

คู่มือการเล่น

# Journey to the MONEY PLANET

พิชิตจักรวาลการเงิน





1

# Journey to the MONEY PLANET

พีชิตจักรวาลการเงิน



## Journey to the Money planet - พีชิตจักรวาลการเงิน

ปี ค.ศ. 3500 : สหพันธ์กาแล็กซีได้เปิดตัวโครงการ “Journey to the Money planet - พีชิตจักรวาลการเงิน” เพื่อค้นหาสุดยอดนักบริหารจัดการการเงินแห่งยุค ผู้เล่นแต่ละคน จะออกเดินทางสู่ดาว Money planet โดยมีภารกิจ คือ การบริหารจัดการทรัพยากร ที่มีอยู่ ลงทุนในโอกาสที่เหมาะสม และสร้างความมั่งคั่งไปพร้อม ๆ กัน ระหว่างการเดินทาง ผู้เล่นจะต้องปฏิบัติภารกิจต่าง ๆ ที่ได้รับมอบหมาย เพื่อสะสมชิ้นส่วนยานอวกาศให้ครบ 3 ชิ้น สำหรับใช้เดินทางไปยังดาว Money planet ได้อย่างปลอดภัย และผู้ที่สามารถเดินทาง ไปถึงดาวได้โดยมีทรัพยากรสำหรับเริ่มตั้งถิ่นฐานมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ!

### เงื่อนไขการได้รับชิ้นส่วนยานอวกาศ (Objective)

1. ห้องโดยสาร : มีเงินในบัญชีออมทรัพย์เป็นจำนวน 15 เท่าของเงินตั้งต้น 10,000 C
2. ห้องเก็บเสบียง : ลงทุนในทุกสินทรัพย์และสามารถถือครองไว้ได้จนจบเกม
3. ห้องเก็บเชื้อเพลิง : ชำระหนี้ได้ครบจำนวน



# อุปกรณ์ (Component)

กระดานรอบการเล่น 1 แผ่น (หน้า - หลัง)

กระดานราคาสินทรัพย์ 1 แผ่น



Beginner mode

Advanced mode

กระดานบันทึกรายรับ - รายจ่าย

Beginner mode 15 แผ่น

Advanced mode 15 แผ่น

กระดานบันทึกสินทรัพย์

Beginner mode 15 แผ่น

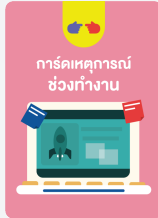
Advanced mode 15 แผ่น



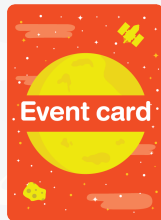
การ์ดอาชีพ 4 ใบ



การ์ดเหตุการณ์ตามช่วงวัย 45 ใบ (ช่วงวัยเรียน 9 ใบ, ช่วงเริ่มทำงาน 9 ใบ, ช่วงทำงาน 9 ใบ, ช่วงสร้างครอบครัว 9 ใบ, ช่วงพร้อมเกษียณ 9 ใบ)



การ์ดเหตุการณ์ (Event card) 9 ใบ



ลูกเต๋า 1 ลูก



โทเคนช่วงวัย 1 ชั้น



โทเคนภารกิจ 1 ชั้น

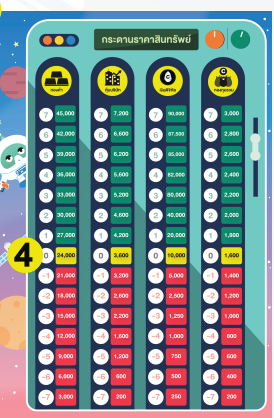
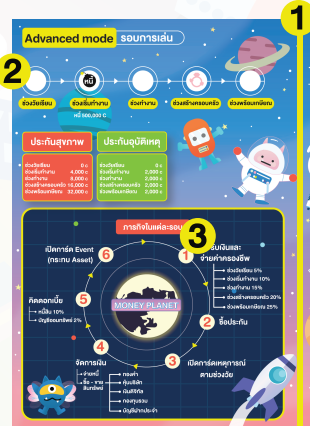
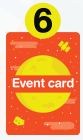


