



# SINGORA

## CITY OF

### CRYSTAL BALL



## คู่มือการเล่น

อาณาจักรซิงกูร์โบราณนั้นเป็นแหล่งค้าขายแลกเปลี่ยนสินค้าของพ่อค้าต่างเมือง วันหนึ่งพ่อค้าชาวจีนค้าขายเสร็จก็ได้เดินทางกลับบ้านโดยพาแมวและสุนัขขึ้นเรือกลับไปด้วย แมวและสุนัขวางแผนขโมยลูกแก้วบนเรือของพ่อค้า โดยมีหนูนบนเรือร่วมด้วย สัตว์ทั้งสามขโมยลูกแก้วได้สำเร็จจึงลงทะเลว่ายน้ำหนีไป แต่ลูกแก้วเกิดหล่นหายระหว่างทาง แมวและหนูนนั้นว่ายน้ำต่อไปไม่ไหว จึงจมลงกลายเป็นเกาะหนูเกาะแมว ส่วนสุนัขที่ซื้อตั้งกวนได้ลอยไปเกยชายหาด กลายเป็นเขาตั้งกวน นี่จึงเป็นที่มาของภารกิจตามหาลูกแก้วในเมืองเก่าสงขลาครั้งนี้!

## เป้าหมายเกม

คุณจะต้องเดินทางไปยังสถานที่สำคัญต่าง ๆ รอบเมืองสงขลา เพื่อตามหาลูกแก้วที่แท้จริงกลับมาให้ได้ ขณะเดินทางจะต้องพบเจอกับอุปสรรคต่าง ๆ นานา ไม่ว่าจะเป็นลูกแก้วปลอม ตำนานเล่าขาน และคำสั่งต่าง ๆ เกมจะจบลงเมื่อมีผู้เล่นคนหนึ่งเข้าเส้นชัยพร้อมกับลูกแก้วจริงในครอบครอง

## อุปกรณ์



กระดานเกม x 1



สมุดสถานที่สำคัญ



ตัวเดิน x 4 ได้แก่  
นางเงือก พญานาค แมว หนู



การ์ดคำสั่ง x 20



กล่องสมบัติ x 5



ลูกแก้วจริง x 1



ลูกแก้วปลอม x 4



ลูกเต๋า x 1

(ผู้เล่นจัดหาเอง หรือ ใช้แอปพลิเคชันทอยลูกเต๋าประกอบการเล่น)



# การเตรียมเกม



- 1 กางบอร์ดเกม สับการ์ดคำสั่งและวางคว่ำลงบนช่อง
- 2 นำลูกแก้วทั้ง 5 ลูก ใส่ลงกล่องสมบัติ กล่องละ 1 ลูก และสลับกล่องไปมาจากนั้นสุ่มวางกล่องกระจายลงบนช่องเดินใดก็ได้
- 3 ผู้เล่นแต่ละคนเลือกตัวเดินและวางไว้ ณ จุดเริ่มต้น **START**
- 4 นำใบสถานที่สำคัญมาอ่านประกอบการเล่น



