

คู่มือการเล่น

ภาพรวมเกม

CoNNNect เป็นเกมแนวทอยลูกเต๋า เลือกลูกเต๋า และเขียนลงบนกระดาษ โดยผู้เล่นจะต้องพยายามเขียนตัวเลขลงในพื้นที่ต่าง ๆ บนกระดาษเพื่อเชื่อม Connect และทำคะแนนให้ได้มากที่สุด เมื่อจบเกม ผู้เล่นที่มีคะแนนมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

CO'NNN'ECT



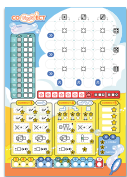
Sarawut Jirawaree



Jirakit Soonthornlarpyod

FOUR
COMMA
GAME

อุปกรณ์การเล่น



กระดานผู้เล่น
100 ใบ



การ์ดรูปทรง
Connect-5
8 ใบ



การ์ดคะแนน
Connect-5
4 ใบ



การ์ดวางลูกเต๋า
1 ใบ



เป้าหมาย A

เป้าหมาย B

เป้าหมาย C

การ์ดเป้าหมาย
14 ใบ



ดินสอ
4 แท่ง



ลูกเต๋า
3 ลูก

การเตรียมเกม



- 1 แจกกระดานผู้เล่นและดินสอให้ผู้เล่นแต่ละคน จากนั้นเขียนชื่อที่ช่องมุมซ้ายบนของกระดานผู้เล่น
- 2 สับการ์ดรูปทรง Connect-5 ทั้งหมด จากนั้นสุ่มหยิบการ์ด 4 ใบวางหงายไว้ตรงกลางโต๊ะ เก็บการ์ดรูปทรง Connect-5 ที่เหลือกลับเข้ากล่อง
- 3 วางการ์ดคะแนน Connect-5 เป็นกองโดยจัดเรียงจากคะแนนมากไปน้อย (การ์ดคะแนน 16 อยู่บนสุด จากนั้นเป็น 14, 13 และ 12)
- 4 แยกการ์ดเป้าหมายตามหลังการ์ด (A,B,C) และสับการ์ดเป้าหมายแต่ละกอง แยกจากกัน จากนั้นสุ่มหยิบการ์ดเป้าหมาย 1 ใบจากแต่ละกองวางหงายเรียงเป็นแถวตรงกลางโต๊ะ เก็บการ์ดเป้าหมายที่เหลือกลับเข้ากล่อง
- 5 วางการ์ดและลูกเต๋ไว้ในตำแหน่งที่ทุกคนมองเห็น
- 6 สุ่มเลือกผู้เล่นคนแรกและส่งลูกเต๋าทิ้ง 3 ลูกให้ผู้เล่นคนนั้น เท่านั้นที่พร้อมเริ่มเล่นแล้ว!

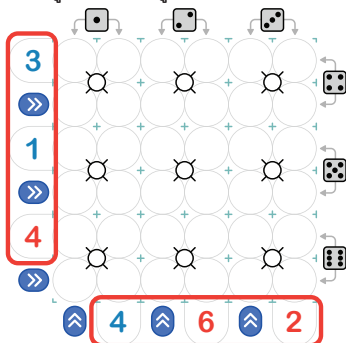
ก่อนเริ่มเกม

ผู้เล่นคนแรกทอยลูกเต๋าทิ้ง 3 ลูก จากนั้นผู้เล่นทุกคนเขียนเลขจากลูกเต๋าทิ้งทั้งหมดลงในช่องใดก็ได้ของพื้นที่เตรียมเกม จากนั้นทอยลูกเต๋าทิ้ง 3 ลูกอีกครั้ง และเขียนตัวเลขทั้งหมดในช่องว่างที่เหลือ ตัวเลขเหล่านี้สามารถใช้สำหรับการเคลม Connect ได้ตามปกติ

ตัวอย่าง

สำหรับการทอยครั้งแรก ออก 1, 3 และ 4
 ลีซ่า เขียนเลขทั้ง 3 ลงในช่องว่างตามรูป (ตัวเลขสีฟ้า)

สำหรับการทอยครั้งที่สอง ออก 2, 4 และ 6
 ลีซ่า เขียนเลขทั้ง 3 ลงในช่องว่างที่เหลือ (ตัวเลขสีแดง)