โทเคนราคาสินทรัพย์ 4 ชั้น



# การเตรียมเกม (Game Setup)

1. วางกระดานรอบการเล่นและกระดานราคาสินทรัพย์ไว้ตรงกลางโต๊ะ โดยเลือกว่าจะเล่น Beginner mode หรือ Advanced mode (ดูรายละเอียดที่หน้า 5)
2. วางโทเคนช่วงวัยไว้ที่ช่วงวัยเรียน
3. วางโทเคนภารกิจไว้ที่ตำแหน่งที่ 1
4. วางโทเคนราคาสินทรัพย์ไว้ที่ตำแหน่งที่ 0 ถึง 4 สินทรัพย์
5. สับการ์ดเหตุการณ์ตามช่วงวัย โดยแยกตามช่วงวัยและคว่ำไว้ตรงกลางของโต๊ะ
6. วางการ์ดเหตุการณ์ (Event card) การ์ดอาชีพ และลูกเต๋าวางไว้ตรงกลางของโต๊ะ
7. แจกกระดาษบันทึกรายรับ - รายจ่าย และกระดาษบันทึกสินทรัพย์ ให้ผู้เล่นทุกคนอย่างละ 1 แผ่นตามโหมดที่เลือกไว้
8. ผู้เล่นจะต้องเลือกอาชีพจากการ์ดอาชีพ (สามารถเลือกซ้ำกันได้) และทำเครื่องหมายที่ช่องอาชีพในกระดาษบันทึกรายรับ - รายจ่าย



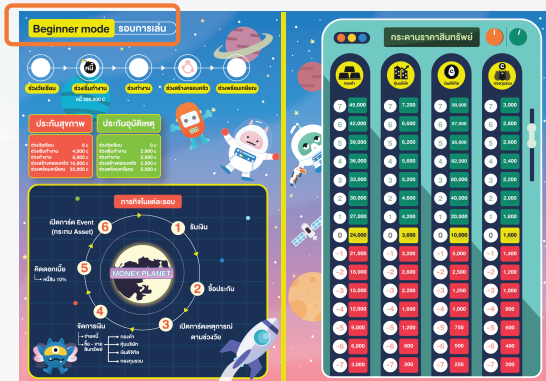
# โหมดการเล่น (Mode)

Journey to the Money planet – พิชิตจักรวาลการเงิน มี 2 โหมดการเล่น คือ

- 1. Beginner mode :** เกมใช้เวลาไม่นานและมีการคำนวณน้อยกว่า Advanced mode
- 2. Advanced mode :** เกมใช้เวลานานกว่า Beginner mode และจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นได้สมจริงกว่า

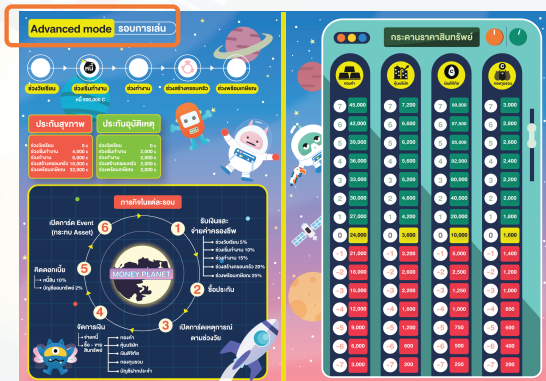
## Beginner mode

- ไม่คำนวณค่าครองชีพ
- ไม่คิดดอกเบี้ยบัญชีออมทรัพย์
- ไม่มีบัญชีฝากประจำ



## Advanced mode

- คำนวณค่าครองชีพ
- คิดดอกเบี้ยบัญชีออมทรัพย์
- มีบัญชีฝากประจำ



## รอบในการเล่น (Round)

เกมจะเล่นทั้งหมด 5 รอบ แต่ละรอบการเล่นจะแทนแต่ละช่วงวัย ได้แก่ ช่วงวัยเรียน ช่วงเริ่มทำงาน ช่วงทำงาน ช่วงสร้างครอบครัว และช่วงพร้อมเกษียณ ผู้เล่นจะต้องเจอเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ส่งผลกระทบต่อการบริหารจัดการเงินผ่านการเปิดการ์ดเหตุการณ์ตามช่วงวัย ในแต่ละรอบการเล่นจะประกอบไปด้วย 6 การกิจ (Mission) เกมจะสิ้นสุดเมื่อเล่นจบช่วงพร้อมเกษียณ

