คู่มือ

FOXY & WOOLY

By Goalbeat Game

Strategic Bidding Game

ภาพรวมการเล่น

ผู้เล่นเป็นเจ้าของฟาร์มแกะในสถานการณ์ที่กำลังถูกฝูงหมาป่าโจมตี เกมใช้การประมูลเป็นกลไกหลัก ผู้เล่นจะต้องผลัดกันประมูลเหรียญเหตุการณ์ต่าง ๆ 18 เหตุการณ์ วนกันเล่นในทิศทางตามเข็มนาฬิกา เหรียญเหตุการณ์มีทั้งเหตุการณ์ร้าย เช่น หมาป่าบุกฟาร์ม หรือ เหตุการณ์ดี เช่น เหรียญพิเศษซึ่งช่วยให้ปกป้องแกะได้ดีขึ้น หรือช่วยทำคะแนนพิเศษตอนจบเกม ผู้ชนะคือ
ผู้ที่จัดสรรแกะที่เหลือรอด ดิวบ์คน และเหรียญพิเศษเพื่อทำคะแนนได้มากที่สุด

เป้าหมาย :

ทำคะแนนให้มากที่สุดตอนจบเกมโดย 3 วิธีดังนี้

1. วางดิวบ์คนจับคู่กับแกะบนฟาร์มการ์ด ผู้เล่นได้คะแนนตามเลขที่แสดงในช่องที่มีแกะกับดิวบ์คน
2. จัดสรรดิวบ์คน และแกะให้ได้ตามเงื่อนไขที่เหรียญพิเศษระบุเพื่อให้ได้คะแนนที่แสดงบนเหรียญนั้น
3. ดิวบ์คนที่เหลือจับคู่ 2 ชิ้นได้ 1 คะแนน

เงื่อนไขการจบเกม :

เหรียญทุกเหรียญบนกระดานประมูลถูกประมูลจนหมดและไม่เหลือเหรียญหมาป่าใด ๆ อยู่บนฟาร์มการ์ด

การเตรียมเกม :

1. ผู้เล่นแต่ละคนจะได้มีเปิ้ลนับคะแนน 1 ชิ้น (สีเดียวกับสีฟาร์มการ์ด), ฟาร์มการ์ด 1 ชิ้น และแกะ 9 ตัว โดยวางบนฟาร์มการ์ดช่องละ 1 ตัว
2. ผู้เล่นจะได้ดิวบ์คน 9 ชิ้น (ให้เก็บซ่อนในมือ)
3. ทำการคว่ำหน้าเหรียญหมาป่าและเหรียญพิเศษทั้งหมดบนโต๊ะ
4. ผู้เล่นสุ่มหยิบเหรียญพิเศษคนละ 1 ชิ้น นำไปวางหงายข้างฟาร์มการ์ดของตนเอง
5. วางกระดานประมูลไว้กลางวงผู้เล่น จากนั้นสุ่มวางหงายเหรียญหมาป่า 3 ชิ้นสลับกับเหรียญพิเศษ 2 ชิ้น ล้อมรอบกระดานประมูล โดยเริ่มจากจุด START บนกระดานประมูลไปตามลูกศรที่มีสีช่วยกำกับจนครบ 18 เหรียญ

สุ่มวางเหรียญแบบเป็นแพทเทิร์น 3 เหรียญหมาป่า แล้ว 2 เหรียญพิเศษสลับไปมา จนครบ 18 เหรียญ (เหรียญหมาป่า 12 เหรียญ และเหรียญพิเศษ 6 เหรียญ)

ข้อห้าม : บนฟาร์มการ์ดแต่ละช่องห้ามมีแกะเกินกว่า 1 ตัวตลอดเกม

แนะนำให้ศึกษารายละเอียดของเหรียญพิเศษแต่ละชนิดก่อนเริ่มเล่นครั้งแรก

วิธีเล่น :

1. สุ่มหาผู้เริ่มเล่นคนแรก และผู้เล่นคนแรกจะหยิบเหรียญที่ละชิ้นจากจุด START วางบนตรงกลางของกระดานประมูล
2. ถ้าเหรียญที่เล่นตรงกลางกระดานประมูลเป็นเหรียญหมาป่าตัวเลข 1-9 ผู้เล่นมีทางเลือกตัดสินใจสองทาง คือ
   1) ไล่หมาป่าไปฟาร์มอื่นด้วยการจ่าย 1 ดิวบ์คน โดยวางบนกระดานประมูล แล้วจบตาเล่น (วนให้ผู้เล่นทางซ้ายเล่นต่อ)
   2) ยอมให้หมาป่าโจมตีด้วยการเก็บเหรียญหมาป่าและได้รับดิวบ์คนทั้งหมดบนกระดานประมูล แล้วจบตาเล่นทันที