! หากต้องการความท้าทายที่เพิ่มขึ้น ให้ผู้เล่นแต่ละคนทอยลูกเต๋ามากกว่าหนึ่งครั้งเพื่อกำหนดตัวเลขเริ่มต้นของตัวเอง แทนการให้ผู้เล่นคนแรกทอย

วิธีการเล่น

เกมจะเล่นทั้งหมด **12 รอบ** ในแต่ละรอบจะประกอบไปด้วย 3 ช่วง
ดังนี้ : **ช่วงทอยลูกเต๋า** , **ช่วงเติมตัวเลข** และ **ช่วงการเคลม**

ช่วงทอยลูกเต๋า

ในตาของผู้เล่น ให้ผู้เล่นทอยลูกเต๋าทั้ง 3 ลูก และเลือกลูกเต๋า 1 ลูกไว้
เป็น **“ลูกเต๋ารั้วพื้นที่”** ส่วนลูกเต๋าทิ้งเหลือทั้ง 2 ลูกจะเป็น **“ลูกเต๋ารั้วตัวเลข”**

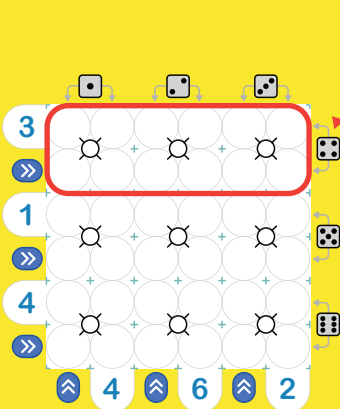
วาง **ลูกเต๋ารั้วพื้นที่** และ **ลูกเต๋ารั้วตัวเลข** ลงบน
การวางลูกเต๋ารั้วตามช่องที่ระบุไว้บนการ์ด
จากนั้นผู้เล่นทุกคนเขียนเลข **ลูกเต๋ารั้วพื้นที่**
และ **ลูกเต๋ารั้วตัวเลข** ลงบนแถบนับรอบ
ด้านซ้ายมือของกระดาษผู้เล่น



1	4	2	5
2			
3			
4			

ตัวอย่าง

ลิซ่า เป็นผู้หญิงลูกเต๋ารั้วรอบนี้ เธอทอยลูกเต๋ารั้วทั้ง 3 ลูก และผลลัพธ์เป็น 2, 4 และ 5
เธอเลือก 4 เป็น **ลูกเต๋ารั้วพื้นที่** ดังนั้น 2 และ 5 เป็น **ลูกเต๋ารั้วตัวเลข**

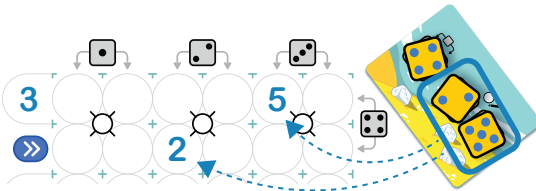


ลูกเต๋ารั้วพื้นที่

ลูกเต๋ารั้วพื้นที่ ถูกเลือกจากลูกเต๋ารั้วทั้ง 3 ลูก
และใช้กำหนดพื้นที่ที่ถูกเลือกเล่นในรอบ
นั้น ๆ โดยในแต่ละพื้นที่ที่ตามหน้าลูกเต๋ารั้วจะ
ประกอบไปด้วย 2 คอลัมน์ หรือ 2 แถวเสมอ
(พื้นที่ 1, 2 และ 3 ประกอบด้วย 2 คอลัมน์
ส่วนพื้นที่ 4, 5 และ 6 ประกอบด้วย 2 แถว)

ช่วงเติมตัวเลข

ผู้เล่นแต่ละคน ต้อง เขียนตัวเลขบนลูกเต๋าดำตัวเลข ทั้ง 2 เลขพร้อม ๆ กันในพื้นที่ที่เลือกจากลูกเต๋าดำพื้นที่ โดยที่ตัวเลขทั้ง 2 ไม่จำเป็นต้องเขียนติดกันและสามารถเขียนตัวเลขใดก่อนหลังก็ได้ นอกจากนี้ ผู้เล่นสามารถใช้ Free Action โบนัสเปลี่ยนโซน และโบนัสวงกลมหน้าเต๋า (ดูหน้า12) โดยการกากบาท Free Action หรือโบนัสนั้น ๆ เพื่อช่วยในการเขียนตัวเลขได้



