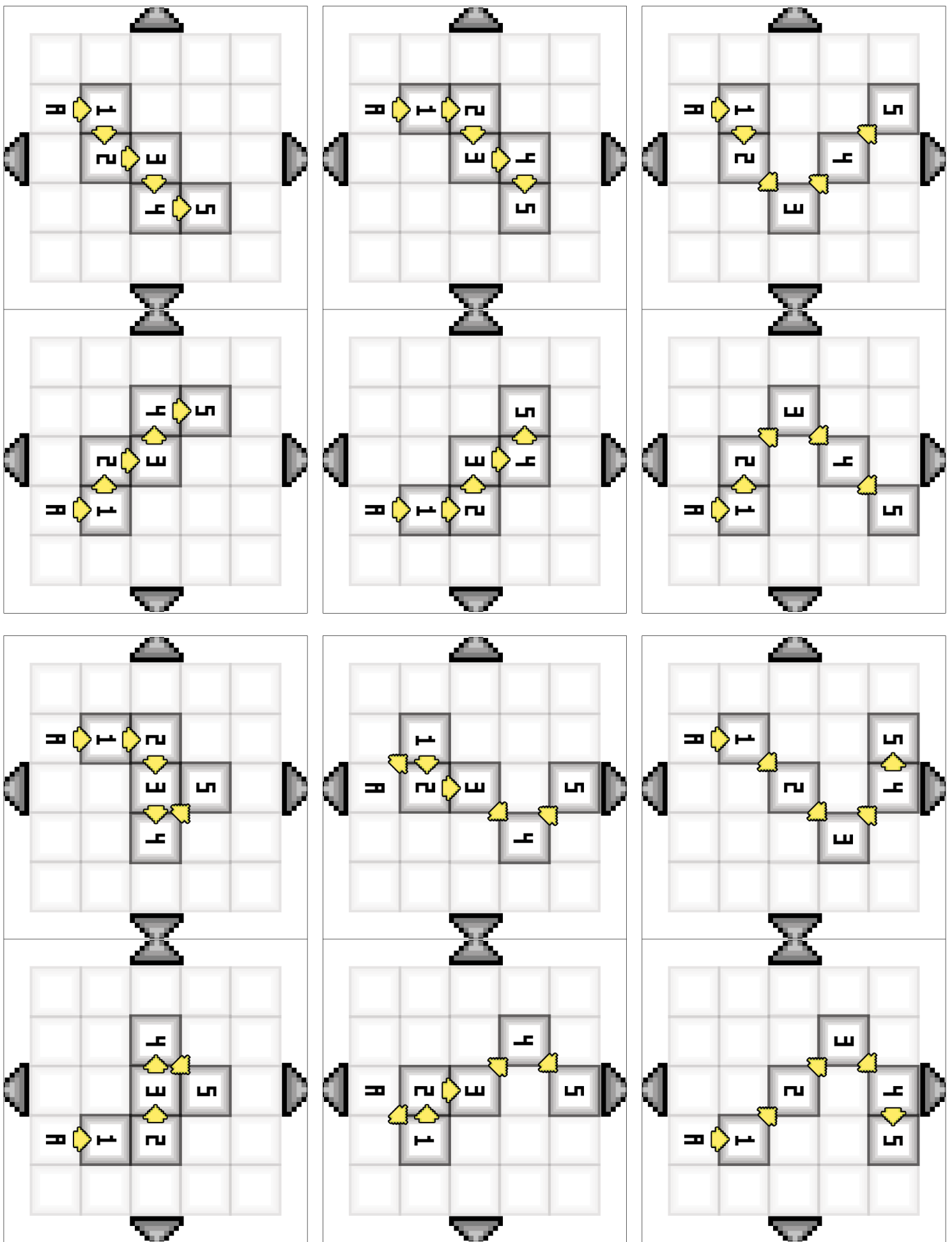
OVER THE
MOON

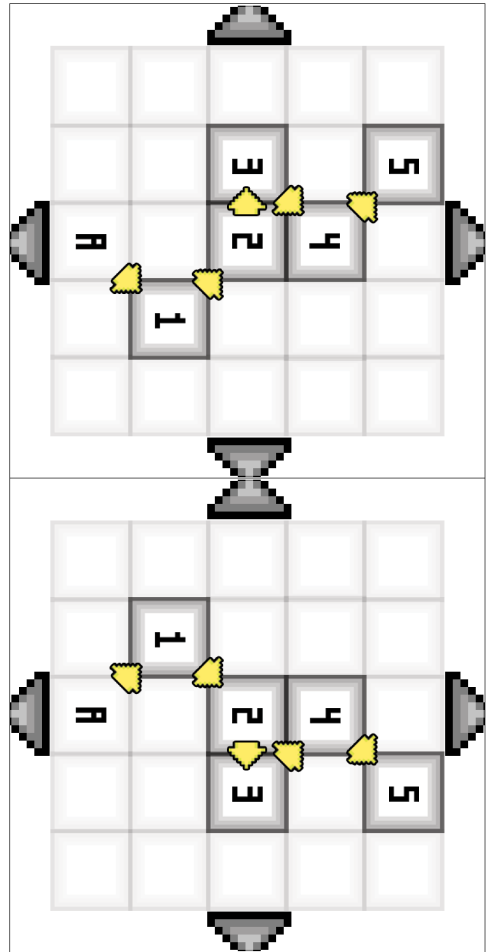
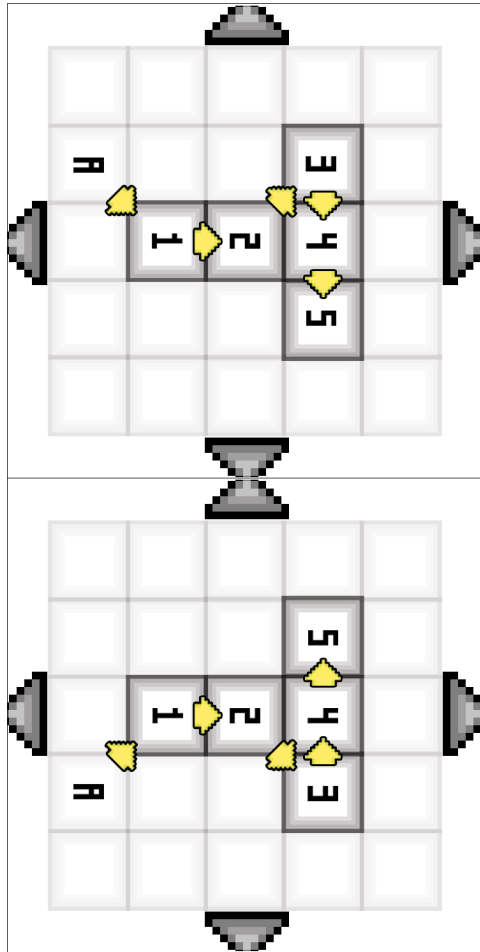
