



สำนักงานคณะกรรมการการเลือกตั้ง

Friedrich Naumann STIFTUNG **FÜR DIE FREIHEIT**



Copyright © 2014, All Rights Reserved.
จัดทำโดย สำนักงานคณะกรรมการการเลือกตั้ง
โดยได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ มูลนิธิฟรีดริช เนามัน ประเทศไทย
คิดค้นและออกแบบ โดย บริษัท คลับ ครีเอทีฟ จำกัด
www.facebook.com/SIMDemocracy

SIM Democracy

เมืองประชาธิปไตย

คู่มือการเล่น

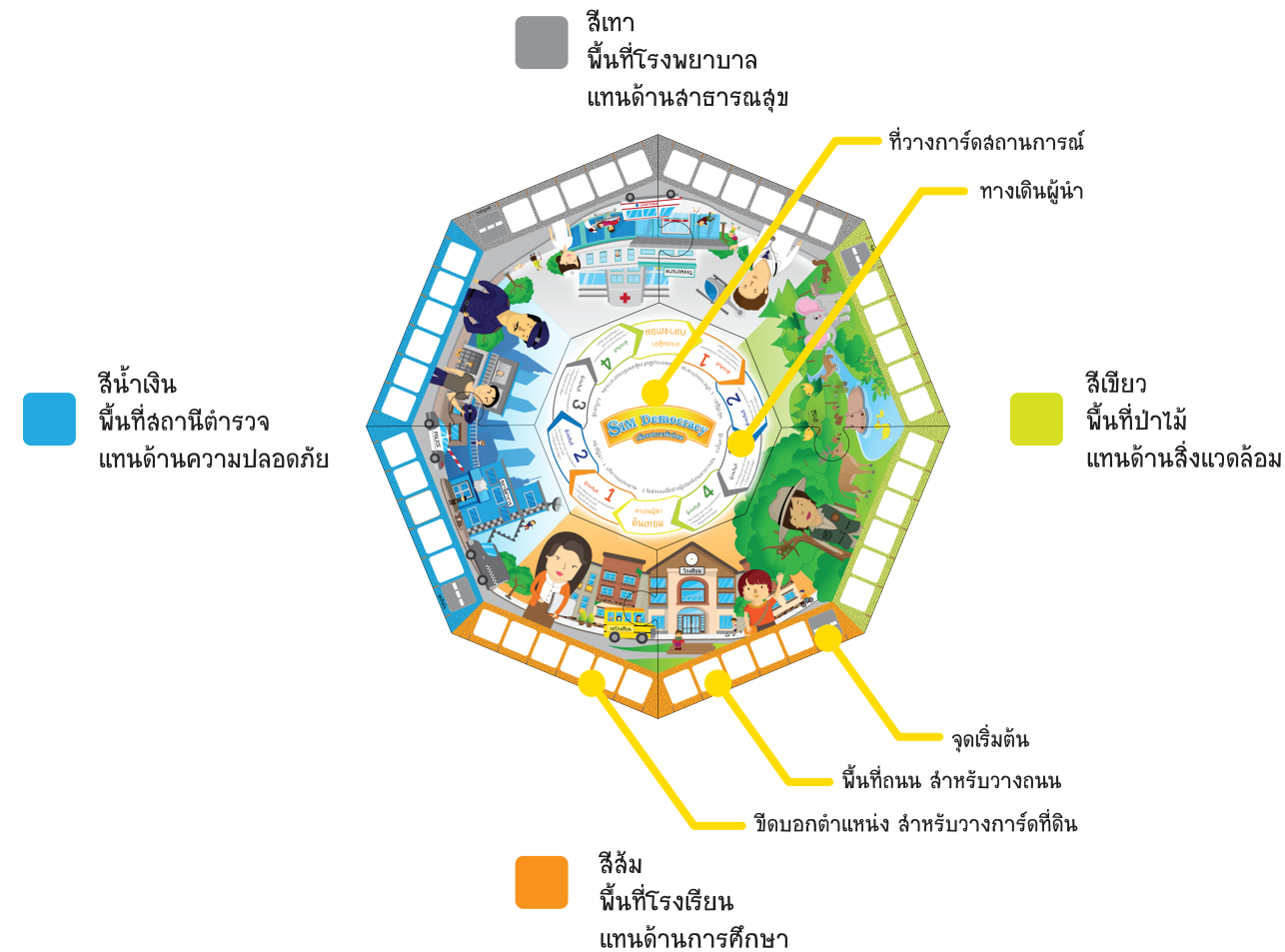


สำนักงานคณะกรรมการการเลือกตั้ง

เล่นสนุกสนานไปกับการเรียนรู้หลักการของประชาธิปไตยผ่านการเล่นเกม
โดยการสวมบทบาทเป็นประชาชนและผู้บริหารประเทศ

อุปกรณ์

1. แผ่นกระดาน



ประกอบขึ้นส่วนแผ่นกระดานตามสีและภาพให้เชื่อมโยงเข้าหากัน โดยเกมกระดานนี้เป็นการจำลองประเทศฯหนึ่ง ซึ่งประกอบไปด้วย 4 พื้นที่ที่สำคัญเข้าด้วยกัน คือ พื้นที่โรงเรียนแทนด้านการศึกษา พื้นที่สถานีตำรวจแทนด้านความปลอดภัย พื้นที่โรงพยาบาลแทนด้านสาธารณสุข และพื้นที่ป่าไม้แทนสิ่งแวดล้อม

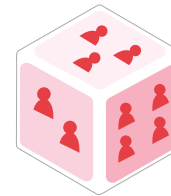
2. การ์ดสถานการณ์



3. ลูกเต๋า



สีเขียว = ลูกเต๋ารายได้
ตัวเลข 1-6 หมายถึง รายได้ที่ผู้เล่นสร้างได้



สีแดง = ลูกเต๋าประชาชนที่มีปัญหา
สัญลักษณ์นี้ หมายถึง ผู้เล่นลุ่มจับ
ประชาชนที่มีปัญหาจากกล่องปัญหา
จำนวน 2, 3, 4 ตามแต้มที่ทอยได้

4. ถนน



ผู้เล่นสามารถสร้างถนนได้ 2 กรณี คือ . . .