ตัวอย่าง

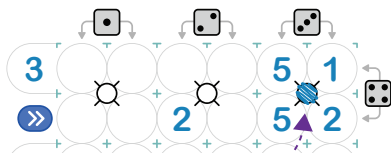
จากตัวอย่างที่แล้ว ลีซ่า เขียนเลข 2 และ 5 ลงในพื้นที่เลข 4

แต่ละช่องสามารถเขียนได้เพียงตัวเลขเดียวเท่านั้น

ในพื้นที่การเล่น จะมีวงกลมอยู่ 9 วง เมื่อไหร่ก็ตามที่ผู้เล่นสามารถเติมตัวเลขลงในช่องทั้งหมดรอบวงกลมนั้นได้ ให้ระบายวงกลมนั้น ๆ วงกลมที่ถูกระบายแล้วจะมีค่า 1 คะแนน ในตอนจบเกม และวงกลมที่ถูกระบายแล้ว 3 วงเรียงอยู่ในแนวเส้นตรง (แนวตั้ง แนวนอน หรือแนวทแยง) จะเรียกว่า “เส้นเชื่อมต่อ” และจะมีค่า 2 คะแนน ต่อเส้นในตอนจบเกม (วงกลมที่ถูกระบายแล้วแต่ละช่องจะสามารถถูกใช้ในเส้นเชื่อมต่อได้หลายเส้น)

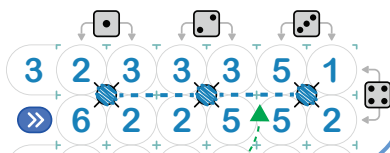
ตัวอย่าง

ในระหว่างเกม ลีซ่า สามารถเขียนตัวเลข ล้อมรอบวงกลมได้ ดังนั้นเธอจึงระบายวงกลมที่ถูกล้อมรอบ ในตอนจบเกม เธอจะได้ 1 คะแนนจากวงกลมที่ถูกระบายแล้ว



วงกลมที่ถูกระบายแล้ว

ในรอบต่อ ๆ มา ลีซ่า สามารถระบายวงกลมได้ 3 ช่องในแนวเส้นตรง ทำให้เธอมีเส้นเชื่อมต่อ และจะได้ 2 คะแนนในตอนจบเกม



เส้นเชื่อมต่อ

ไม่ต้องเขียนลากเส้นเชื่อมต่อจริงๆ ในภาพเป็นเพียงตัวอย่างเท่านั้น

Free Action

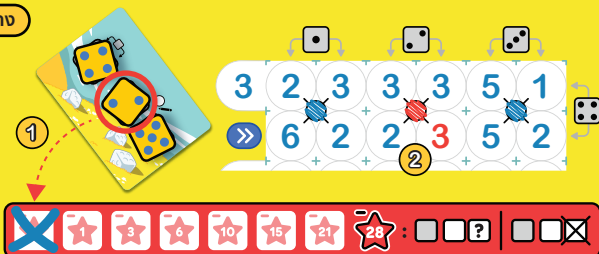


ในช่วงเติมตัวเลข ผู้เล่นจะสามารถใช้ Free Action ได้ เมื่อ:

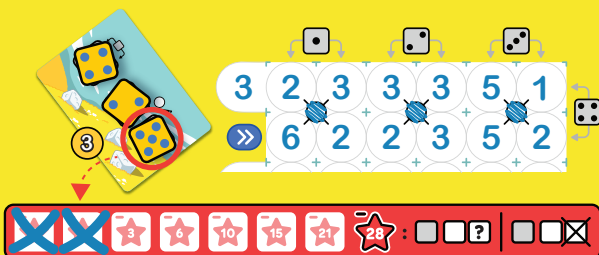
- ผู้เล่นต้องการเขียนตัวเลขอื่นที่ไม่ใช่ตัวเลขบนลูกเต๋าดังตัวเลข
- ผู้เล่นไม่สามารถเขียนตัวเลขลงในพื้นที่ที่เลือกได้ เนื่องจากพื้นที่ดังกล่าวเต็ม