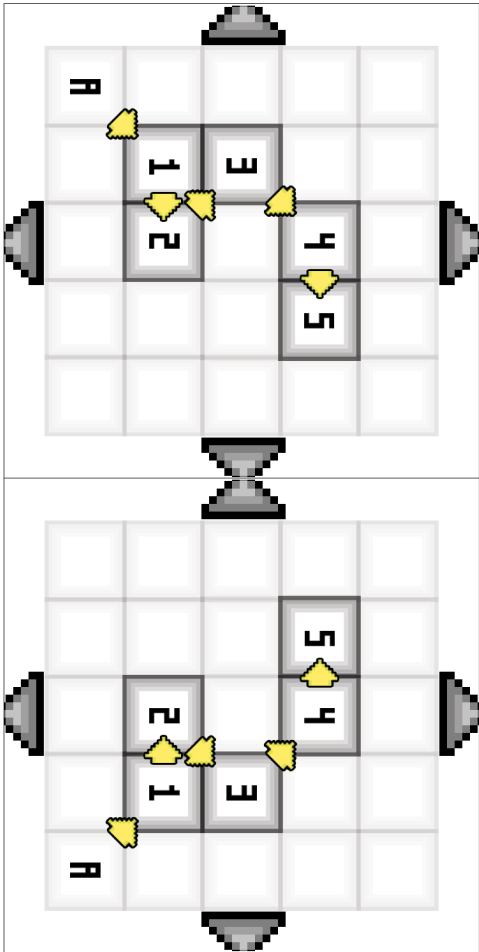
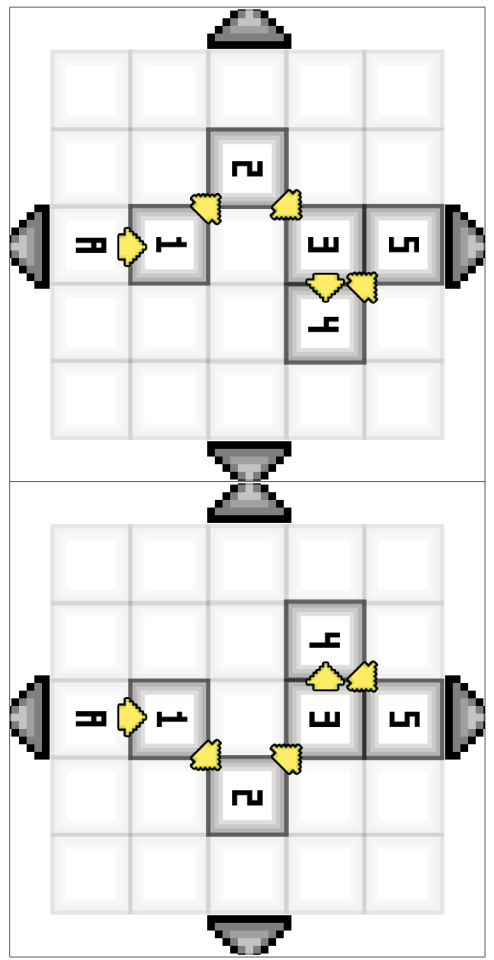
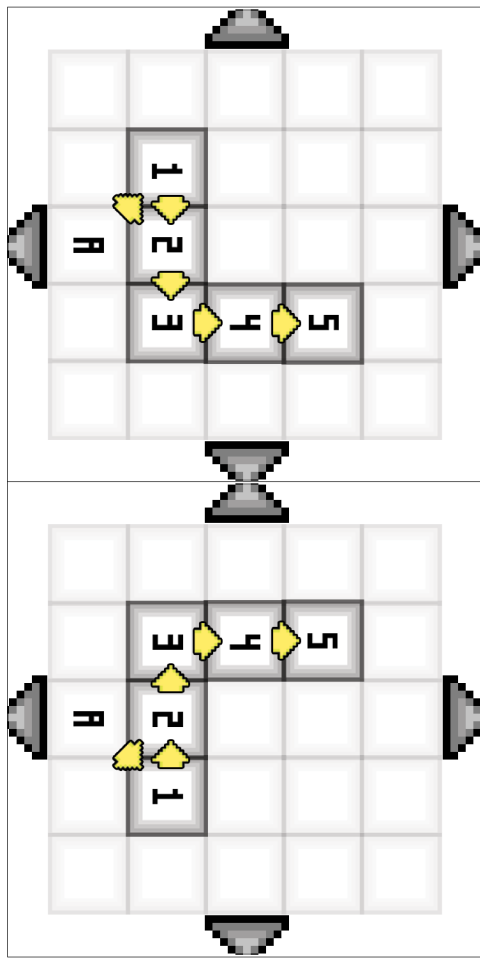
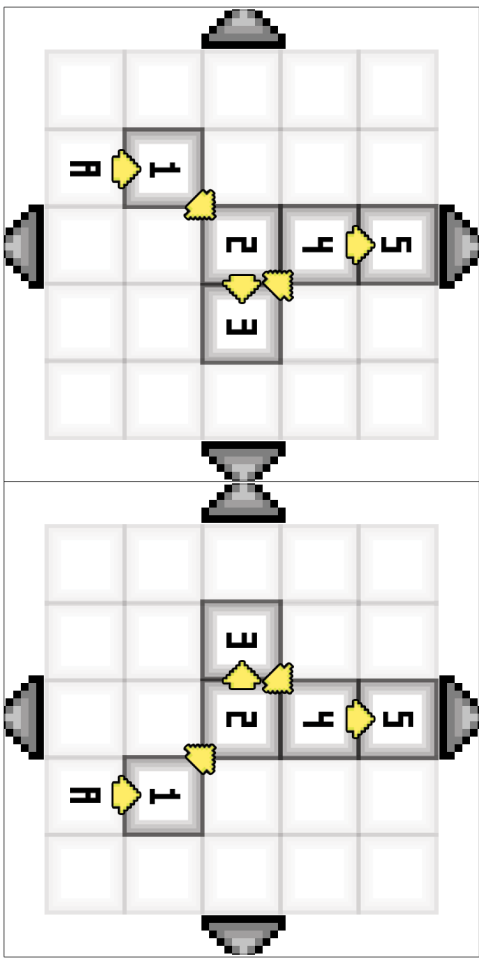