*กติกาเพิ่มเติม : หากผู้เล่นต้องการเล่นให้นานขึ้นสามารถทำได้ 2 วิธี*

1. วนทำการกิจ 1-6 อีก 1 รอบก่อนเปลี่ยนช่วงวัย



2. เพิ่มจำนวนการเปิดการ์ดเหตุการณ์ตามช่วงวัย (ในการกิจที่ 3) มากกว่า 3 ใบ



## ภารกิจในแต่ละรอบ (Mission)

### ภารกิจที่ 1 : รับเงินและจ่ายค่าครองชีพ

#### รับเงิน

ผู้เล่นทุกคนจะได้รับเงินตั้งต้นหรือเงินเดือน และบันทึกรายการเป็นรายรับลงในกระดานบันทึกรายรับ - รายจ่าย

- รอบวัยเรียน : ผู้เล่นทุกคนจะได้รับเงินจากทางบ้านจำนวน 10,000 C เพื่อใช้เป็นเงินสำหรับเริ่มต้นเกม
- รอบอื่น ๆ : ผู้เล่นทุกคนจะได้รับเงินตามรอบและตามอาชีพที่เลือก

*ตัวอย่าง : ผู้เล่น A เลือกอาชีพนักประดิษฐ์เทคโนโลยีต่างดาว ในช่วงสร้างครอบครัว A จะได้รับเงินจำนวน 50,000 C x เลเวเต้า ที่ก้อยได้*

#### จ่ายค่าครองชีพ

**Beginner mode** : ไม่ต้องจ่ายค่าครองชีพ

**Advanced mode** : ผู้เล่นทุกคนจะต้องจ่ายค่าครองชีพ โดยคำนวณจากจำนวนเงินคงเหลือที่ปรากฏในกระดานบันทึกรายรับ - รายจ่าย ซึ่งในแต่ละช่วงวัยจะมี % ค่าครองชีพไม่เท่ากัน เมื่อคำนวณแล้วให้บันทึกรายการเป็นรายจ่ายลงในกระดานบันทึกรายรับ - รายจ่าย

ช่วงวัย	ค่าครองชีพ
ช่วงวัยเรียน	5%
ช่วงเริ่มทำงาน	10%
ช่วงทำงาน	15%
ช่วงสร้างครอบครัว	20%
ช่วงพร้อมเกษียณ	25%

## ภารกิจที่ 2 : ซื้อประกัน

ผู้เล่นสามารถตัดสินใจที่จะซื้อหรือไม่ซื้อประกันก็ได้ หากผู้เล่นเลือกที่จะซื้อ ให้บันทึกรายการเป็นรายจ่ายลงในกระดานบันทึกรายรับ – รายจ่าย




- รอบวัยเรียน : ไม่ต้องซื้อประกัน ผู้เล่นทุกคนมีประกันที่ผู้ปกครองซื้อให้อยู่แล้ว
- รอบอื่น ๆ : หากผู้เล่นเลือกซื้อประกัน สามารถดูราคาประกันสุขภาพ และประกันอุบัติเหตุของแต่ละช่วงวัยได้ตามตาราง

ช่วงวัย	ประกันสุขภาพ	ประกันอุบัติเหตุ
ช่วงวัยเรียน	0 C	0 C
ช่วงเริ่มทำงาน	4,000 C	2,000 C
ช่วงทำงาน	8,000 C	2,000 C
ช่วงสร้างครอบครัว	16,000 C	2,000 C
ช่วงพร้อมเกษียณ	32,000 C	2,000 C

### ภารกิจที่ 3 : เปิดการ์ดเหตุการณ์ตามช่วงวัย

ตัวแทนผู้เล่นสับการ์ดเหตุการณ์ตามช่วงวัยแบบคว่ำ จากนั้นทำคำสั่งตามสัญลักษณ์ที่ปรากฏบนการ์ดใบบนสุดโดยที่ยังไม่ต้องหงายการ์ด เมื่อผู้เล่นทุกคนทำตามคำสั่งเสร็จแล้วจึงหงายการ์ดเหตุการณ์ขึ้น ผู้เล่นจะได้รับผลลัพธ์ตามเงื่อนไขที่ระบุไว้บนการ์ด และบันทึกรายการลงในกระดาษบันทึกรายรับ – รายจ่าย โดยในแต่ละรอบการเล่นให้เปิดการ์ดเหตุการณ์ตามช่วงวัย 3 ใบ

*กติกาเพิ่มเติม : หากผู้เล่นต้องการเล่นให้นานขึ้น สามารถเพิ่มจำนวนการเปิดการ์ดเหตุการณ์ตามช่วงวัยมากกว่า 3 ใบ*