## โครงสร้างของสมุดสถานที่สำคัญ



● หมายเลขช่องเดิน

● ชื่อสถานที่

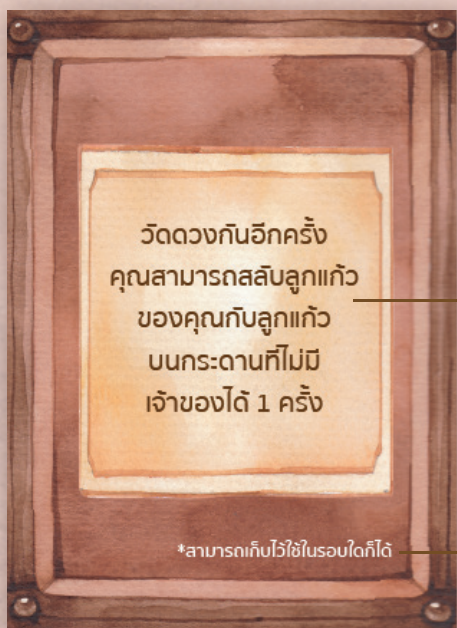
● ภาพสถานที่

● ข้อปฏิบัติเมื่อเดินมาถึงสถานที่นี้

● ประวัติ / ตำนาน / เรื่องเล่าของสถานที่

● ข้อปฏิบัติแบบย่อ

## โครงสร้างของการ์ดคำสั่ง



● คำสั่งที่ต้องปฏิบัติทันทีในรอบนั้น ๆ

● ข้อความแสดงคุณสมบัติของการ์ด หากมีข้อความนี้ ผู้เล่นสามารถเก็บการ์ดไว้ใช้ในตาใดก็ได้เพียง 1 ครั้ง

## ภาพรวมในแต่ละรอบ

ผู้เล่นจะทอยลูกเต๋าเพื่อเดินเก็บกล่องสมบัติ ภายในกล่องจะมีลูกแก้วซ่อนอยู่ ทั้งลูกแก้วจริง และลูกแก้วปลอม เป้าหมายของเกมคือการครอบครองลูกแก้วที่แท้จริงให้ได้ โดยแต่ละคนสามารถครอบครองกล่องสมบัติได้เพียงได้ 1 กล่องเท่านั้น ระหว่างทางผู้เล่นสามารถสลับกล่องสมบัติกับผู้เล่นคนอื่น หรือสลับกับกล่องที่วางอยู่ในช่องนั้นๆ ที่เดินไปหยุดอยู่ได้ ขณะเดียวกันก็ต้องทำตามคำสั่งของช่องสถานที่สำคัญแต่ละช่อง รวมถึงการ์ดคำสั่งต่างๆ เมื่อมีผู้เล่นคนใดเดินถึงเส้นชัยที่หมายเลข 50 ให้เปิดกล่องสมบัติออก หากข้างในเป็นลูกแก้วจริง จะเป็นผูชนะ แต่หากเป็นลูกแก้วปลอม ให้ผู้เล่นที่เหลือเดินต่อและเปิดกล่องสมบัติเมื่อเดินถึงเส้นชัย ผู้ชนะคือผู้ที่มีลูกแก้วของจริงไว้ในครอบครอง

## กติกาการเดิน

1. ทอยลูกเต๋าเพื่อหาผู้เล่นคนแรก โดยผู้เล่นที่ได้แต้มมากที่สุดเป็นผู้เริ่มเล่นก่อนตามลำดับ
2. ผู้เล่นคนแรกเริ่มเดินโดยทอยลูกเต๋า เมื่อเดินไปหยุด ณ จุดใด ให้ปฏิบัติตามคำสั่งของจุดนั้น ๆ ดังนี้



### สัญลักษณ์สถานที่สำคัญ

เปิดสมุดสถานที่สำคัญ และปฏิบัติตามคำสั่งตามหมายเลขของสถานที่นั้น ๆ เช่น หมายเลข 3 คือ “หินหัวนายแรง” ต้องหยุดเดิน 2 ตา



### สัญลักษณ์เปิดการ์ดคำสั่ง **ORDERS**

เปิดการ์ดคำสั่งใบบนสุดขึ้นมาอ่าน และปฏิบัติตามทันที ยกเว้นการ์ดระบุให้ใช้ในรอบอื่นได้ โดยสามารถใช้ได้เพียงครั้งเดียวเท่านั้น

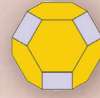


### ช่องเดินธรรมดา

3. ผู้เล่นคนใดที่เดินไปถึงเส้นชัย **FINISH** จะต้องเปิดกล่องสมบัติออกเพื่อดูลูกแก้วข้างใน หากได้ลูกแก้วปลอม ให้ผู้เล่นคนอื่นเล่นต่อจนกว่าจะเจอผู้เข้าเส้นชัยที่ครอบครองลูกแก้วของจริง