1. ผู้เล่นลงทุนซื้อถนนเอง โดยสำหรับประชาชน ถนน 1 เส้น ราคา 2 ล้าน และจะได้รับดาวความดี 1 ดวง
2. ผู้นำหรือรัฐบาลลงทุนซื้อถนนให้ประชาชน หรือ จากการต่อรองของผู้เล่น โดยสำหรับผู้นำ ถนน 1 เส้นราคา 1 ล้าน เมื่อให้เงินด้านสาธารณสุขไปคือ

5. ดาวความดี



ผู้เล่นจะได้รับดาวความดีได้ 2 กรณี คือ . . .

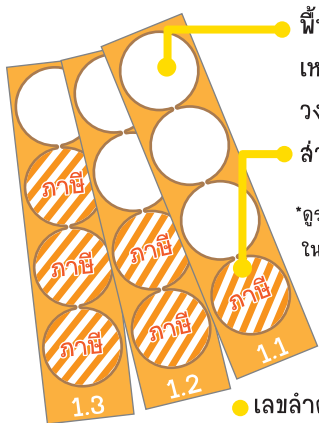
1. เมื่อผู้เล่นบริจาคเงินหรือใช้เงินของตนลงทุนทรัพยากรหรือสาธารณสุขไป (ซื้อถนน) ทุกๆ 2 ล้าน จะได้รับดาวความดี 1 ดวง
2. ทีมที่ได้รับเลือกเป็นผู้นำหรือรัฐบาล ได้รับดาวความดีจากผู้เล่นคนอื่น หลังจากทำการประเมินผู้นำเมื่อหมดเทอมนั้น

6. เหรียญเงิน



ในแต่ละรอบการเล่น ผู้เล่นจะได้รับรายได้จากการทอยลูกเต๋ามาจากธนาคาร เมื่อผู้เล่นมีเงินออมจะสามารถใช้เงินลงทุนทรัพยากรและซื้อถนนได้ โดยเงิน 1 ล้าน จะเท่ากับ "1A"

7. การ์ดที่ดิน



พื้นที่วงกลม คือ ตำแหน่งสำหรับวางเหรียญเงินรายได้ ซึ่งเหรียญที่วางบนวงกลมสีขาวเป็นเงินออม*ของผู้เล่น ส่วนบนวงกลมแรเงาเป็นเงินภาษี*

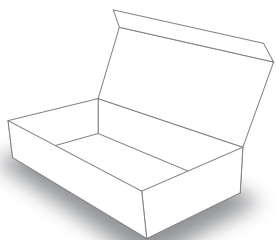
*ดูรายละเอียดการเก็บ“เงินออม”และ“เงินภาษี”ในหน้า 10 ข้อ 6

● เลขลำดับการ์ดที่ดิน (ตัวเลข 1.1 หมายถึงการ์ดที่ดินของผู้เล่นทีมที่ 1 ใบที่ 1)

หมายเหตุ: การ์ดที่ดินของผู้เล่นแต่ละทีมจะเป็นสีเดียวกับสีพื้นที่ของผู้เล่นในทีมนั้นๆ การ์ดที่ดินสีม่วงเป็นการ์ดที่ดินสำรองใช้ในกรณีที่การ์ดที่ดินขาดหายไป

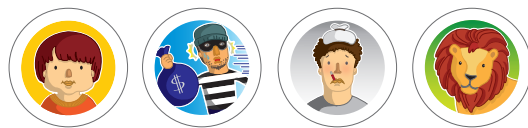
ผู้เล่นแต่ละทีมจะได้รับการ์ดที่ดินตามสีของพื้นที่ตน โดยผู้เล่นจะวางการ์ดที่ดินได้ต่อเมื่อมีถนนตัดผ่านแล้วเท่านั้น และค่อยวางการ์ดตามลำดับหมายเลขด้านล่าง เช่น ทีมที่ 1 (พื้นที่โรงเรียน สีส้ม) วางเรียงจากการ์ดหมายเลข 1.1, 1.2, 1.3, . . . , 1.6 จากขวาไปซ้ายตามลำดับ และเริ่มต้นใหม่ด้วย 1.1 อีกครั้ง

8. กล่องปัญหา



ไว้ใส่เบี้ยประชาชนที่มีปัญหา

9. เบี้ยประชาชนที่มีปัญหา



เบี้ยประชาชนที่มีปัญหาที่ต้องการได้รับการดูแลแก้ไขของในแต่ละพื้นที่ เด็กนักเรียนในพื้นที่โรงเรียน โจรในพื้นที่สถานีตำรวจ ผู้ป่วยในพื้นที่โรงพยาบาล และสัตว์ป่าในพื้นที่ป่าไม้

10. เบี้ยทรัพยากร



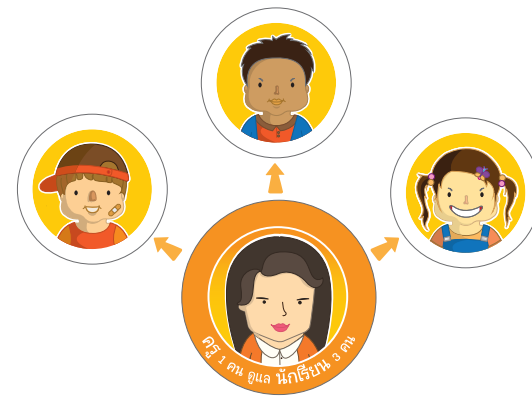
คุณครู ตำรวจ หมอ ป่าไม้

เบี้ยทรัพยากรมีไว้สำหรับดูแลประชาชนที่มีปัญหาในแต่ละพื้นที่ โดยพื้นที่โรงเรียน (สีส้ม) มีคุณครูดูแลนักเรียน พื้นที่สถานีตำรวจ (สีน้ำเงิน) มีตำรวจดูแลโจร พื้นที่โรงพยาบาล (สีเทา) มีหมอดูแลผู้ป่วย และพื้นที่ป่าไม้ (สีเขียว) มีป่าไม้ดูแลสัตว์ป่า

ซึ่งผู้เล่นสามารถลงทุนในทรัพยากรได้ 2 แบบ คือ . . .