สัญลักษณ์	คำสั่ง
 (ชี้นิ้วใส่กัน)	ให้ผู้เล่นทำการชี้นิ้วใส่ผู้เล่นอื่น
 (เข้าร่วม / ไม่เข้าร่วม)	ให้ผู้เล่นเลือกว่าจะเข้าร่วมหรือไม่เข้าร่วมการ์ดใบนี้
 (กายเลขเต๋าคู่ / เลขเต๋าคี่)	ให้ผู้เล่นทายเลขของลูกเต๋าวางว่าจะออกเลขคู่หรือเลขคี่ และให้ตัวแทนผู้เล่นทอยลูกเต๋าคู่

**ตัวอย่าง :** การ์ดใบบนสุดเป็นสัญลักษณ์เข้าร่วม/ไม่เข้าร่วม ผู้เล่น A,B,D เลือกเข้าร่วม ส่วนผู้เล่น C เลือกไม่เข้าร่วม เมื่อหงายการ์ดขึ้น การ์ดเขียนเงื่อนไขว่า “ใครเข้าร่วมหารกัน” โดยเหตุการณ์คือ “ชนะการแข่งขัน เขียนโปรแกรม ได้เงิน 3,000 C” ผู้เล่น A B D จะได้เงินคนละ 1,000 C ส่วน C ไม่ได้เงินเนื่องจากเลือกไม่เข้าร่วม

## ภารกิจที่ 4 : จัดการเงิน

ผู้เล่นสามารถเลือกจัดการเงินได้ 2 อย่าง โดยสามารถเลือกทำอะไรก่อนก็ได้



**จ่ายหนี้** ผู้เล่นจะต้องปรับปรุงรายการหนี้สินลงในกระดานบันทึก  
รายรับ - รายจ่าย (ฝั่งหนี้สิน) และยอดหนี้คงเหลือจะถูกนำไปคำนวณดอกเบี้ย  
ในภารกิจที่ 5 คิดดอกเบี้ย

บัญชีออมทรัพย์			หนี้สิน		
ดอกเบี้ย 2%			ดอกเบี้ย 10%		
รายการ	จำนวนเงิน	รวม	จำนวนเงิน	ดอกเบี้ย	คงเหลือ
รับเงินช่วงวัยเรียน	10,000	10,000	500,000	-	500,000
ค่าครองชีพ (5%)	- 500	9,500	-20,000	-	480,000
ดอกเบี้ย 2%	190	9,690	-	48,000	528,000
เงินเดือน	20,000	29,690			
โบนัส	40,000	69,690			
ค่าครองชีพ (10%)	- 6,969	62,721			
ประกันสุขภาพ	- 4,000	58,721			
ประกันอุบัติเหตุ	- 2,000	56,721			
จ่ายหนี้	- 20,000	36,721			

**ตัวอย่าง :** ในช่วงวัยเริ่มทำงาน ผู้เล่น A เลือกที่จะชำระหนี้สินเป็นจำนวน 20,000 C  
A บันทึก “จ่ายหนี้” เป็นรายจ่ายที่ฝั่งบัญชีออมทรัพย์และจำนวนเงินฝั่งหนี้สิน  
จากนั้นบันทึกยอดหนี้ที่ลดลงในช่องคงเหลือในฝั่งหนี้สิน 480,000 C  
(500,000 C - 20,000 C) เมื่อถึงภารกิจที่ 5 จำนวนดอกเบี้ยหนี้สิน 10%  
A บันทึกดอกเบี้ยในฝั่งหนี้สินเป็นจำนวน 48,000 C (480,000 C x 10%)  
และจำนวนหนี้คงเหลือได้ 528,000 C



**ซื้อ - ขายสินทรัพย์** ผู้เล่นสามารถเลือกซื้อหรือขายสินทรัพย์ หรือ  
ไม่จัดการสินทรัพย์ใด ๆ เลย โดยผู้เล่นสามารถดูราคาของสินทรัพย์  
แต่ละประเภทได้จากกระดานราคาสินทรัพย์ หากเลือกซื้อหรือขาย  
ผู้เล่นจะต้องปรับปรุงรายการสินทรัพย์ลงในกระดานบันทึกสินทรัพย์