   จากนั้นผู้เล่นที่ยอมเก็บเหรียญหมาป่านี้จะสูญเสียแกะที่อยู่ในช่องตามเลขที่ระบุบนเหรียญหมาป่า (ดูตัวอย่าง)

เมื่อเสร็จสิ้น คนทางซ้ายถัดจากผู้เล่นที่เพิ่งเก็บเหรียญไปจะเป็นคนหยิบและเริ่มต้นประมูลเหรียญถัดไป

3. ถ้าเหรียญที่เล่นตรงกลางกระดานประมูลเป็นเหรียญหมาป่า TOP, MID, LOW ผู้เล่นมีทางเลือกตัดสินใจสองทางเหมือนกับในข้อ 2 จากนั้นผู้เล่นที่เก็บเหรียญหมาป่านี้ต้องนำเหรียญไปวางบนฟาร์มการ์ดคนเองให้ตรงกับข้อความที่ระบุบนเหรียญ (ดูตัวอย่าง)

เหรียญหมาป่านี้จะซุ่มจนกระทั่ง 18 เหรียญบนกระดานถูกประมูลหมดจึงจะโจมตีกินแกะที่ใกล้เหรียญที่สุดในแถวบนฟาร์มการ์ด เมื่อเสร็จสิ้น คนทางซ้ายถัดจากผู้เล่นที่เพิ่งเก็บเหรียญไปจะเป็นคนหยิบและเริ่มต้นประมูลเหรียญถัดไป

4. ถ้าเหรียญที่เล่นตรงกลางกระดานประมูลเป็นเหรียญพิเศษ ผู้เล่นมีทางเลือกตัดสินใจสองทาง คือ
   1) เสนอจำนวนดิวบ์คน (เริ่มตั้งแต่ศูนย์ แต่ต้องมากกว่าจำนวนที่ผู้เล่นคนก่อนหน้าเสนอไว้) เพื่อแลกเปลี่ยนกับเหรียญพิเศษบนกระดานประมูล ผู้เล่นต้องโชว์ให้เห็นว่ามีดิวบ์คนในจำนวนที่เสนอด้วย จบตาเล่น (วนให้ผู้เล่นทางซ้ายเล่นต่อ)
   2) บอก "ผ่าน" หากคิดว่าไม่คุ้มที่จะเสนอดิวบ์คนไปแลกเหรียญพิเศษ จบตาเล่น (วนให้ผู้เล่นทางซ้ายเล่นต่อ)

   จนกระทั่งผู้เล่นคนอื่น ๆ บอกผ่านหมด เฉพาะผู้เล่นที่เสนอดิวบ์คนมากที่สุดจะได้รับเหรียญพิเศษนั้นไปและต้องจ่ายดิวบ์คนที่เสนอโดยกองไว้บนกระดานประมูล (ส่วนผู้เล่นคนอื่น ๆ เก็บดิวบ์คนที่เสนอขึ้นมือ ไม่ต้องจ่ายดิวบ์ใด ๆ) จบตาเล่น (ดูตัวอย่าง)

ในบางกรณี หากผู้เริ่มเล่นเสนอ 0 ดิวบ์ และผู้เล่นอื่น ๆ บอกผ่านหมด ผู้ที่เสนอ 0 ดิวบ์จะได้เหรียญพิเศษไปโดยไม่ต้องจ่ายดิวบ์เลย เมื่อเสร็จสิ้น คนทางซ้ายถัดจากผู้เล่นที่เพิ่งเก็บเหรียญไปจะเป็นคนหยิบและเริ่มต้นประมูลเหรียญถัดไป

5. เมื่อเหรียญทั้ง 18 เหรียญถูกประมูลจนครบ ผู้เล่นที่มีเหรียญหมาป่าแบบ TOP, MID, LOW บนฟาร์มการ์ดของตัวเองจะถูกโจมตีโดยเสียแกะที่ใกล้เหรียญที่สุดในแนวแถวเดียวกัน 1 ตัว (ผู้เล่นอาจไม่เสียแกะหากในแถวนั้นไม่เหลือแกะรอดอยู่เลย) ผู้เล่นอาจใช้เหรียญย้ายแกะก่อนเหรียญหมาป่าหนึ่ง ๆ เข้าโจมตีได้เพื่อลดการสูญเสียแกะ (ดูตัวอย่าง)