หากต้องการใช้ Free Action ให้ผู้เล่นกากบาทลงในช่องซ้ายสุดที่ว่างอยู่ของ Free Action ต่อลูกเต๋าคู่ 1 ลูก เมื่อจบเกม ผู้เล่นจะได้คะแนนติดลบเท่ากับตัวเลขในช่องซ้ายสุดที่ว่างอยู่

ตัวอย่าง



- 1 ลิขำต้องการเปลี่ยนตัวเลขจาก 2 เป็น 3 ดังนั้นเธอจึงกากบาทช่องซ้ายสุดของ Free Action เพื่อเปลี่ยนตัวเลข 2
- 2 ลิขำเขียนเลข 3 ลงไปแทนในช่องที่เหลืออยู่และระบายวงกลม (ตามรูปข้างต้น)



- 3 เนื่องจากทุกช่องในพื้นที่เลข 4 เต็มแล้ว เธอจึงต้องกากบาทช่องซ้ายสุดของ Free Action เพราะไม่สามารถเขียนเลข 5 ได้

! Free Action สามารถใช้ได้สูงสุด 7 ครั้ง ถ้าผู้เล่นจำเป็นต้องใช้ แต่ไม่เหลือของที่มากจากได้อีก ผู้เล่นจะแพ้ออกจากเกมทันที

ช่วงการเคลม

ผู้เล่นทำการเคลม Connect พร้อม ๆ กันโดยการวาดเส้นล้อมรอบตัวเลขเป็นรูปทรงของ Connect ที่ต้องการ โดยตัวเลขจะต้องเรียงลำดับจาก น้อยไปมาก, มากไปน้อย หรือเป็นตัวเลขเดียวกันทั้งหมด ตัวเลขที่ใช้เคลมจะ ต้อง อยู่ติดกันและเป็นรูปทรงที่กำหนด (รูปทรงสามารถหมุนหรือกลับด้านได้) หากเป็นเลขเรียง ตัวเลขที่ติดกันจะต้องเรียงลำดับได้อย่างถูกต้องด้วย

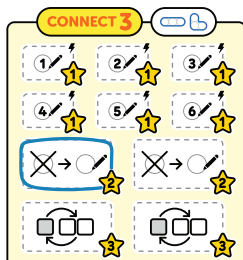
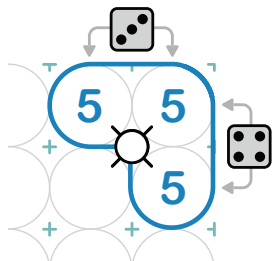
ผู้เล่นสามารถเคลม Connect ได้ทันทีหรือเก็บตัวเลขไว้เพื่อเคลมในรอบถัด ๆ ไป โดยที่ตัวเลขแต่ละตัวสามารถใช้เคลมได้เพียงครั้งเดียวเท่านั้น

Connect มีทั้งหมด 3 ประเภท :

CONNECT 3



- วาดเส้นล้อมรอบตัวเลข 3 ตัวเลข
- เลือกโบนัสที่ต้องการในส่วนของ Connect-3 โดยวงกลมล้อมรอบโบนัสที่เลือก ผู้เล่นสามารถใช้โบนัสได้ทันที หรือเก็บไว้ใช้ในรอบถัด ๆ ไปได้ ยกเว้นโบนัสที่มี ⚡ จะ ต้อง ใช้ในทันที



ตัวอย่าง

ลิซ่า เคลม Connect-3 โดยใช้ตัวเลข 5 สามตัว เธอวาดเส้นล้อมรอบตัวเลขเหล่านั้น จากนั้นเธอจึงเลือกโบนัสย้ายตัวเลขในส่วนของ Connect-3

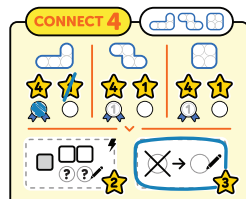
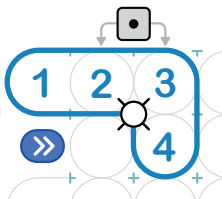
CONNECT 4