1. ผู้นำลงทุนเบี้ยทรัพยากรในราคา 2 ล้าน ต่อ 1 หน่วยทรัพยากร เมื่อใช้เงินงบประมาณในด้านนั้นๆ ซื้อ
2. ประชาชนลงทุนเบี้ยทรัพยากรในราคา 4 ล้าน ต่อ 1 หน่วยทรัพยากร และได้รับดาวความดี 2 ดวง

ผู้เล่นแต่ละทีมสามารถช่วยกันแก้ไขประชาชนที่มีปัญหา ร่วมกันได้ โดยผู้เล่นจะลงทุนเบี้ยทรัพยากรร่วมกัน หรือ ลงทุนเบี้ยทรัพยากรร่วมกับผู้นำก็ได้เช่นเดียวกัน



*ทุก 1 เบี้ยทรัพยากรสามารถดูแลประชาชนที่ปัญหาได้ 3 หน่วย *

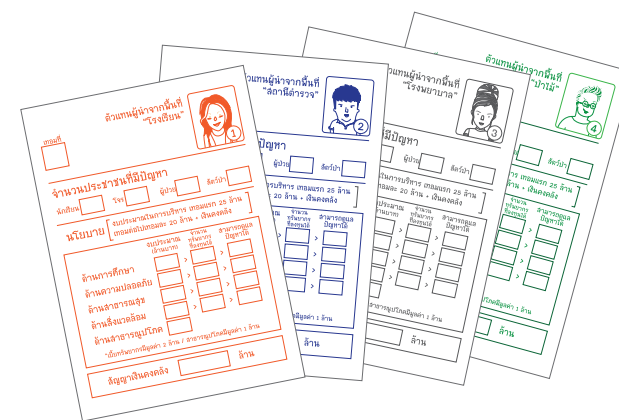
11. เบี้ยเลือกตั้ง



เบี้ยเลือกตั้ง เป็นตัวแทนผู้เล่นในแต่ละทีม เพื่อใช้ในการเลือกตั้ง โดยผู้เล่นแต่ละทีมสามารถโหวตเลือกผู้นำได้ 2 เบอร์ ทีมไหนที่ได้รับผลโหวตมากที่สุด จะได้รับเลือกเป็นผู้นำบริหารประเทศ

ในกรณีที่มิได้ผู้เล่นได้รับคะแนนเท่ากัน ให้เลือกตั้งใหม่ โดยให้ผู้เล่นเลือกเฉพาะทีมที่นั้นๆ

12. สมุดบันทึกการบริหาร



ด้านหน้าแสดงรอบทอม จำนวนประชาชนที่มีปัญหาในแต่ละพื้นที่ นโยบายของผู้เล่นในทีมนั้น และด้านหลังแสดงแบบประเมินผู้นำ

13. บอร์ดงบประมาณ



สำหรับผู้นำใช้จัดสรรงบประมาณด้านต่างๆ

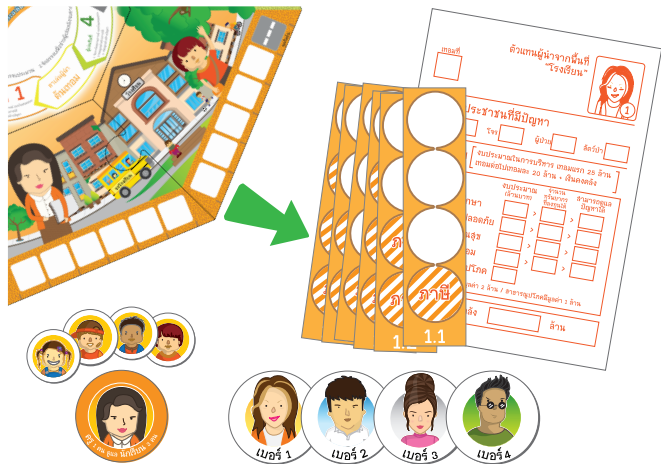
เตรียมเกม

1. เลือกพื้นที่ในการเริ่มเกม

แบ่งผู้เล่นเป็น 4 ทีม โดยผู้เล่นเสมือนเป็นตัวแทนจากพื้นที่นั้นๆ เลือกพื้นที่ในการเล่นจากทั้งหมด 4 พื้นที่ ได้แก่...

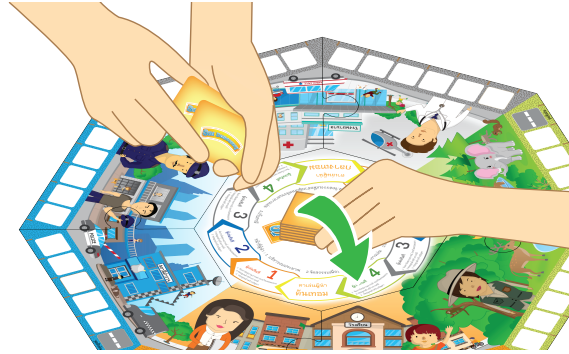
- สีส้ม พื้นที่โรงเรียน แทนด้านการศึกษา
- สีน้ำเงิน พื้นที่สถานีตำรวจ แทนด้านความปลอดภัย
- สีเทา พื้นที่โรงพยาบาล แทนด้านสาธารณสุข
- สีเขียว พื้นที่ป่าไม้ แทนด้านสิ่งแวดล้อม