ตัวอย่าง :

ตัวอย่าง : กรณีมีและใช้เหรียญย้ายแกะก่อนหมาป่าโจมตี

กรณีผู้เล่นมีเหรียญหมาป่าแบบ TOP, MID, LOW มากกว่าหนึ่งเหรียญในฟาร์มการ์ดตัวเอง (หลังจากเหรียญที่กระดานประมูลถูกประมูลหมดแล้ว) ผู้เล่นสามารถเลือกได้ว่าจะให้เหรียญใดทำการกินแกะก่อน-หลัง

เมื่อเหรียญหมาป่าทั้งหมดบนฟาร์มการ์ดเข้าโจมตีกินแกะเสร็จสิ้นแล้วเป็นอันว่าเกมจบ

Goalbeat

วิธีการทำคะแนนและการนับคะแนน :

1. หลังเกมจบแล้ว หากยังมีเหรียญย้ายแกะก็สามารถใช้ได้เพื่อทำคะแนนเพิ่ม
2. ผู้เล่นต้องจัดสรรแกะ ดิวบ์คน และเหรียญพิเศษที่มีเพื่อทำคะแนนให้ได้มากที่สุดผ่าน 3 วิธีดังนี้ (ดูตัวอย่าง 1 และ 2 ประกอบ)
   a) วางดิวบ์คนจับคู่กับแกะ (1 ต่อ 1) บนฟาร์มการ์ด ผู้เล่นจะได้คะแนนตามเลขที่แสดงในช่องนั้น (หากช่องใดมีแกะแต่ไม่มีดิวบ์คนวาง จะไม่ได้คะแนนในช่องนั้น)
   b) จัดสรรดิวบ์คน และนำแกะออกไปวางข้างเหรียญพิเศษตามเงื่อนไขที่เหรียญระบุเพื่อให้ได้คะแนนตามที่แสดงบนเหรียญนั้น
   c) ดิวบ์คนที่เหลือจับคู่ 2 ชิ้น ได้ 1 คะแนน (เศษ 1 ดิวบ์คนไม่นับเป็นคะแนนในทุกกรณี)

3. หงายอีกด้านของกระดานประมูลอีกด้านซึ่งเป็นกระดานนับคะแนน แล้วใช้มีเปิ้ลเดินคะแนน ผู้ที่มีคะแนนรวมมากที่สุดคือผู้ชนะ
4. กรณีมีผู้เล่นทำคะแนนสูงสุดได้เท่ากันมากกว่าหนึ่งคน ผู้เล่นที่มีแกะรอดชีวิต (ทั้งที่อยู่บนฟาร์มการ์ดและที่ทำคะแนนอยู่กับเหรียญพิเศษ) มากกว่าเป็นผู้ชนะ

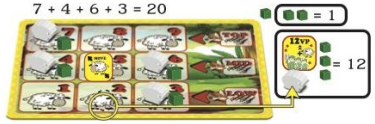
ตัวอย่างที่ 1

7 + 8 + 4 + 5 + 6 = 30

คะแนนรวม = 30

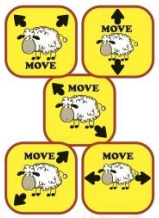
ตัวอย่างที่ 2

7 + 4 + 6 + 3 = 20



คะแนนรวม = 20 + 12 + 1 = 31

รายละเอียดของเหรียญพิเศษแต่ละชนิด



ใช้สำหรับย้ายแกะ โดยให้วางเหรียญนี้บนฟาร์มการ์ดในช่องที่มีแกะที่ต้องการย้าย ผู้เล่นก็จะสามารถย้ายแกะในช่องนั้นไปยังช่องอื่นที่อยู่ติดกัน โดยต้องย้ายตามทิศทางลูกศรที่เหรียญกำหนดเท่านั้นและช่องปลายทางที่ย้ายไปต้องเป็นช่องที่ไม่มีแกะอยู่ (เพราะ 1 ช่องห้ามมีแกะเกินกว่า 1 ตัว) ผู้เล่นสามารถใช้เหรียญนี้ได้ตลอดเวลาที่ต้องการแม้กระทั่งหลังเกมจบ เมื่อวางเหรียญนี้บนฟาร์มการ์ดแล้วจะยกเหรียญนั้นไปที่ช่องอื่นอีกไม่ได้ (ดูตัวอย่าง)