**Beginner mode** : สามารถซื้อหรือขายสินทรัพย์ได้ 4 รายการ  
คือ ทองคำ หุ้นบริษัท เงินดิจิทัล และกองทุนรวม

**Advanced mode** : สามารถซื้อหรือขายสินทรัพย์ได้ 5 รายการ  
คือ ทองคำ หุ้นบริษัท เงินดิจิทัล กองทุนรวม และบัญชีฝากประจำ

**!** **หมายเหตุ** : หากผู้เล่นเลือกฝากเงินในบัญชีฝากประจำ เมื่อถึงภารกิจที่ 4 จัดการเงิน ▶ ซื้อ - ขายสินทรัพย์ ในครั้งถัดไปผู้เล่นจะต้องฝากเงินทุกครั้ง โดยในครั้งที่ 1 ของการฝาก ผู้เล่นต้องฝากขั้นต่ำ 1,000 C และในครั้งต่อ ๆ ไป ผู้เล่นจะต้องฝากเงินเป็นจำนวนมากกว่า (เพิ่มเป็นเท่าทวี) หรือเท่ากับจำนวนที่ฝากในครั้งก่อนหน้า โดยจะได้รับดอกเบี้ย 5% ในทุกรอบการเล่นนับตั้งแต่รอบที่ฝากครั้งแรก

ตัวอย่าง : ในช่วงวัยเรียน ผู้เล่น A ฝากเงินครั้งที่ 1 1,000 C จะได้รับดอกเบี้ย 50 C ทันที และบันทึกในกระดานบันทึกสินทรัพย์ (ส่วนบัญชีฝากประจำ) เป็นจำนวนเงินรวม 1,050 C เมื่อถึงช่วงเริ่มทำงานในภารกิจที่ 4 จัดการเงิน ▶ ซื้อ - ขายสินทรัพย์ A ต้องฝากเงินครั้งที่ 2 โดย A เลือกที่จะฝากเพิ่ม 2 เท่าของเงินฝากครั้งแรกคือ 2,000 C A จะได้รับดอกเบี้ย 152.5 C (คำนวณจาก  $(2,000 + 1,050) \times 0.05$ ) และบันทึกในกระดานบันทึกสินทรัพย์ (ส่วนบัญชีฝากประจำ) เป็นจำนวนเงินรวม 3,202.5 C

A ฝากเงินครั้งที่ 1


A ฝากเงินครั้งที่ 2


บัญชีฝากประจำ			
ดอกเบี้ย 5% ขั้นต่ำ 1,000 C *ก่อนไม่ได้จนกว่าจะจบเทม			
ยอดเงินฝาก		ดอกเบี้ย	
ฝาก	ยอดยกมา	(5% x ยอดเงินฝาก)	รวม
1,000	0	50	1,050
2,000	1,050	152.5	3,202.5

## ภารกิจที่ 5 : คิดดอกเบี้ย

**Beginner mode** : ผู้เล่นคิดดอกเบี้ย 1 อย่าง คือ ดอกเบี้ยหนี้สิน

**Advanced mode** : ผู้เล่นคิดดอกเบี้ย 2 อย่าง คือ ดอกเบี้ยหนี้สิน และดอกเบี้ยบัญชีออมทรัพย์


 **ดอกเบี้ยหนี้สิน** ผู้เล่นจะต้องบันทึกดอกเบี้ย 10% ของยอดหนี้คงเหลือลงในกระดาษบันทึกรายรับ - รายจ่าย (ฝั่งหนี้สิน)

 **ดอกเบี้ยบัญชีออมทรัพย์** ผู้เล่นได้รับดอกเบี้ยจากบัญชีเงินฝากออมทรัพย์ 2% ของจำนวนเงินที่ปรากฏในกระดาษบันทึกรายรับ - รายจ่าย โดยบันทึกดอกเบี้ยเป็นรายรับ

## ภารกิจที่ 6 : เปิดการ์ดเหตุการณ์ (Event card)

ตัวแทนผู้เล่นเปิดการ์ดเหตุการณ์ 1 ใบ แล้วทำตามคำสั่งที่ระบุไว้ในการ์ด โดยคำสั่งมี 2 แบบ

 **เหตุการณ์ที่กระทบกับรายรับ-รายจ่ายของผู้เล่น** โดยจะต้องจ่ายเงินทันทีหรือส่งผลต่อรายรับในช่วงวัยถัดไป

 **เหตุการณ์ที่กระทบกับราคาสินทรัพย์** ตัวแทนผู้เล่นขยับโทเคนราคาสินทรัพย์ขึ้นหรือลงบนกระดานกลางตามที่ระบุไว้ในการ์ด หากโทเคนเลื่อนไปบนสุดหรือล่างสุดแล้ว ให้คงไว้ที่ราคานั้น