ผู้เล่นแต่ละทีมจะได้รับการ์ดที่ดิน 6 ใบ ตามสีของพื้นที่นั้นๆ สมุดบันทึกการบริหารสำหรับวางแผนนโยบาย และประเมินผู้นำแบบเลือกตั้ง 4 เบอร์ไว้สำหรับการเลือกตั้ง เบี้ยทรัพยากร และเบี้ยประชาชนที่มีปัญหาของแต่ละพื้นที่



2. สับการ์ดสถานการณื

สับการ์ดและวางลงบนวงกลมกลางแผ่นกระดาน



3. วางการ์ดที่ดินลงบนพื้นที่ของตน

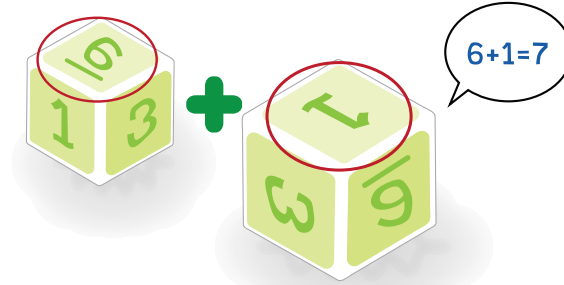
ผู้เล่นแต่ละทีมนำการ์ดที่ดินใบแรกของตนเองมาวางที่ตำแหน่ง "จุดเริ่มต้น" บนพื้นที่ของตน ซึ่งมีถนนเตรียมไว้ให้แล้ว แต่ในการวางการ์ดที่ดินใบต่อไป ผู้เล่นจะต้องสร้างถนนเองหรือผู้นำลงทุนสร้างถนนให้

เมื่อผู้เล่นใช้การ์ดที่ดินจนถึงใบที่ 6 แล้ว ให้ต่อกับการ์ดที่ดินใบที่ 1, 2, 3, ..., 6 อีกครั้ง



4. กำหนดจำนวนเบี้ยประชาชนที่มีปัญหา

4.1 ผู้เล่นของแต่ละพื้นที่ทอยลูกเต๋ารายได้(สีเขียว) 2 ครั้ง และนำแต้มที่ได้มาบวกกัน



4.2 นำเบี้ยประชาชนที่มีปัญหาของพื้นที่ตนตามจำนวนที่ทอยได้ใส่ในกล่องปัญหา



4.3 บันทึกจำนวนประชาชนที่มีปัญหาตามที่ทอยได้ในสมุดบันทึกการบริหาร

ตัวแทนผู้นำจากพื้นที่ "โรงเรียน"

ทีมที่ **1**

จำนวนประชาชนที่มีปัญหา

นักเขียน **7** โจร ผู้ป่วย สัตว์ป่า

นโยบาย งบประมาณในการบริหาร ทีมแรก 25 ล้าน

ทีมต่อไปทีละ 20 ล้าน + เงินคงคลัง

งบประมาณ (ล้านบาท) จำนวนทรัพยากรที่ลงทุนได้ สามารถดูแลปัญหาได้

4.4 ทำเช่นนี้ไปเรื่อยๆจนครบปัญหาทั้ง 4 ด้าน

5. วางแผนการบริหาร

งบประมาณในการบริหาร ทีมแรก 25 ล้านบาท

ผู้เล่นทั้ง 4 ทีมวางแผนงบประมาณเพื่อใช้ในการแก้ปัญหาทั้ง 4 ด้าน รวมไปถึงงบประมาณด้านสาธารณสุขเพื่อสำหรับการสร้างถนน และอัดฉีด* เปรียบเสมือนเป็นการวางแผนบริหารประเทศทั้งประเทศ หากได้รับเลือกเป็นผู้นำ

นโยบาย งบประมาณในการบริหาร ทีมแรก 25 ล้าน + เงินคงคลัง

ทีมต่อไปทีละ 20 ล้าน + เงินคงคลัง

ด้านการศึกษา > >

ด้านความปลอดภัย > >

ด้านสาธารณสุข > >

ด้านสิ่งแวดล้อม > >

ด้านสาธารณสุข > >

*เบี้ยทรัพยากรมีมูลค่า 2 ล้าน / สาธารณูปโภคมีมูลค่า 1 ล้าน

สัญญาเงินคงคลัง ล้าน

ยกตัวอย่างเช่น หากลงทุนด้านการศึกษา 4 ล้าน จะจ้างครูได้ 2 คน และจะดูแลปัญหานักเรียนได้ 6 คน (สำหรับผู้หน้าเบียร์ ทรัพยากร 1 หน่วย ราคา 2 ล้าน และดูแลปัญหาได้ 3 หน่วย)

จากนั้นให้วางแผนในลักษณะนี้ต่อไปตามลำดับ รวมไปถึงวางแผนงบประมาณด้านสาธารณูปโภค*ด้วย

นโยบาย งบประมาณในการบริหาร 100 ล้าน - เงินคงคลัง

ด้าน	งบประมาณ (ล้านบาท)	จำนวนทรัพยากรที่ลงทุนได้	สามารถดูแลปัญหาได้
ด้านการศึกษา	4	2	6
ด้านความปลอดภัย			
ด้านสาธารณสุข			
ด้านสิ่งแวดล้อม			
ด้านสาธารณูปโภค			

*เบียร์ทรัพยากรมีมูลค่า 2 ล้าน / สาธารณูปโภคมีมูลค่า 1 ล้าน

สัญญาเงินคงคลัง _____ ล้าน

ตัวอย่าง

★ **หมายเหตุ :**

***งบประมาณด้านสาธารณูปโภค**

- หมายถึง งบที่ใช้ในการสร้างถนนและอัดฉีด
- **การสร้างถนน :** สำหรับผู้หน้าราคา 1 ล้านต่อถนน 1 เส้น
- **การอัดฉีด :** 1 ครั้งราคา 1 ล้าน เพื่อให้ผู้เล่นทีมนั้นสามารถทอยลูกเต๋ารายได้ได้อีก 1 ครั้ง ซึ่งผู้หน้าเป็นคนเดียวที่อัดฉีดได้ (ประชาชนไม่สามารถอัดฉีดตนเองได้)