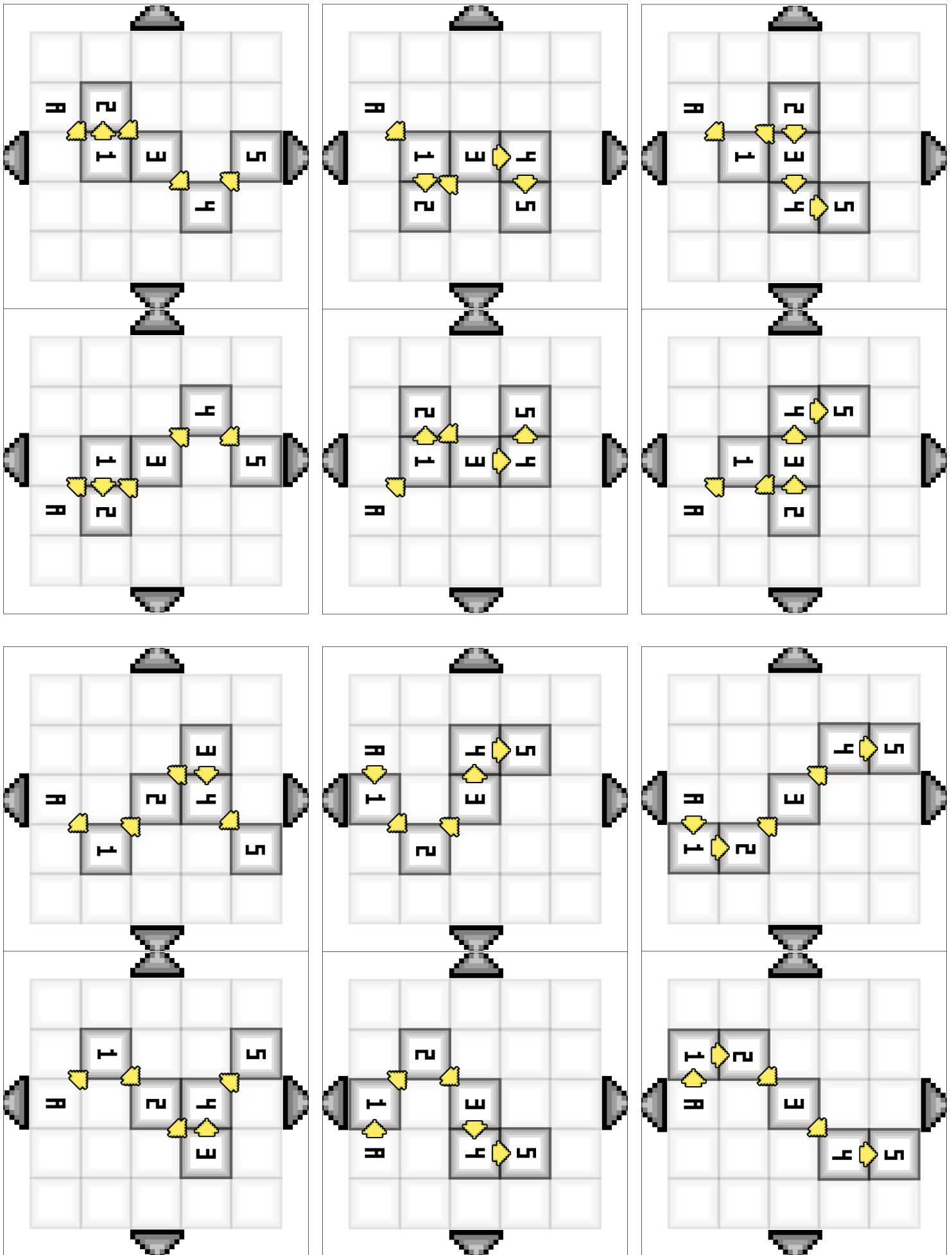
เติมแบตเตอรี่
⚡ ÷ 2
(เปิดขึ้น)