*กติกาเพิ่มเติม : หากผู้เล่นต้องการเล่นให้นานขึ้น สามารถวนทำภารกิจ 1 - 6 อีก 1 รอบก่อนเปลี่ยนช่วงวัย*

## จบรอบการเดิน (End of round)

เลื่อนโทเคนช่วงวัยที่กระดานกลางไปที่ช่วงวัยถัดไป

### 1. หากเลื่อนไปถึงช่วงเริ่มทำงาน

- ผู้เล่นทุกคนจะมีหนี้สิน โดยต้องบันทึกรายการหนี้สินลงในกระดานบันทึกรายรับ - รายจ่าย (ฝั่งหนี้สิน)

**Beginner mode** : บันทึก 300,000 C

**Advanced mode** : บันทึก 500,000 C



หนี้สิน		
ดอกเบี่ย 10%		
จำนวนเงิน	ดอกเบี่ย	คงเหลือ
500,000	-	500,000

### 2. หากเลื่อนไปถึงช่วงสร้างครอบครัว

- ผู้เล่นจะต้องเลือกที่จะแต่งงานหรือไม่แต่งงาน โดยทำเครื่องหมายที่ช่องสร้างครอบครัวในกระดานบันทึกรายรับ - รายจ่าย



**สร้างครอบครัว**

โสด

แต่งงาน



## การจบเกม (End of game) และการกำหนดผู้ชนะ (Winner)

เกมจะจบเมื่อผู้เล่นทุกคนเล่นจบช่วงพร้อมเกซิยณ ผู้เล่นที่สามารถรวบรวมชิ้นส่วนยานอวกาศได้ครบ 3 ชิ้นจะเป็นผู้ชนะ หากมีผู้รวบรวมชิ้นส่วนได้ครบมากกว่า 1 คน ผู้เล่นที่มีจำนวนเงินและมูลค่าสินทรัพย์รวมมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ หากไม่มีผู้เล่นที่รวบรวมชิ้นส่วนได้ครบ 3 ชิ้น ผู้เล่นที่มีจำนวนเงินและมูลค่าสินทรัพย์รวมมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

### กฎการเล่นเพิ่มเติม (Clarification)

1. หากผู้เล่นไม่สามารถจ่ายเงินได้ตามเงื่อนไข ให้บันทึกเป็นยอดหนี้เพิ่มเติม
2. เมื่อเปิดการ์ดเหตุการณ์ในภารกิจที่ 6 แล้วมีคำสั่งที่ส่งผลกระทบต่อรายรับของผู้เล่นช่วงวัยถัดไป ให้ยึดตัวเลขรายรับที่คำนวณใหม่มาคิดเป็นรายรับ

*ตัวอย่าง : ในช่วงเริ่มทำงาน การ์ดเหตุการณ์ในภารกิจที่ 6 เปิดได้คำสั่ง “รายได้ทุกคน x 2 ในรอบนี้ ยกเว้นเจ้าหน้าที่สถานีอวกาศ” การคิดรายรับในภารกิจที่ 1 ของช่วงทำงานผู้เล่นแต่ละอาชีพจะได้รับรายรับ ดังนี้*

- วิศวกรยานอวกาศ ทอยเต๋าได้ 3  $(40,000 + \text{โบนัส 1 เท่า } 40,000) \times 2 = 160,000 \text{ C}$
- เจ้าหน้าที่สถานีอวกาศ 40,000 C
- นักประดิษฐ์เทคโนโลยีต่างดาว ทอยเต๋าได้ 3  $(15,000 \times 3) \times 2 = 90,000 \text{ C}$
- ผู้ถือหุ้นบริษัท 120,000  $\times 2 = 240,000 \text{ C}$

3. หากไม่สามารถฝากเงินเข้าบัญชีฝากประจำได้อย่างต่อเนื่อง ผู้เล่นจะถูกบังคับปิดบัญชี ผู้เล่นต้องย้ายเงินฝากจากบัญชีฝากประจำไปยังบัญชีออมทรัพย์ และไม่ได้รับดอกเบี้ยที่เคยคำนวณไว้



Journey  
to the  
**MONEY  
PLANET**  
พินิจรักการการเงิน



สามารถดาวน์โหลดคู่มือการสอนและเกมในรูปแบบไฟล์ได้ที่นี้

[www.bot.or.th/th/satang-story.html](http://www.bot.or.th/th/satang-story.html)