***เงินคงคลัง**

หมายถึง เงินภาษี และงบประมาณที่เหลือจากการบริหารประเทศเมื่อจบเทอมการบริหารนั้น

เคล็ดลับ : หากผู้เล่นเริ่มเล่นเกมเป็นครั้งแรก เพื่อความสะดวกและให้เข้าใจเกมได้ง่ายขึ้น สามารถกรอกตัวเลขตามข้อมูลด้านล่างนี้ได้เลย (แต่ในเทอมถัดไปผู้เล่นจะต้องหัดวางแผนนโยบายเอง)

งบประมาณด้าน	ผู้เล่น			
	1	2	3	4
การศึกษา	6	4	2	4
ความปลอดภัย	2	8	2	2
สาธารณสุข	4	4	6	4
สิ่งแวดล้อม	4	2	4	6
สาธารณูปโภค	9	7	11	9

6. หน้าเล่นนโยบายในการบริหาร และโหวตเลือกผู้หน้า

ผู้เล่นทั้ง 4 ทีมหาเสียง โดยนำเสนอนโยบายของตน เมื่อทุกทีมหาเสียงจนครบ ผู้เล่นแต่ละทีมโหวตเลือกผู้หน้า โดยผู้เล่น 1 ทีม สามารถออกเสียงเลือกผู้หน้าได้จำนวน 2 คน จากนั้นหน้าเบียร์เลือกตั้ง 2 เบอร์ที่เลือกใส่ลงไปในกล่อง โดยไม่ให้ผู้เล่นคนอื่นเห็น

ผู้ที่ได้รับคะแนนมากที่สุดจะได้รับเลือกเป็นผู้หน้า และมีระยะเวลาในการบริหาร 1 เทอม (2 รอบการเล่น)



การจัดสรรงบประมาณ

- 1 ผู้เข้ารับเงินจำนวน 25 ล้าน เพื่อไปจัดสรรงบประมาณใน “บอร์ดงบประมาณ” ตามแผนนโยบายที่วางไว้
- 2 ผู้นำางบประมาณที่จัดสรรไว้ไปลงทุนทรัพยากรในด้านต่างๆ เพื่อป้องกันปัญหาที่อาจเกิดจากการล่มจม “เบียร์ประชาชนที่มีปัญหา” จากกล่องปัญหา **โดยผู้นำโยกย้ายงบได้เมื่อถึงต้นเทอมและกลางเทอมเท่านั้น** ถ้าโยกย้ายงบในระหว่างการเล่นจะต้องถูกปรับเงินเพิ่มในข้อ 3
- 3 หากผู้นำซึ่งบผิดประเภท หรือ โยกย้ายงบระหว่างเล่น **จะต้องถูกปรับเงินเพิ่มขึ้นอีก 1 ล้าน** ดังนี้ . . .
 - 3.1 ลงทุนทรัพยากร โดยใช้งบด้านอื่นที่ไม่ใช่ของด้านนั้น เช่น จ้างครูโดยใช้งบด้านความปลอดภัยจะต้องใช้งบ 3 ล้าน จากเดิม 2 ล้านถ้าใช้งบด้านการศึกษา
 - 3.2 สร้างถนน โดยไม่ใช้งบด้านสาธารณูปโภค จะต้องใช้งบ 2 ล้าน จากเดิม 1 ล้าน
- 4 ประชาชนสามารถลงทุนทรัพยากรและถนนเองได้ โดยใช้เงินเป็น 2 เท่าของผู้หน้า ดังนี้ . . .
 - 4.1 ทรัพยากร 4 ล้าน ต่อ เบียร์ทรัพยากร 1 หน่วย
 - 4.2 ถนน 2 ล้าน ต่อ ถนน 1 เส้น
 ซึ่งทุกๆ การบริจาคหรือการลงทุนของประชาชน 2 ล้าน จะได้รับดาวความดี 1 ดวง

การลงทุนของผู้หน้า

งบประมาณในการลงทุนเบียร์ทรัพยากรด้านต่าง, 2 ล้าน

งบประมาณด้านสาธารณูปโภคในการลงทุนสร้างถนน 1 ล้าน

งบประมาณด้านสาธารณูปโภคในการอัดฉีด 1 ล้าน

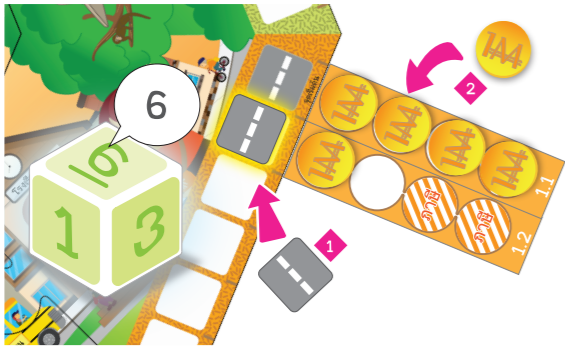
การลงทุนของประชาชน

เงินลงทุนเบียร์ทรัพยากรด้านต่าง, 4 ล้าน และได้รับดาวความดี 2 ดวง

เงินลงทุนสร้างถนน 2 ล้าน และได้รับดาวความดี 1 ดวง

เริ่มเล่น (เทอมที่ 1)

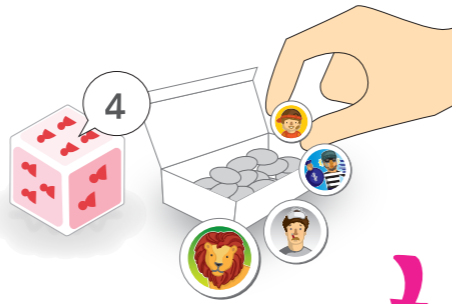
1 ผู้เล่นทีมที่ 1 ทอยลูกเต๋าส่งสร้างรายได้ แล้วนำเหรียญเงินวางบนการ์ดที่ดินตามจำนวนแต้มที่ทอยได้ (วางจากบนลงล่าง) หากจำนวนเหรียญเกินช่องว่างที่มีในการ์ด ให้หน้าไปวางในการ์ดหมายเลขต่อไป ซึ่งผู้เล่นต้องมีถนนตัดผ่านก่อนจึงจะสามารถวางการ์ดที่ดินได้ (ดูรายละเอียด “การสร้างถนน” ในหน้า 2 ข้อ 4 ถัดมา)