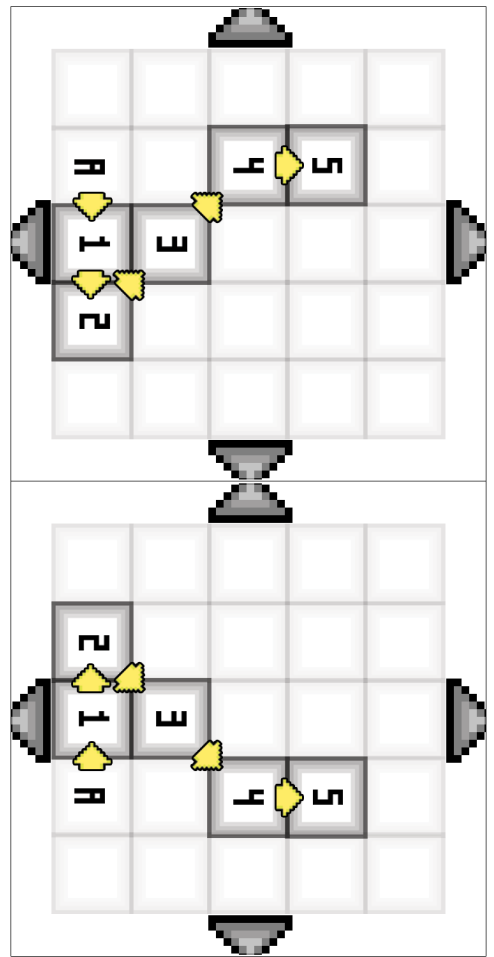
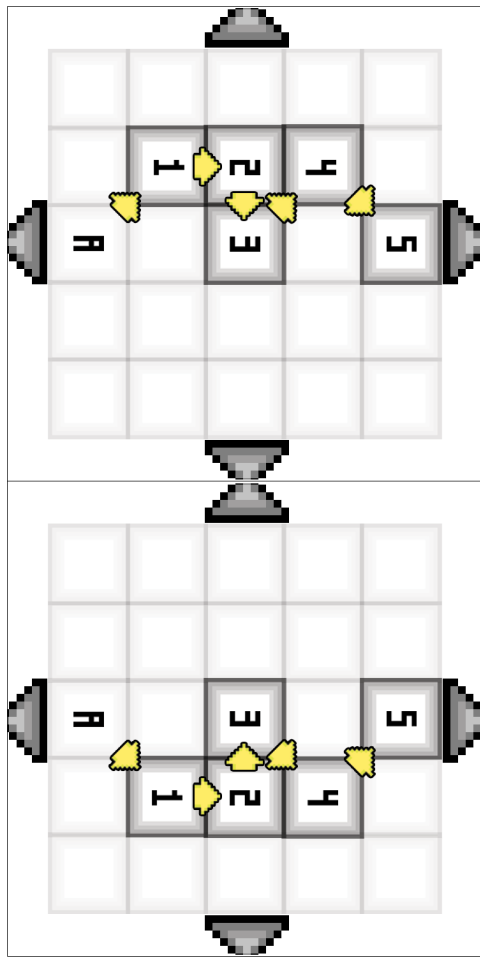
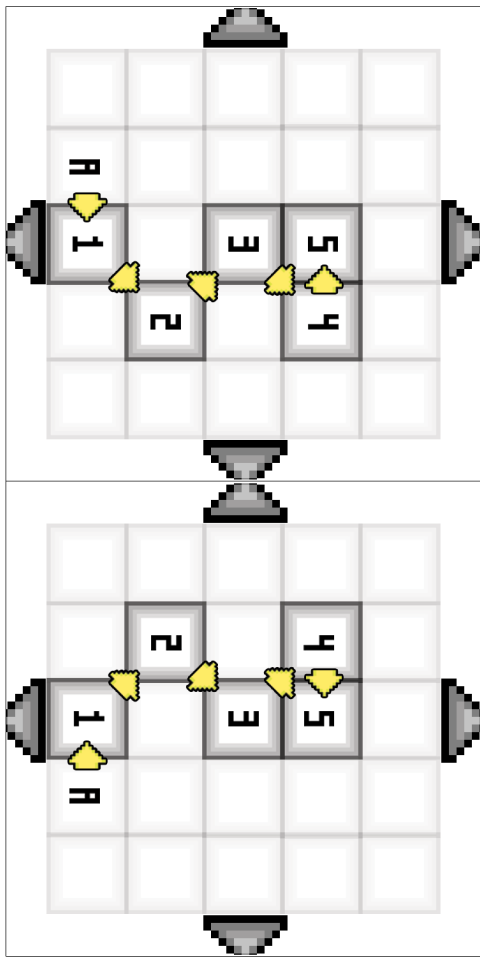
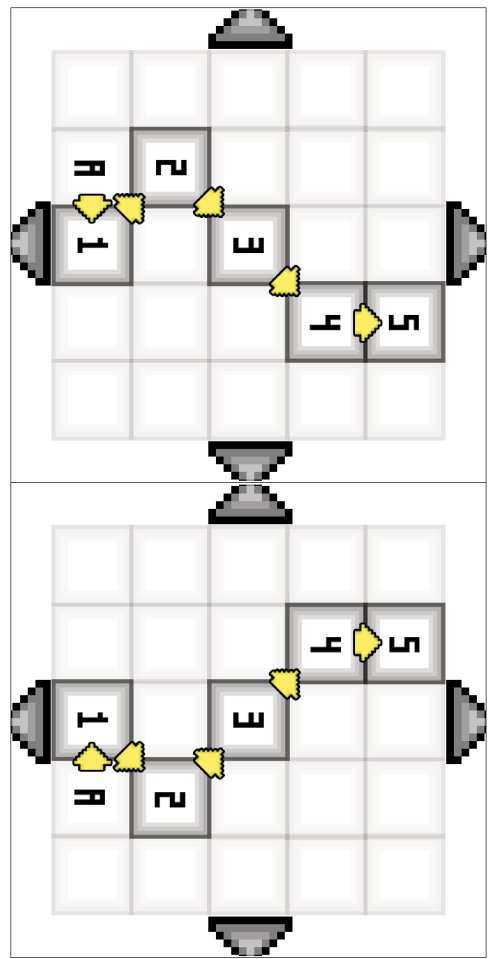
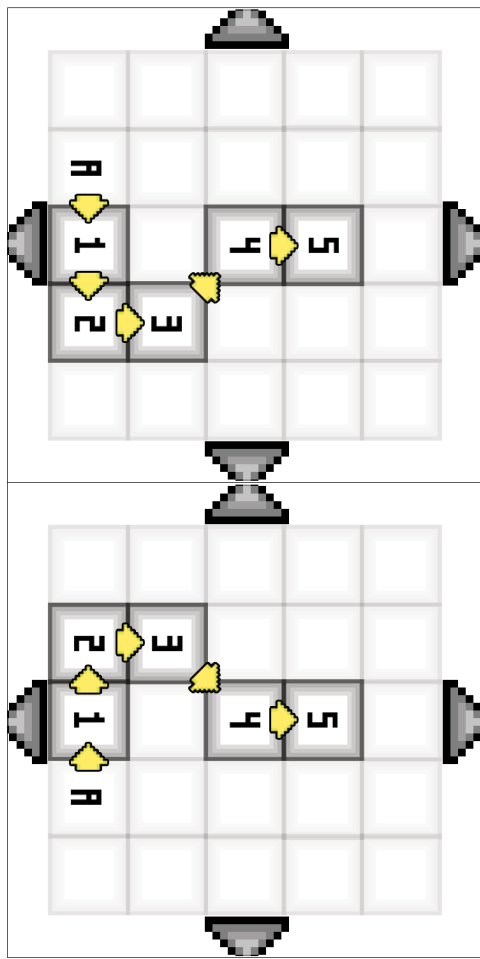
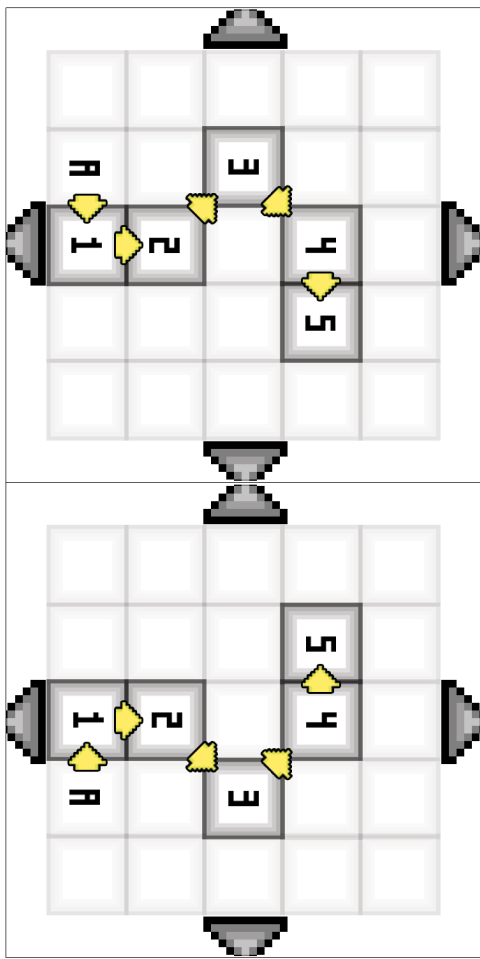
เติมแบตเตอรี่
1 ⚡