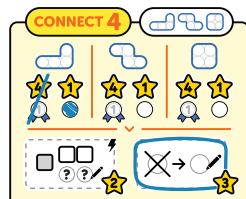
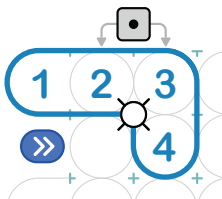
- วาดเส้นล้อมรอบตัวเลข 4 ตัวเลข
- ถ้าคุณเป็นผู้เล่นคนแรกที่สามารถเคลมรูปทรงที่กำหนดให้ระบายทับ 1 และกากบาททับ ○ ได้รูปทรงนั้น ๆ ส่วนผู้เล่นคนอื่น ๆ กากบาททับ 1 ถ้ามีผู้เล่นมากกว่า 1 คนเคลมรูปทรงเดียวกันได้ในรอบเดียวกัน ให้ผู้เล่นทุกคนที่เคลมได้ ระบายทับ 1 และกากบาททับ ○ คุณจะได้ 4 คะแนนตอนจบเกม
- ถ้าผู้เล่นเคลม Connect-4 ได้ และ ○ ยังไม่ถูกกากบาททับ ให้ระบายทับ ○ ได้รูปทรงที่เคลมได้ คุณจะได้ 1 คะแนนตอนจบเกม
- ถ้าหาก 1 หรือ ○ ได้รูปทรงที่เคลมได้ถูกระบายหรือถูกกากบาทไปหมดแล้ว ให้ข้ามไปเลือกโบนัสได้เลย
- จากนั้น เลือกโบนัสที่ต้องการในส่วนของ Connect-4 โดยวงกลมล้อมรอบโบนัสที่เลือก ผู้เล่นสามารถใช้โบนัสได้ทันที หรือเก็บไว้ใช้ในรอบถัด ๆ ไปได้ ยกเว้นโบนัสที่มี ⚡ จะ ต้อง ใช้ในทันที

ตัวอย่าง

ลูคัส เคลม Connect-4 โดยใช้ตัวเลข 1, 2, 3 และ 4 เขาวาดเส้นล้อมรอบตัวเลขเหล่านั้น จากนั้น เขาระบาย 1 และกากบาททับ ○ จากนั้นเขาเลือกโบนัสย้ายตัวเลขในส่วนของ Connect-4 โดยวงกลมล้อมรอบโบนัสที่เลือกไว้

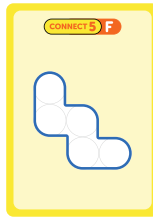
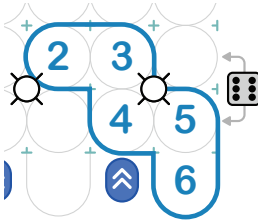


ถ้า ลูคัส ไม่ใช่ผู้เล่นคนแรกที่เคลมได้ เขาจะระบาย ○ แทน จากนั้นเขาได้เลือกโบนัสในส่วนของ Connect-4



CONNECT 5

- วาดเส้นล้อมรอบตัวเลข 5 ตัวเลขตามรูปทรงที่แสดงอยู่บนการ์ดรูปทรง Connect-5 (การเตรียมเกมขั้นตอนที่ 2)
- เมื่อผู้เล่นสามารถเคลม Connect-5 ได้ ให้เขียนตัวอักษรภาษาอังกฤษของรูปทรงที่เคลมได้ (ที่แสดงอยู่บนการ์ด) ลงในช่องบนสุดที่ว่างอยู่บนกระดานผู้เล่น และเขียนคะแนนที่แสดงอยู่ลงบนการ์ดคะแนน Connect-5 ใบบนสุดลงใน ★ ที่อยู่ข้าง ๆ ช่องดังกล่าว หากมีผู้เล่นหลายคนสามารถเคลมรูปทรง Connect-5 ได้ในรอบเดียวกัน (จะเป็นรูปทรงเดียวกัน หรือคนละรูปทรงก็ได้) ผู้เล่นเหล่านั้นจะได้คะแนนเท่ากันทั้งหมด (จากใบบนสุดของการ์ดคะแนน Connect-5)
- คว่ำการ์ดรูปทรง Connect-5 ที่ถูกเคลมแล้วทั้งหมด เพื่อให้ทราบว่ามีรูปทรงดังกล่าวจะไม่สามารถถูกเคลมได้อีกต่อไป