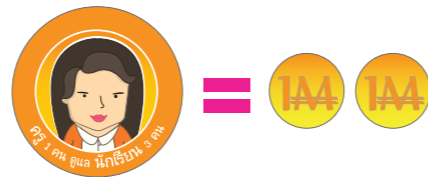
2 จากนั้นผู้นำสามารถใช้งบประมาณด้านสาธารณูปโภค เพื่อ “อัดฉีด” ให้ผู้เล่นสามารถทยอยลูกเต๋ารายได้ได้อีก 1 ครั้ง ในราคา 1 ล้าน ซึ่งผู้นำเป็นคนเดียวที่สามารถอัดฉีดได้ จะอัดฉีดหรือไม่ก็ได้



3 ผู้เล่นทีมที่ 1 ทอยลูกเต๋าส่งประชาชนที่มีปัญหา (สีแดง) และสุ่มจับเบี้ยประชาชนที่มีปัญหา จากกล่องปัญหาตามจำนวนแต้มที่ทอยได้ จากนั้นวางเบี้ยประชาชนที่มีปัญหาบนเบี้ยทรัพยากรที่ใช้แก้ปัญหานั้นๆ (เช่น นำนักเรียนวางซ้อนกันบนนครุ นำโจรวางซ้อนกันบนตำรวจ เป็นต้น) โดยเบี้ยทรัพยากร 1 หน่วยสามารถรองรับเบี้ยประชาชนที่มีปัญหาได้ 3 หน่วย

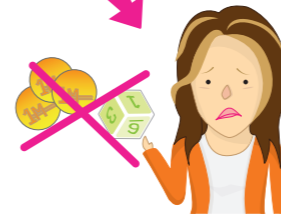


ผู้นำสามารถลงทุนทรัพยากร เพื่อดูแลแก้ไขปัญหาในระหว่างที่ผู้เล่นกำลังเล่นเมื่อไรก็ได้



4 หากประชาชนที่มีปัญหามีมากกว่าทรัพยากรที่ใช้แก้ปัญห ประชาชนที่มีปัญหาก็จะเข้าทำลายพื้นที่ของผู้เล่นนั้น ทำให้ผู้เล่นไม่สามารถสร้างรายได้ หรือ เก็บภาษีได้ จนกว่าจะมีทรัพยากรเพื่อมาแก้ปัญหานั้นๆ ผู้เล่นจึงจะสามารถทยอยลูกเต๋าส่งสร้างรายได้ได้ตามปกติ

ผู้เล่นสามารถลงทุนทรัพยากรเพื่อช่วยเหลือตนเอง หรือ ผู้เล่นคนอื่นช่วยลงทุน หรือ ผู้นำจะช่วยลงทุนให้ผู้เล่นก็ได้เช่นกัน ถ้าผู้เล่นกับผู้นำต้องการจะช่วยเหลือกันลงทุนทรัพยากร โดยถ้าผู้นำจะลงทุน 1 ล้าน ผู้เล่นจะต้องลงทุน 2 ล้าน (เท่ากับ 1 ล้านของผู้นำ เพราะเงินของประชาชนเป็น 2 เท่าในการลงทุนของผู้นำเสมอ)

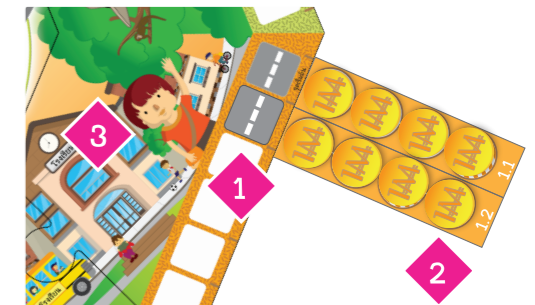


5 ผู้เล่นทีมที่ 2, 3, 4 เล่นเหมือนผู้เล่นทีมที่ 1 คือ สร้างรายได้ สร้างปัญหาและผู้นำจัดสรรงบเพื่อช่วยเหลือผู้เล่น ตามลำดับ

6 เมื่อเล่นจนถึงกลางเทอมการบริหาร (ผู้เล่นทุกทีมเล่นครบ 1 รอบ) ผู้นำสามารถเก็บภาษีจากผู้เล่นทุกทีมได้ตามอัตราที่การ์ดที่ดินแต่ละแผ่นระบุไว้ โดยผู้นำจะนำเงินภาษีที่ได้มาใช้ในการบริหารต่อไปได้ ส่วนในช่องวงกลมสีขาวเป็นเงินออมสะสมของผู้เล่น จากนั้นค่อยกว่าการ์ดที่ดินใบนั้นลง

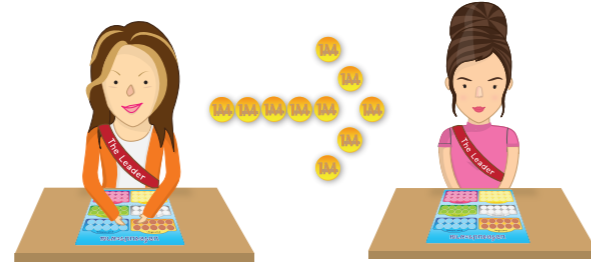


- **หมายเหตุ:**
- ผู้นำจะสามารถเก็บภาษี และผู้เล่นจะเก็บเงินออมได้ เมื่อผู้เล่นสามารถบรรลุเงื่อนไขครบ 3 ข้อ ดังนี้ . . .
 1. มีถนนตัดผ่าน
 2. มีเหรียญเงินวางครบช่องบนการ์ดที่ดินใบนั้น
 3. ไม่มีประชาชนที่มีปัญหาเกินทรัพยากรที่ใช้แก้ปัญห



7 ผู้นำนำเงินภาษีที่ได้ไปจัดสรรงบประมาณ และนำไปลงทุนทรัพยากรตามที่เห็นสมควร

8 ผู้เล่นแต่ละทีมเล่นอีกทีละ 1 ตา ทำตามขั้นตอนเดิม 1 - 6.