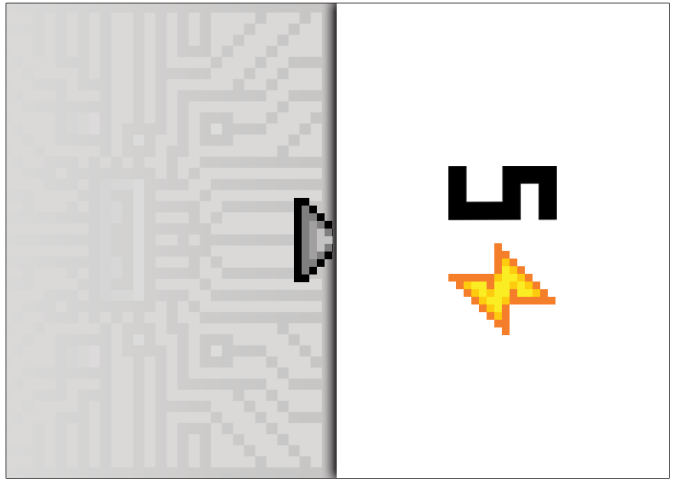
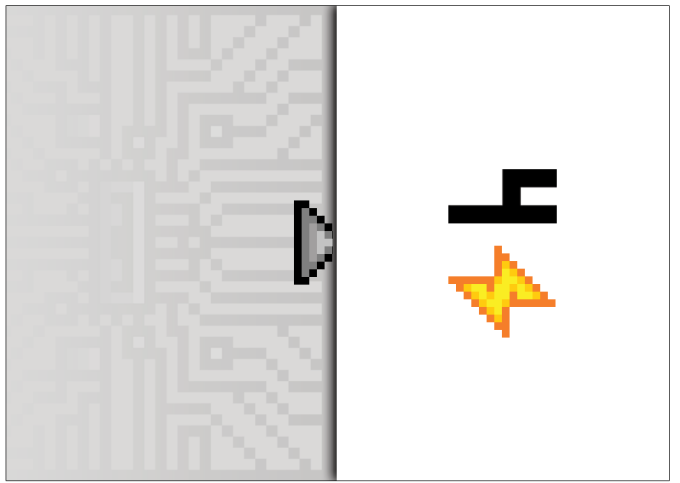




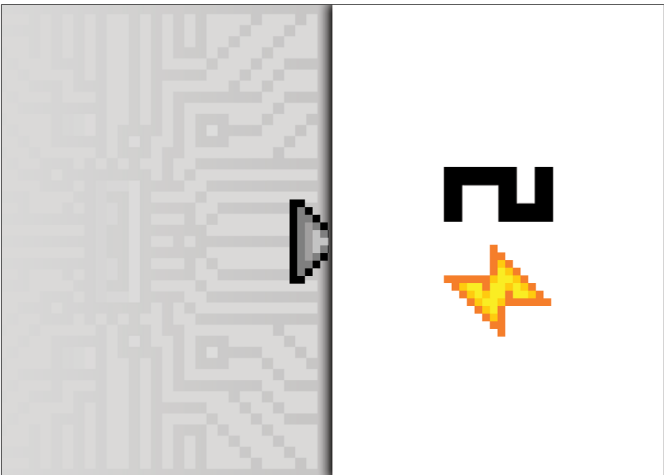
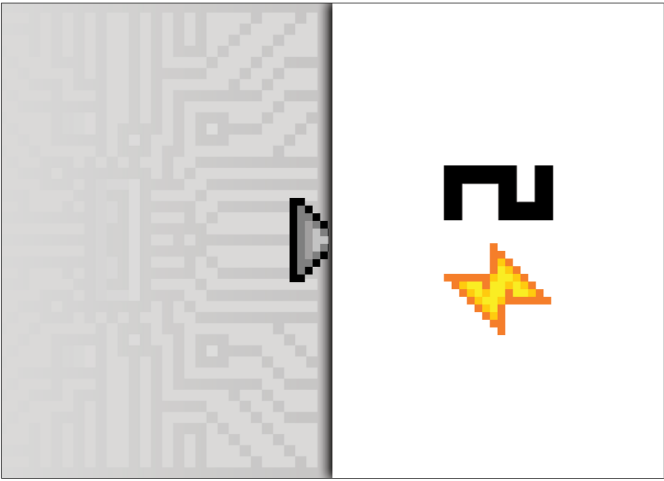
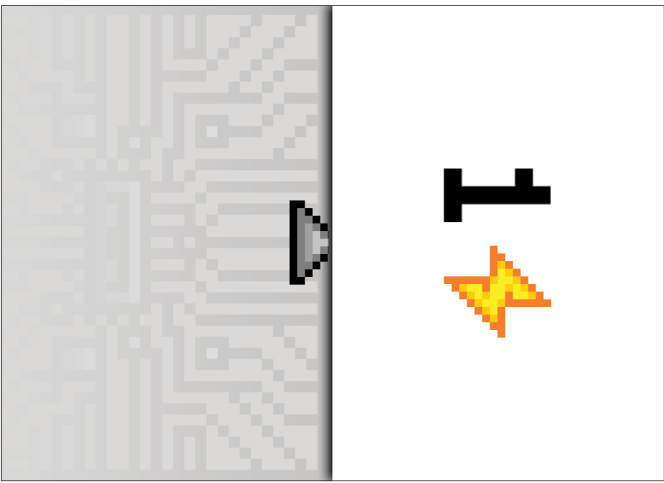
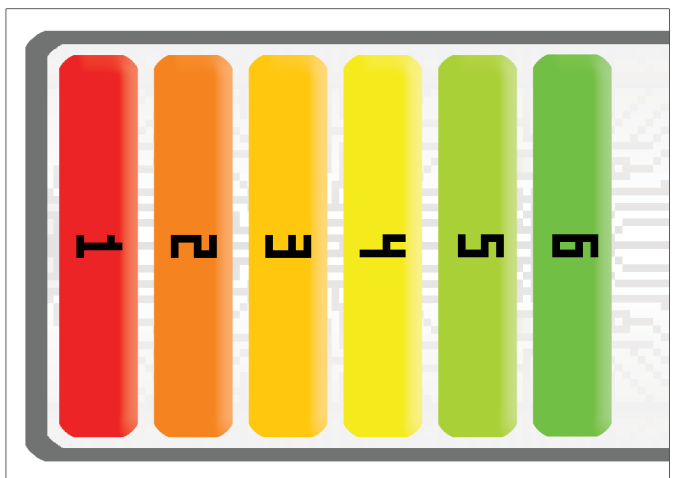