ตัวอย่าง : หากผู้เล่นมีเหรียญย้ายแกะ 2 เหรียญดังแสดงนี้อาจใช้ในกรณีนี้ดังนี้

เหรียญปืนยิงหมาป่า เมื่อผู้เล่นตัดสินใจเก็บเหรียญหมาป่าแบบตัวเลขใด ๆ มา (เหรียญปืนนี้ไม่สามารถใช้กับเหรียญหมาป่า TOP, MID, LOW ที่ได้รับมา) ผู้เล่นสามารถใช้เหรียญนี้เพื่อเปลี่ยนเป้าหมายการโจมตีของหมาป่าให้ตัวเลขช่องที่จะโจมตีแกะมีค่าลดลง 3 เหรียญนี้ใช้ได้ครั้งเดียว เมื่อใช้แล้วจะถูกนำออกจากเกมไปเลย หากผลลัพธ์หลังลดลง 3 มีค่าต่ำกว่า 1 ผู้เล่นก็ไม่ต้องเสียแกะใด ๆ เลยแม้แต่ตัวเดียว (ดูตัวอย่าง)

ที่ช่องหมายเลข 5 ไม่มีแกะอยู่ กรณีนี้จึงไม่เสียแกะใด ๆ เลย

เหรียญขโมยดิวบ์คน ผู้เล่นสามารถใช้เหรียญนี้ได้ในตาของตนเองระหว่างประมูลหนีเหรียญหมาป่า โดยจะช่วยขโมยดิวบ์คน 2 ชิ้น (หรือน้อยกว่าขึ้นอยู่กับที่มีอยู่) จากกระดานประมูล และข้ามตาไปให้ผู้เล่นคนถัดไปเล่นต่อ โดยที่ตนเองไม่ต้องจ่าย 1 ดิวบ์คนด้วย เหรียญนี้จะใช้ได้ครั้งเดียว เมื่อใช้แล้วจะถูกนำออกจากเกมไปทันที (ดูตัวอย่าง)

เหรียญนี้ใช้ได้หลังเกมจบเท่านั้น โดยผู้เล่นจะได้คะแนนเพิ่มอีก 1 คะแนนสำหรับแกะแต่ละตัวที่ยังรอดชีวิต (ทั้งที่อยู่บนฟาร์มการ์ดและที่กำลังทำคะแนนอยู่กับเหรียญพิเศษ) โดยไม่คำนึงว่าจะมีดิวบ์คนอยู่กับแกะเหล่านั้นหรือไม่ (ดูตัวอย่าง)

เหรียญนี้ใช้ได้หลังเกมจบเท่านั้น โดยผู้เล่นสามารถนำแกะบนฟาร์มการ์ดตัวเอง 2 ตัว ออกมาวางคู่กับเหรียญ พร้อมกับวาง 1 ดิวบ์คนร่วมด้วยก็จะได้ 10 คะแนน ทำได้เพียงเซ็ตเดียว (ดูตัวอย่าง)

1 เซ็ตเพื่อทำคะแนน ประกอบด้วย แกะ 2 ตัว ดิวบ์คน 1 เม็ด

เหรียญนี้ใช้ได้หลังเกมจบเท่านั้น โดยผู้เล่นสามารถนำแกะบนฟาร์มการ์ดตัวเอง 1 ตัว ออกมาวางคู่กับเหรียญ พร้อมกับวาง 3 ดิวบ์คนร่วมด้วยก็จะได้ 12 คะแนน ทำได้เพียงเซ็ตเดียว (ดูตัวอย่าง)

1 เซ็ตเพื่อทำคะแนน ประกอบด้วย แกะ 1 ตัว ดิวบ์คน 3 เม็ด

เหรียญนี้ใช้ได้หลังเกมจบเท่านั้น โดยผู้เล่นสามารถได้ 3 คะแนนต่อทุก ๆ 2 ดิวบ์คนที่นำมาวางคู่กับเหรียญนี้ ทำได้ไม่จำกัดเซ็ต (ดูตัวอย่าง)

เหรียญนี้ใช้ได้หลังเกมจบเท่านั้น โดยผู้เล่นสามารถนำแกะบนฟาร์มการ์ดตัวเอง 2 ตัว ออกมาวางคู่กับเหรียญ ก็จะได้ 8 คะแนน ทำได้เพียงเซ็ตเดียว (ดูตัวอย่าง)

1 เซ็ตเพื่อทำคะแนน ประกอบด้วย แกะ 2 ตัว