9 เมื่อเล่นจนถึงครบเกมการบริหาร ผู้นำเก็บเงินภาษีจากผู้เล่นทุกทีม และเงินงบประมาณที่เหลือทั้งหมดลงในช่อง "เงินคงคลัง" (ช่องสีม่วงในบอร์ดงบประมาณ)



เงินคงคลังที่เหลือทั้งหมดจะถูกส่งต่อให้ผู้นำที่ได้รับเลือกส่งมอบต่อไปเพื่อใช้ในการบริหารประเทศ

เคล็ดลับ:

ผู้นำสามารถวางแผน จัดสรรงบประมาณ และลงทุนเพื่อช่วยเหลือผู้เล่น (ประชาชน) ได้ ดังนี้ . . .

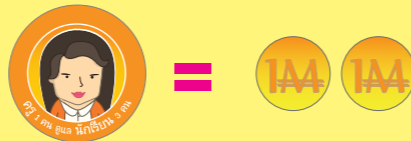
1 สร้างถนน เพื่อให้ผู้เล่นสามารถวางการ์ดที่ดินใบต่อไปได้ โดยใช้งบด้านสาธารณูปโภคในราคา 1 ล้านต่อถนน 1 เส้น



2 อัปเดต เพื่อให้ผู้เล่นสามารถทยอยลูกเต๋ารายได้ได้อีกครั้ง โดยใช้งบด้านสาธารณูปโภคในราคา 1 ล้านต่ออัปเดต 1 ครั้ง ซึ่งผู้นำเป็นคนเดียวที่สามารถอัปเดตได้เท่านั้น



3 ลงทุนทรัพยากร เพื่อป้องกัน แก้ไขปัญหาในพื้นที่นั้นๆ โดยใช้งบประมาณในด้านนั้นๆ ในราคา 2 ล้านต่อเบี้ยทรัพยากร 1 หน่วย



ประเมินผู้นำหลังจบเกมบริหาร

ผู้เล่นทั้ง 3 ทีมประเมินผู้นำ (ยกเว้นทีมที่เล่นเป็นผู้นำไม่ต้องประเมิน) โดยกรอกแบบประเมินที่อยู่ด้านหลังสมุดบันทึกการบริหาร ถ้าผู้เล่นพอใจการบริหารมากกว่า 4 ข้อขึ้นไป ให้มอบดาวความดีจากธนาคารให้กับผู้นำจำนวน 1 ดวง



แบบประเมินผู้นำ

ทีมที่: ผู้นำ: ตัวแทนจากพื้นที่

ตัวชี้วัด	😊	☹️
1. ความสามารถด้านการบริหาร: สามารถป้องกันและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้		
2. ความสามารถด้านเศรษฐกิจ: 2.1 ผู้เล่นทุกทีมมีรายได้ และเงินออมเป็นที่น่าพอใจ 2.2 รัฐสามารถเก็บภาษีได้พอเพียงต่อการพัฒนาประเทศต่อไป		
3. สามารถสร้างความสุขให้ประชาชน:		
4. บริหารด้วยความซื่อสัตย์และยุติธรรม: ทำเพื่อประโยชน์ส่วนรวมเป็นหลัก		
5. สามารถทำตามสัญญา(หาเสียง)ไว้		

เกณฑ์ให้ดาวผู้นำ ถ้าพอใจน้อยกว่า 3 ข้อ ไม่ให้ดาวความดีเลย ถ้าพอใจ 4-5 ข้อ ให้ดาวความดีได้ 1 ดวง

จำนวนดาวที่ให้กับผู้นำ 0 ดวง 1 ดวง

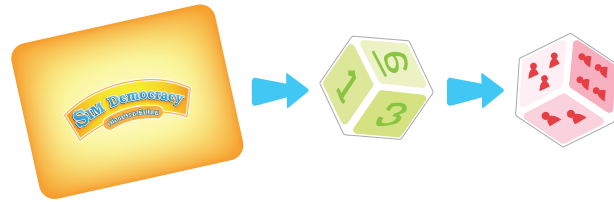


แบบประเมินผู้นำ ด้านหลังสมุดบันทึกการบริหาร

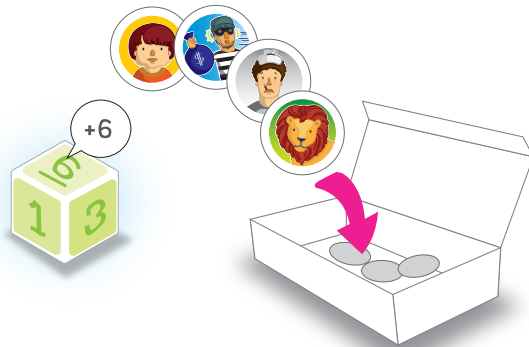
การเล่นตั้งแต่เทอมที่ 2 เป็นต้นไป

ตั้งแต่เทอมที่ 2 เป็นต้นไป เกมจะสนุกท้าทายมากยิ่งขึ้น ด้วยการเปิด "การ์ดสถานการณ์" ซึ่งมีทั้งการ์ดดีและไม่ดีปะปนกันอยู่ จากนั้นจึงค่อยทยอยลูกเต๋ารายได้ และลูกเต๋ารายชานที่มีปัญหาตามลำดับ

ดังนั้นในระหว่างการวางแผนนโยบาย ผู้เล่นอาจจะต้องวางแผนรองรับสถานการณ์ต่างๆ ที่อาจจะเกิดขึ้นได้