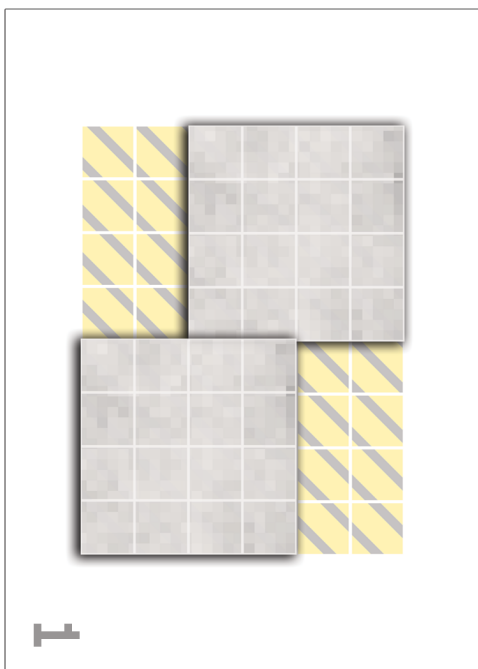




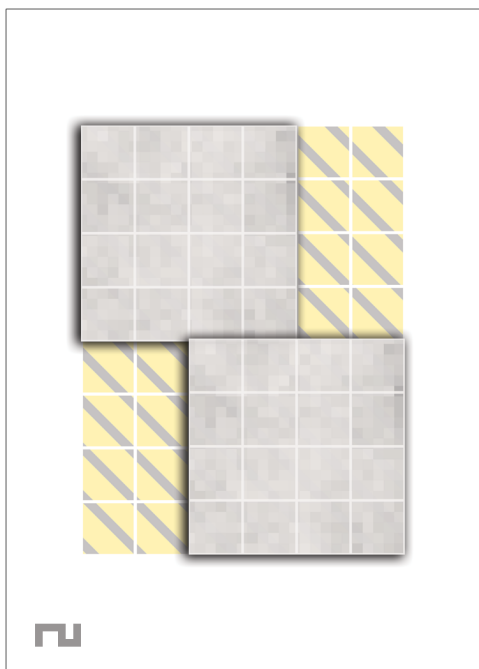


- 1 สอบการเดิน
- เล่นการ์ดคำสั่ง 1 ใบจากในมือ
 - คว้าการ์ดขึ้นมือ
 - จบรอบเมื่อเล่นครบ 5 คา การเดิน
 - เมื่อชนอุปสรรคให้หยุดเดินทันที
 - หยุดบนพื้นที่อันตราย: หมดเต๋อริสาด 1 ชั้น
- เต๋อแบบเต๋อรี : 1 ครั้งต่อรอบ
- กึ่งการรูปร่างแบบการเดิน 1 ใบ
- ช่วงขบรอบ
- นับระยะห่างจากเป้าหมาย
 - ลงแบบเต๋อรีและขยับฮิลไปที่เป้าหมาย
 - เปิดการ์ดเป้าหมาย
 - สุ่มการ์ด Code Item + พลิกไปอยู่บนด้าน B
 - เตรียมแผนที่สำคัญรอบต่อไป