## การครอบครองลูกแก้ว



ลูกแก้วของจริง    ลูกแก้วของปลอม

- 1 ผู้เล่นสามารถครอบครองลูกแก้วได้คนละ 1 ลูกเท่านั้น
- 2 ผู้เล่นคนแรก que เดินไปถึงช่องที่มีกล่องสมบัติ สามารถหยิบกล่องสมบัติมาเก็บไว้กับตัวได้
- 3 ผู้เล่นที่ไม่มีกล่อง เมื่อเดินไปตกในช่องเดียวกับผู้เล่นที่มีกล่องสมบัติ สามารถแย่งกล่องสมบัติไปได้เลย (หากมีผู้เล่นหลายคนในช่องเดียว สามารถเลือกหยิบกล่องของผู้เล่นคนใดก็ได้)
- 4 ผู้เล่นที่มีกล่องสมบัติอยู่แล้ว เมื่อเดินตามหลังไปตกช่องเดียวกับผู้เล่นอื่นที่มีกล่องสมบัติ สามารถแลกกล่องกับผู้เล่นที่มาก่อนได้ โดยที่อีกฝ่ายไม่สามารถปฏิเสธได้
- 5 ผู้เล่นที่เดินตามการ์ดคำสั่งไปยังจุดใด สามารถแลกกล่องกับผู้ที่อยู่จุดเดียวกันได้ (ยกเว้นการ์ดคำสั่งจะห้ามไว้)

## การจบเกม

เกมจะจบลงเมื่อมีผู้เล่นคนใดคนหนึ่งเดินถึงเส้นชัย และเปิดกล่องสมบัติมาพบกับลูกแก้วของจริง



## เครดิต



บอร์ดเกมนี้จัดทำขึ้นในโครงการ “สื่อความหมายมรดกวัฒนธรรมชุมชน ด้วยศิลปะ ในพื้นที่เมืองเก่าสงขลา เพื่ออนุรักษ์และพัฒนาสู่เมืองมรดกโลก” โดย หอศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ร่วมกับ ภาคีคนรักเมืองสงขลาสมาคม สภาอุตสาหกรรมท่องเที่ยวจังหวัดสงขลา มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา และคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา โดยได้รับการสนับสนุนจาก บริษัทเซฟรอนประเทศไทยสำรวจและผลิต จำกัด เพื่อเผยแพร่และสืบสานคุณค่ามรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดสงขลา และเสริมสร้างทักษะในการคิดวิเคราะห์และออกแบบกระบวนการเรียนรู้ให้กับเยาวชน

## ผู้ร่วมพัฒนาเกม

นางสาวจุฑามาศ เกลี้ยงเกลา  
นายภคิน แดงดี  
นางสาวอินทิดรา สิกธิพันธ์  
นางสาวณัฐดา จันทรอัน  
นายพีรพร สุขขำ

นักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาทัศนศิลป์  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