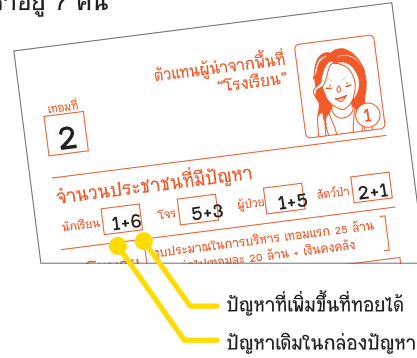


1. เพิ่มจำนวนประชาชนที่มีปัญหา โดยแต่ละทีมทยอยลูกเต๋ารายได้ 1 ครั้ง และใส่เบี้ยประชาชนที่มีปัญหาตามจำนวนแต้มที่ทยอยได้ลงในกล่องปัญหาที่มีปัญหาเดิมค้างอยู่



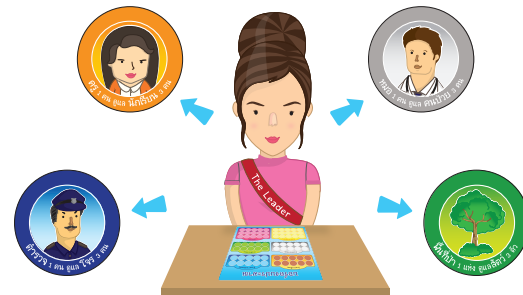
ทยอยได้เท่าไร ให้บวกรวมกับจำนวนปัญหาเดิมที่มีอยู่ในกล่องปัญหา และบันทึกจำนวนประชาชนที่มีปัญหาในพื้นที่นั้นลงในสมุดบันทึกการบริหาร

เช่น ผู้เล่นจากพื้นที่การศึกษาทยอยได้ 6 บวกกับปัญหาเดิมที่มีอยู่จากเทอมแรก 1 รวมกันเป็นมีนักรเรียนที่มีปัญหาอยู่ 7 คน



2. ทุกทีมวางแผนการบริหาร โดยตั้งแต่เทอมที่ 2 เป็นต้นไป มีงบประมาณเทอมละ 20 ล้าน + เงินคงคลังจากสมัยที่แล้ว เมื่อทุกทีมวางแผนนโยบายเสร็จแล้วให้หาเสียง นำเสนอนโยบาย และเลือกตั้งเพื่อโหวตเลือกผู้นำคนใหม่

3. ผู้นำบริหารงบประมาณ และนางบประมาณที่จัดสรรไว้ไปลงทุนทรัพยากร เพื่อป้องกันปัญหาที่อาจเกิดจากการล่มจมเบี้ยประชาชนที่มีปัญหา โดยผู้นำจะโยกย้ายงบได้เมื่อถึงต้นเทอม และกลางเทอมเท่านั้น ถ้าโยกย้ายงบระหว่างการเล่นจะถูกปรับราคาในหน้าที่ 8 ข้อที่ 3



4. ผู้เล่นเปิด "การ์ดสถานการณ์" ที่สับไว้แล้ว 1 ใบ อ่านและทำตามเหตุการณ์ที่ระบุไว้ โดยผู้เล่นทุกคนสามารถช่วยกันแก้ไขสถานการณ์ได้ ในกรณีที่งบประมาณไม่เพียงพอต่อความต้องการ ผู้นำสามารถ "กู้เงิน" ได้



5. การกู้เงิน ผู้นำสามารถกู้เงินจากธนาคารได้ตั้งแต่เทอมที่ 2 เป็นต้นไป โดยการกู้เงินจะกู้ได้ 10, 20, 30, ... ล้าน โดยจะต้องจ่ายดอกเบี้ย 1 ล้านต่อการกู้ทุกๆ 10 ล้าน จะเสียดอกเบี้ยเมื่อหมดเทอมการปกครอง ก่อนการเลือกตั้งใหม่และจะเห็นว่าเงินต้นคืนได้ ส่วนเงินต้นนั้นจะคืนเมื่อใดก็ได้

6. เมื่อเปิดการ์ดสถานการณ์แล้ว ทยอยลูกเต๋ารายได้ และทยอยลูกเต๋ารายชาน ผู้นำจัดสรรงบเพื่อช่วยผู้เล่น จากนั้นผู้เล่นทีมอื่นจะเล่นตามขั้นตอนเดียวกัน และเก็บภาษีเมื่อถึงกลางเทอม และเล่นแบบเดียวกันนี้จนจบเทอม

7. เมื่อเล่นจนครบเทอมการบริหาร ผู้นำเก็บภาษีจากผู้เล่นทุกทีม โดยนำเงินภาษีและงบประมาณที่เหลือทั้งหมดเก็บเป็นเงินคงคลัง และส่งต่อให้ผู้นำสมัยถัดไปเพื่อใช้ในการพัฒนาประเทศ (หากมีการกู้เงิน ผู้นำจะตัดสินใจคืนเงินกู้เต็มจำนวน หรือ ครึ่งหนึ่งให้กับธนาคารก่อนก็ได้ หรือจะยกภาระหนี้ให้กับผู้นำสมัยถัดไปก็ได้เช่นกัน)

เกมจะสิ้นสุดเมื่อ ...

1. เล่นครบ 4 เทอมการบริหาร
2. การ์ดที่ดินของผู้เล่นทีมใดทีมหนึ่งถูกวางจนเต็มพื้นที่ให้ทีมที่เหลือยังคงเล่นจนจบผู้เล่นทีมที่ 4 และเก็บภาษีได้ตามปกติ แล้วจึงจะจบเกม

แพ้ชนะ

1. ทีมที่มีคะแนนของเงินออมและดาวความดีรวมกันมากที่สุด จะเป็นผู้ชนะ



2. ถ้าจบเกมแล้ว ประเทศเป็นหนี้ธนาคารอยู่ ถือว่าทุกทีมแพ้ร่วมกัน