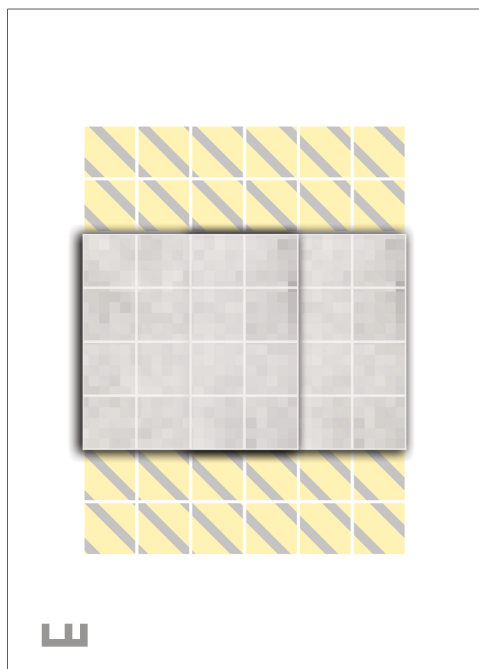




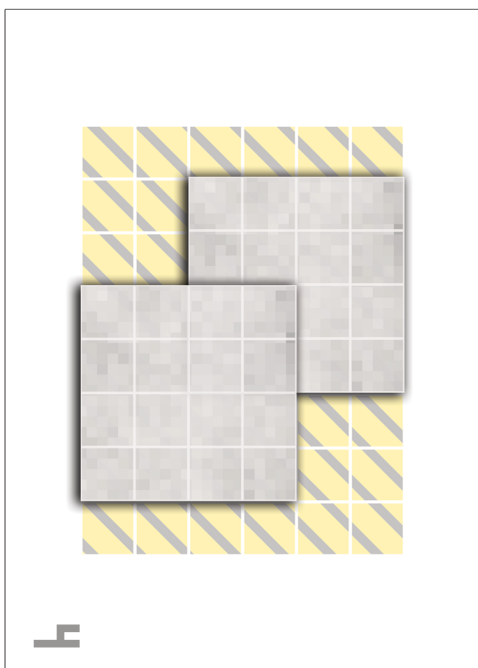
1



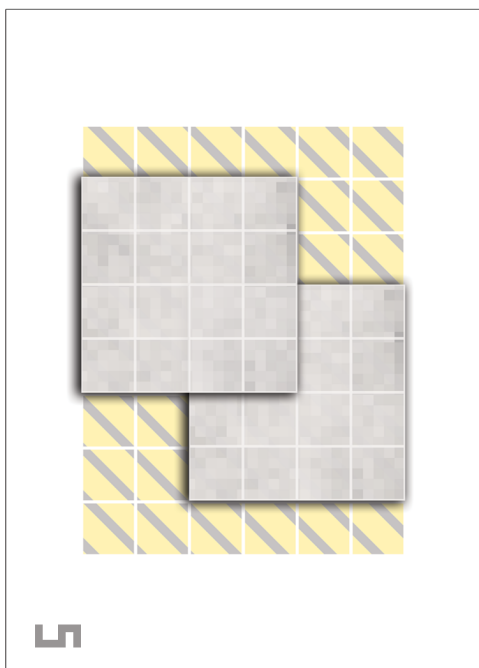
2



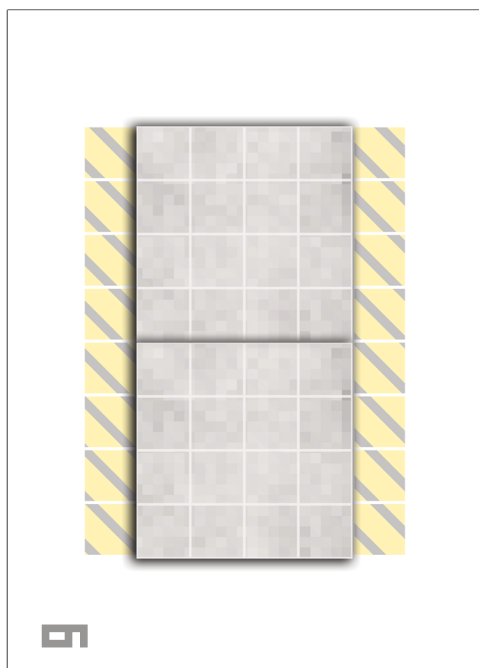
3



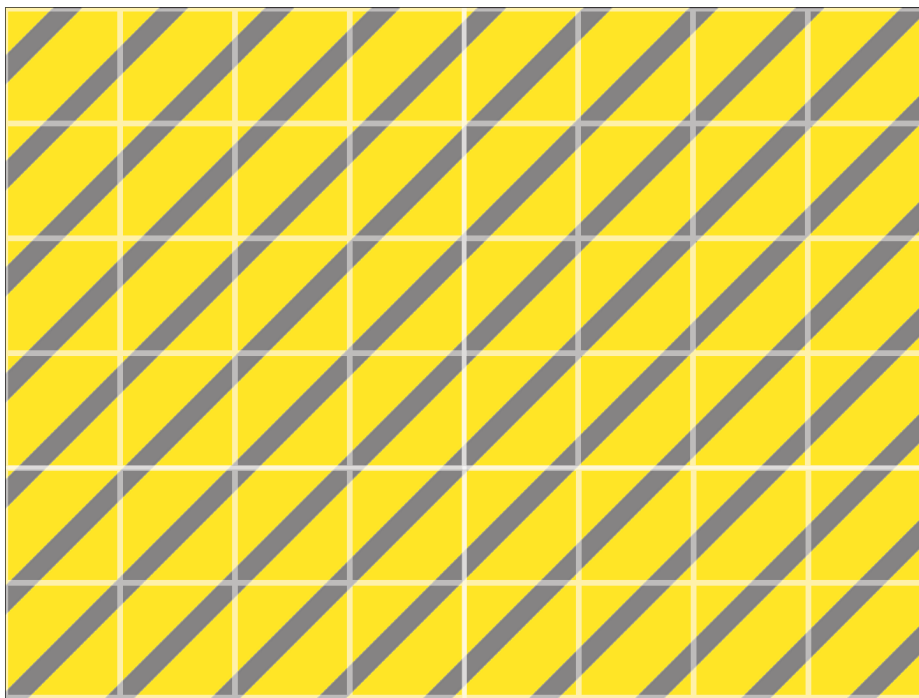
4



5



6



A3



คุณได้รับ หัวใจ!

<รอบถัดไปใช้การประเมินที่สั้นกว่าเดิม>

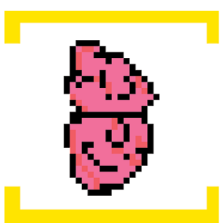


ต่อไปจากนี้
ให้ผู้เล่น
ใช้การ์ดสติบ
แบริเตอร์
อีกด้านหนึ่งแทน

"เราเปลี่ยนระบบหัวใจใหม่พร้อมๆกับระบบอื่นๆ
ในร่างกาย ตอนนี้อัลซาสามารถรู้สึกได้ถึงความรู้สึก รุนแรง
หรือแม้กระทั่ง... ด้วยความ ความตายตามแบบทาสัว
แบบที่ตัวเอง คุณปู่ถึงได้พาอัลซาอยู่ด้วย"

B

A4



คุณได้รับ สมอง!

<รอบถัดไปใช้การประเมินที่สั้นกว่าเดิม>

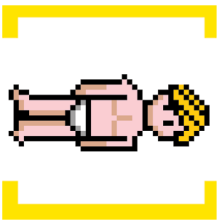


ต่อไปจากนี้
จำนวนการ์ด
เดินทางในมือ
ของผู้เล่น
จะลดลง 1 ใบ

"สมองใหม่ของเราทำให้ข้อพิวชาน ความคิดมากมาย
ประดังประเดเข้ามาบนจอแลทจะจัดการมันไม่ได้
แต่แล้วความคิดนั้นก็ทำให้อัลซาสงบลง... ตอนนี้งาน
แทบไม่ต่างอะไรจากบนมนุษย์คนหนึ่งแล้ว"

B

A1



คุณได้รับ ร่างกาย!

