

เทศกาลซัออนคำ ปราศนาจำนวนดนตรีรกรง=



สถานการณ์



เพลงพื้นบ้าน

ณ ใจกลางเมืองเหนือ มีตำนานเล่าขานถึง พลังเสียงกังห้ำแห่ง
สุพรรณ เสียงที่ไม่ได้เกิดจากเครื่องดนตรีธรรมดาแต่เป็น เสียงแห่ง
ปัญญา ที่ซ่อนค่าของคณิตศาสตร์ไว้ในทุกจังหวะ ตำนานกล่าวว่า
เมื่อเสียงกังห้ำ ถูกรวมเข้าด้วยกันอย่างสมดุลจะเกิดเป็น เสียงซ่อน
ค่า ที่ปลุกพลังแห่งปัญญาอันไร้ขอบเขตขึ้นมาอีกครั้ง เหล่า ศิษย์แห่ง
สุพรรณ จึงต้องออกเดินทางเพื่อรวบรวมพลังเสียงกังห้ำ และปลุก
พลังเบญจรวม เสียงสวรรค์สุพรรณ ก่อนที่สุพรรณจะเจียบจับ
ตลอดกาล...

คำโปรย



พลังเสียงกังห้ำแห่งสุพรรณ ซ่อนค่าคณิตศาสตร์ไว้ในทุกจังหวะ
เมื่อเสียงถูกรวมอย่างสมดุล จะปลุก เสียงซ่อนค่า แห่งปัญญาอัน
ไร้ขอบเขต เหล่าศิษย์แห่งสุพรรณต้องร่วมกันค้นหา ก่อนที่เสียง
แห่งสุพรรณจะเจียบจับตลอดกาล

บริบท



จำนวนผู้เล่น: 2-5 คน

ระยะเวลา: 25-30 นาที

ประเภทเกม: วางแผน, การเคลื่อนที่บนแผนที่, การจัดการทรัพยากร

เพลงร่วมสมัย



แนะนำอุปกรณ์



1. เพลย์แมตทอวประสาณเบญจภาคี จำนวน 1 แผ่น



2. การ์ดเสียงซ่อนคำ จำนวน 75 ใบ ประกอบด้วย

การ์ดเพลงไทยเดิม จำนวน 15 ใบ



การ์ดพื้นบ้าน จำนวน 15 ใบ



การ์ดเพลงลูกทุ่ง จำนวน 15 ใบ



การ์ดเพื่อชีวิต จำนวน 15 ใบ



การ์ดสมัยใหม่ จำนวน 15 ใบ





3. การ์ดปริศนาแห่งปัญญา จำนวน 15 ใบ



7. เหรียญเสียงเบญจภาคี จำนวน 50 เหรียญ



8. ลูกเต๋าเสียงสุพรรณ จำนวน 1 ลูก



การเตรียมพร้อม



1. วางเพลย์แมตตรงกลาง โต๊ะให้แฉกทั้ง 5 ภาควิ หันเข้าหาผู้เล่น
2. แยกสำรับตามชนิดการ์ด
3. วางกอง การ์ดเสียงสุพรรณ (อีเวนต์) คว่ำไว้ข้างเพลย์แมต
4. วางกอง การ์ดปริศนาแห่งปัญญา คว่ำไว้
5. วาง เหรียญเสียงเบญจ (โทเคนแต้ม) เป็นกองกลาง

กติกาการเล่น

1. เลือกการ์ดเสียงซ่อนค่าในมือ 1 ใบ
2. วางลงบน กองสีเดียวกัน บนเพลย์แมต
3. จั่วการ์ด 2 ใบ: ดูเส้นเชื่อมจากแฉกที่ลง จั่วการ์ดบนสุดจาก 2 กอง ที่เส้นเชื่อมถึงเข้ามือเรา
4. ถ้าโบนิสลงตรงสัญลักษณ์หลักอริบ เหรียญเสียงเบญจ 1 ชิ้น (เลือกสีใดก็ได้)
5. ทอยลูกเต๋าเสียงสุพรรณ และทำตามกติกาลูกเต๋า ทำผลตามนั้น แล้วจบตา



การจบเกม



เกมจะจบลงทันทีเมื่อ

1. การ์ดเสียงซ่อนคำ บนเพลย์แมต หหมด 2 กอง
2. มีผู้เล่น อนุญาตให้รอบ 5 รอบ (สะสมสี่เดียว 5 ใบได้ครบทั้งห้าแบบ)

การนับคะแนน

เมื่อเกมจบลง ผู้เล่นทุกคนจะรวมคะแนนจาก

1. นับ เหรียญเสียงเบญจ ของตน (1 ชิ้น = 1 คะแนน)
2. ถ้ามี เหรียญครบ 5 สี → โบนัส +5 คะแนน
3. โบนัสจากการ์ด/อีเวนต์/พลัง (ถ้ามี) ให้รวมเข้าไป
4. ผู้เล่นที่มีคะแนนรวม สูงสุด เป็นผู้ชนะ
 - เสมอ ใครอนุญาตให้รอบได้มากกว่าชนะ
 - ยังเสมอ ให้ จับกลอนสุพรรณ 1 ประโยคที่เกี่ยวข้องคณิต แล้วเพื่อนร่วมโต๊ะโหวต



ผู้จัดทำ



นางปราณี อินทรรักษา

โรงเรียนบริหารแจ่มใสวิทยา 1
อำเภอดอนเจดีย์ จังหวัดสุพรรณบุรี

