

ข้อ 2.1

เกมที่เลือก : Olde Kuh (วัวเฒ่า)

Concept ของเกม : เล่น 3 รอบ ผู้เล่นแต่ละคนต้องพยายามได้ให้ตัวเองชนะโดยที่สุดท้ายในครั้งรอบเพื่อชนะเกม

- อุปกรณ์ที่ใช้ :
1. การ์ดของสัตว์ทั้ง 4 สัตว์พันธุ์ (แกะ, นู, ช้าง, วัว)
 2. การ์ดเจ้าสัตว์คือทั้ง 4 สัตว์พันธุ์ 100 3 รอบ (รวม 12 ใบ)
 3. การ์ด Silly cow 2 ใบ กับ 4 ตัว

- กติกาการเล่น :
1. เล่นวนตามรอบวนนี้
 2. ไม่มีกฎ Action ผ่าน (ตาม House Rules ที่ให้)
 3. เมื่อรอบ 3 รอบ ใครมีคะแนนติดลบ 2 คนนั้นคนที่ทำคะแนนจะเป็นผู้ชนะ (ตาม House Rules)

- วิธีการเล่น :
1. นำผู้เล่นแต่ละคนแรก 1 คน (แล้วแล้ว)
 2. มีการ์ดแจกให้ผู้เล่นทุกคน คนละ 9 ใบ
 3. เจ้าพิธีของผู้เล่น จะสามารถทำได้ 3 แดกขึ้น เลือก 1 อย่าง
 - 3.1 ถัวการ์ด 1 ใบ เพื่อใช้ความดีความงามของตัวเอง
 - 3.2 ถัวการ์ด 2 ใบ เพื่อใช้การ์ดสัตว์ที่ตรงกับที่ถัวไป แล้วไปหัดติดไป (การ์ดที่ถัว 2 ใบต้องติดกัน)
 - 3.3 ผ่าน (House Rules ที่ไม่ให้สามารถผ่านได้) ขยับการ์ด 1 ใบจากกองหัวหรือกองท้ายแล้วจบพิธี

ความดีความงามของตัวเองแต่ละคนเมื่อถัว 1 ใบ :

- แกะ ไม่ทำอะไร ผ่านพิธีไปให้ผู้เล่นคนอื่น
- นู ผู้เล่นคนอื่นติดไปว่าการ์ด 1 ใบ จะหักจากกองหัวหรือกองท้ายบนสุดก็ได้
- ช้าง ผู้เล่นคนอื่นติดไปว่าการ์ด 1 ใบบนมือ ว่าการ์ด 200 ให้ผู้เล่น ทัวหัวมือ
- ผู้เล่นทัวหัวมือก็เลือก 1 ใบบนมือว่าการ์ด 200 ในตำแหน่งหัวมือแล้วให้คนอื่น
- วนอย่างนั้นด้วยกติกาที่ผู้เล่นการ์ดว่า
- วัว เลือกหัวการ์ด 1 ใบ แล้วหักจากกองหัวหรือกองท้ายบนสุดก็ได้

ชื่อ-นามสกุล ศุภกร
ชื่อ 2.1 (ต่อ)

ตอนที่ 0

รหัสนักศึกษา 63010921

หน้า 2

การจับรอบ : รอบ 1 รอบจะจบลงเมื่อมีผู้ได้แต้มหรือแพ้การจับรอบ
จากนั้นเก็บแต้มที่มีจับรอบ

อำนาจ (การ์ด 10 และ 20) ให้จับตัว

ใครที่มีแต้มหรือแต้มจากการ์ด silly cow ที่จับได้ 4 แต้ม ไปตรวจ ส่วนรอบต่อไป
จะได้ silly cow 2 แต้มไป (ในกรณีที่การ์ด 2 คนที่จับได้ก็จะต้องไปตรวจรอบ 2 แต้ม)

การเริ่มรอบใหม่ : ในกรณีที่จับรอบจนกระทั่งการ์ดเฉพาะของรอบ ก็แล้ว เป็นคนเริ่มก่อน

เล่นในลรอบ 3 รอบ

การแพ้ชนะ : เมื่อเล่นครบทั้ง 3 รอบ ใครที่มีแต้มลบ 100 แต้ม ก็จะไม่เล่นต่อไป

ข้อ 2.2

กลยุทธ์การเล่นเกม Blade kuh ในขั้นที่ 1 หรือไม่น่า

1. เพื่อหนีจากการที่มีการ์ดในมือมากเกินไปและการ์ดที่รับการ์ด silly cow ไปครอบครอง
2. พยายามเล่นการ์ดที่มีค่าสูงและการ์ดที่รับการ์ด silly cow (เพื่อในขั้นต่อไปจะได้การ์ดที่มีค่าสูง)
3. การได้การ์ดที่มีค่าสูงในมือแรก จะทำให้การ์ดที่มีค่าสูงไปอยู่ในมือแรก การรับการ์ดที่มีค่าสูงในมือแรกจะได้การ์ด silly cow หักแล้ว จะทำให้การ์ดที่มีค่าสูงมีมูลค่ามากขึ้น (การ์ดที่มีค่าสูงในมือแรกจะได้การ์ด silly cow หักแล้ว)
4. พยายามเล่นการ์ดที่มีค่าสูงในมือแรก และการ์ดที่มีค่าสูงในมือแรกจะได้การ์ด silly cow หักแล้ว (เพื่อหนีจากการที่มีการ์ดที่มีค่าสูงในมือแรก)
5. การรับการ์ดที่มีค่าสูง การรับการ์ดที่มีค่าสูงในมือแรกจะได้การ์ด silly cow หักแล้ว
6. พยายามเล่นการ์ดที่มีค่าสูงในมือแรก และการ์ดที่มีค่าสูงในมือแรกจะได้การ์ด silly cow หักแล้ว
7. พยายามเล่นการ์ดที่มีค่าสูงในมือแรก และการ์ดที่มีค่าสูงในมือแรกจะได้การ์ด silly cow หักแล้ว