<รอบถัดไปใช้การประเมินที่สั้นกว่าเดิม>



ต่อไปจากนี้
ทุกครั้งที่คุณ
ชนะเข้ากับ
สิ่งกีดขวาง
หรือกำแพง
แบริเตอร์จะลดลง
1 ชั้น

"อัลซาอยู่ขยับร่างกายใหม่ของตัวเอง
การเคลื่อนไหวจะไหลลื่นสะดวก
แบริเตอร์ทั้งหมดเล็กน้อยที่ทำให้เสียหายไป
มนุษย์ต่างเป็นสิ่งที่ชีวิตที่อบอุ่นบาง"

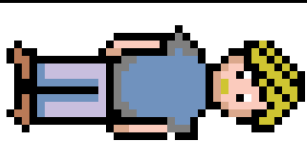
B

A2



คุณได้รับ ดวงตา!

<รอบถัดไปใช้การประเมินที่สั้นกว่าเดิม>



ผู้เล่นหยิบ
การ์ดพลังงาน
ขึ้นมาแล้ว
แล้วเรียงใหม่

"อัลซาสักด้นเดียวกับดวงตาผู้ใหญ่
สายตาก็เคยใช้ของโลก ตอนนี้อยู่เป็นแล้ว
อัลซาหวังว่า มนุษย์ จะองขาเขาเสียไปในบางเช่นกัน"

B



A



B

energy++;

energy++;

เมื่อลงการ์ดติดทาง
สามารถเพิ่มพลังงานการเติบโต 1
(ไม่สามารถใช้เมื่อลงที่การ์ด 5 ⚡ ได้)

เมื่อลงการ์ดติดทาง
สามารถเพิ่มพลังงานการเติบโต 1
(ไม่สามารถใช้เมื่อลงที่การ์ด 5 ⚡ ได้)

<ใช้แล้วพลิก>

< -1 >



A



B

ignore()

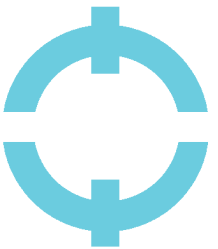
ignore()

การ์ดติดทางใบต่อไป
สามารถเดินเข้าอุปสรรคได้
แต่เมื่อเดินครบห้ามหยุดบนอุปสรรค

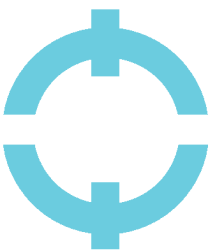
การ์ดติดทางใบต่อไป
สามารถเดินเข้าอุปสรรคได้
แต่เมื่อเดินครบห้ามหยุดบนอุปสรรค

< -1 > จากนั้นพลิก

< -2 >



A



B

> break;

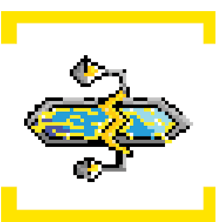
> break;

ลงการ์ดติดทาง
ที่การร่วพลังงานใบไหนก็ได้

ลงการ์ดติดทาง
ที่การร่วพลังงานใบไหนก็ได้

<ใช้แล้วพลิก>

< -1 >



A5

"วันที่เราขอปรารถนาว่า
คุณคืออัส... มนุษย์สองรอยเปื้อน"

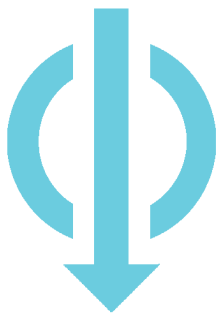
มนุษย์! เขาเขียนมนุษย์แล้ว!

อัสรับกล่องดนตรีที่เป็นมรดกของคุณปู่จากกาลอวกาศ
และใช้ทำวงดนตรีที่ดังไกลถึงดวงจันทร์

ใบนั้นชัดกว่ารูปเด็กและคนชายอื่น
เล็บเพลงที่อัสไปค้นเคย
หรือกับกระดาษที่มันดีในหนึ่ง
"ฮืม... ด้วยนะ... เสาปรากร"

คุณปู่จะรู้ว่าอัสต้องหาคณะโรนากาน
และคุณปู่รู้ว่าอัสต้องทำให้มนุษย์ยอมรับได้บ้าง
ว่าอัสเองก็เป็นมนุษย์คนหนึ่ง

เมื่อคิดถึงเรื่องของคุณปู่ อัสก็ยิ้ม และหลับไปตลอดกาล



A



B

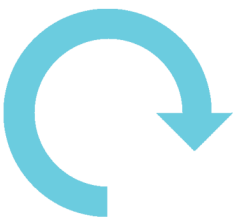
> continue; > continue;

ข้ามตัวผู้เล่นปัจจุบัน
เป็นผู้เล่นคนถัดไป

<ใช้แล้วคลิก>

ข้ามตัวผู้เล่นปัจจุบัน
เป็นผู้เล่นคนถัดไป

< -1 >



A



B

refresh()

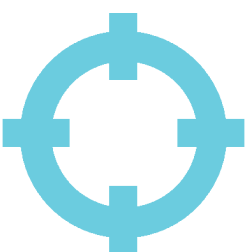
ผู้เล่น 1 คน ทั้งคู่รอดทั้งมือ
แล้วจั่วไพ่ใหม่ใ้ห้กาตาเดิม

<ใช้แล้วคลิก>

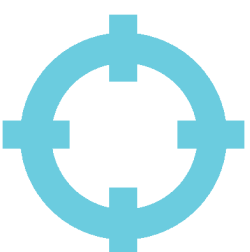
refresh()

ผู้เล่น 1 คน ทั้งคู่รอดทั้งมือ
แล้วจั่วไพ่ใหม่ใ้ห้กาตาเดิม

< -1 >



A



B

calibrate()

ขยับอัลตาเดิม 1 ช่อง
(แนวตั้งหรือแนวนอน)

<ใช้แล้วคลิก>

calibrate()

ขยับอัลตาเดิม 1 ช่อง
(แนวตั้งหรือแนวนอน)

< -1 >