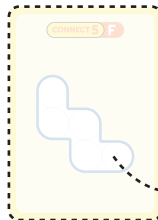


ตัวอย่าง

ลิซ่า เคลม Connect-5 โดยใช้ตัวเลข 2, 3, 4, 5 และ 6 และวาดเส้นล้อมรอบตัวเลขเหล่านั้น



ลิซ่า



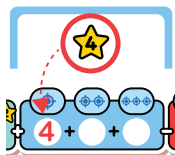
เธอเขียน "F" ลงบนบรรทัดแรกในส่วนของ Connect-5 และเขียน "16" ที่แสดงอยู่บนการ์ดคะแนนใบบนสุด ลงใน ★ ด้านข้าง

จากนั้น เธอพลิกการ์ดรูปทรง Connect-5 F คว่ำลง

ผู้เล่นสามารถเชื่อม Connect ได้หลาย ๆ ครั้งในช่วงการเล่นนี้
การเชื่อม Connect แต่ละครั้งจะต้องเป็นไปตามกฎในหน้า 7

จบรอบ

- ถ้าหากมีการเชื่อม Connect-5 เกิดขึ้นในรอบนี้ ให้ทั้งการ์ดคะแนน Connect-5 ใบบนสุดกลับลงกล่องเกม
- ผู้เล่นแต่ละคนดูที่การ์ดเป้าหมายเพื่อตรวจสอบว่าตนเองทำการกิจสำเร็จแล้วหรือไม่ ถ้าหากทำสำเร็จแล้ว ให้เขียนคะแนนบนการ์ดเป้าหมายลงในช่องที่กำหนด
- จากนั้น ผู้เล่นเจ้าของรอบส่งลูกเต๋าทั้งหมดให้แก่ผู้เล่นคนถัดไปทางซ้ายมือ โดยที่ผู้เล่นคนนั้นจะเป็นเจ้าของรอบถัดไป

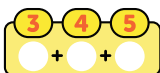


ตัวอย่าง

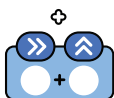
ลูคัส สามารถทำตามการ์ดเป้าหมายได้สำเร็จ ดังนั้นเขาจึงเขียน 4 คะแนนลงในส่วนการบันทึกคะแนนเป้าหมาย

จบเกม

เกมจะจบลงเมื่อเล่นครบ 12 รอบ ผู้เล่นทุกคนรวมคะแนนทั้งหมด ผู้เล่นคนใดที่มีคะแนนมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ ในกรณีที่ผู้เล่นมีคะแนนเสมอกัน ผู้เล่นที่มีคะแนนลบน้อยกว่าจะเป็นผู้ชนะ ถ้าเสมอกันอีกจะชนะร่วมกัน



คะแนนรวมสำหรับ Connect-3, Connect-4 และ Connect-5

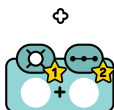


คะแนนรวมสำหรับคอลัมน์หรือแถวที่เขียนตัวเลขครบทุกช่อง และมีสัญลักษณ์ >> >>

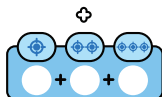
สำหรับแต่ละแถว :



- 8 คะแนน : เขียนตัวเลข 1-6 โดยเรียงลำดับจากน้อยไปมาก หรือมากไปน้อย หรือเป็นตัวเลขเดียวกันทั้งหมด และต้องไม่มีช่องกากบาท
- 6 คะแนน : เขียนตัวเลข 1-6 แต่ไม่เรียงลำดับ และต้องไม่มีช่องกากบาท
- 3 คะแนน : เขียนตัวเลขหรือกากบาทครบทุกช่อง



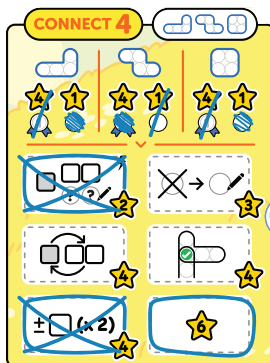
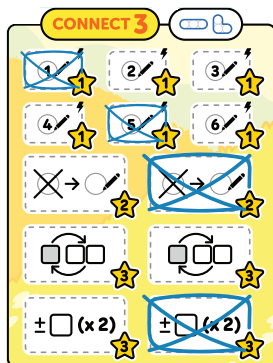
คะแนนรวมสำหรับวงกลมที่ถูกระบาย (ช่องละ 1 คะแนน) และเส้นเชื่อมต่อ (เส้นละ 2 คะแนน)



คะแนนรวมสำหรับการ์ดเป้าหมายที่ทำสำเร็จ



ลบด้วยคะแนนลบในช่องซ้ายสุด
ที่ยังไม่ถูกกากบาทของ Free Action



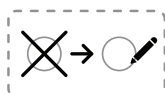
$$\begin{array}{|c|c|c|} \hline 3 & 4 & 5 \\ \hline 7 & 18 & 16 \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|c|} \hline \gg \uparrow \\ \hline 3 & 6 \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|c|} \hline \star \star \\ \hline 6 & 4 \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|c|c|} \hline \star \star \star \\ \hline 4 & - & - \\ \hline \end{array} - \begin{array}{|c|} \hline \star \\ \hline 3 \\ \hline \end{array} = 61$$

โบนัส

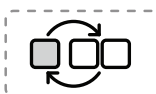
โบนัสสามารถใช้ได้ใน **ช่วงเดิมตัวเลข** และ **ช่วงการเคลม** โบนัสที่ถูกเคลมแล้ว ไม่ว่าจะถูกใช้หรือไม่ เมื่อจบเกม ผู้เล่นจะได้คะแนนตามที่ปรากฏอยู่ใน ★ ของ โบนัสเหล่านั้น

เมื่อผู้เล่นต้องการใช้โบนัสที่ถูกเคลมไว้แล้ว ให้กากบาทโบนัสนั้น ๆ และใช้ความสามารถตามที่ระบุไว้ โบนัสที่มีสัญลักษณ์ ⚡ จะ ต้องใช้งานทันทีที่ถูกเคลม โบนัสตัวช่วยทั้งหมดจะส่งผลเฉพาะผู้เล่นที่ใช้งานเท่านั้น

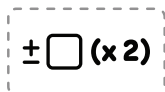
Effect



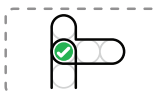
กากบาทตัวเลขที่ยังไม่ถูกใช้เคลม และนำตัวเลขนั้นไปเขียนตรงไหนก็ได้ในพื้นที่การเล่น



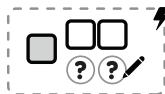
สับเปลี่ยนลูกเต๋าดำพื้นที่ กับลูกเต๋าดำตัวเลข 1 ลูก ลูกเต๋าดำตัวเลขนั้นกลายเป็นพื้นที่ใหม่ และลูกเต๋าดำพื้นที่กลายเป็นตัวเลขใหม่



ปรับหน้าลูกเต๋าดำตัวเลขขึ้นหรือลง 1 สูงสุดไม่เกิน 2 ครั้ง สามารถลดหน้า 6 เป็น 1 หรือเพิ่ม 1 เป็น 6 ได้



ใช้ตัวเลขที่ถูกเคลมแล้ว 1 ตัวเลขในการเคลม Connect อีกครั้งได้



เขียนตัวเลขใดก็ได้ 2 ตัวเลข ลงบนพื้นที่ที่เลือก



ได้รับ 6 คะแนนในตอนจบเกม **โบนัสนี้จะถูกนับว่าใช้แล้วเสมอ**

! **ถ้าต้องการใช้โบนัสเขียน 2 ตัวเลขพร้อมกับ โบนัสสับเปลี่ยนลูกเต๋าดำพื้นที่ ให้เขียนตัวเลขลงในพื้นที่ใหม่ที่เลือก**



เขียนตัวเลขที่กำหนดกันที่ตรงไหนก็ได้ในพื้นที่การเล่น

Credits

Designer

Sarawut Jirawaree

Artist

Jirakit Soonthornlarpod

Editor

Kaveewat Rojsurakitti, Tatariga Sikhantakabutr

UX Designer

Matthana Phakawisit

Proofreader

Nirattisai Rattanayong