## จัดทำโดย

หอศิลป์มหาวิทยาลัยศิลปากร

## ผู้วาดภาพประกอบ

นางสาวพิมพ์ญาดา ธิติกุลธัญโรจน์

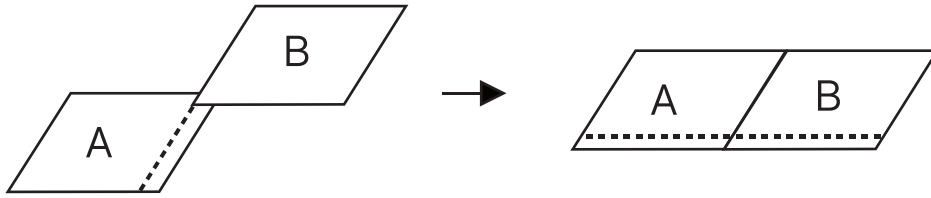
# กระดานเกม

## วิธีประกอบกระดาน

1. ตัดแผ่น B มาประกอบกับเส้นประด้านขวาของแผ่น A



A

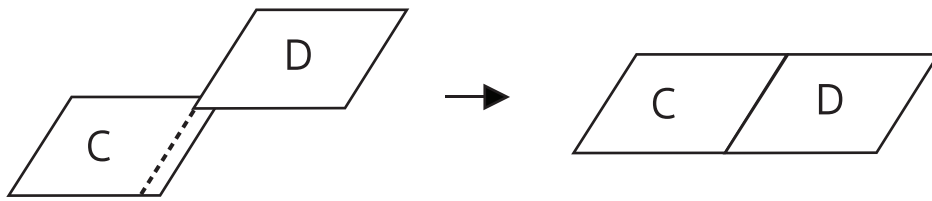




B



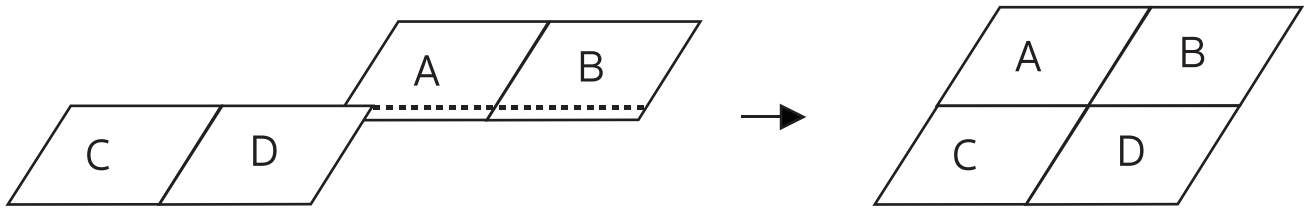
2. ตัดแผ่น D มาประกอบกับเส้นประด้านขวาของแผ่น C



Ⓒ



2. นำแผ่น C+D ที่ได้ มาประกอบกับเส้นประด้านล่างของแผ่น A+B



D



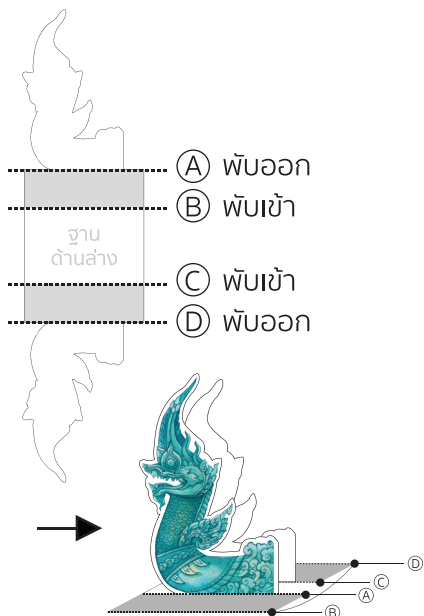
# ตัวเดิน X 4

## วิธีประกอบตัวเดิน

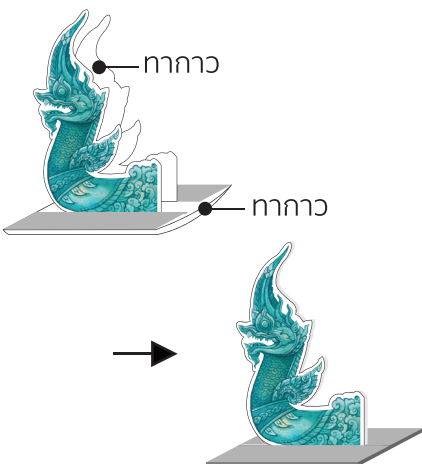
1. ตัดรูปทรงตามเส้นสีดำโดยรอบ



2. พับตามรอยเส้นประ

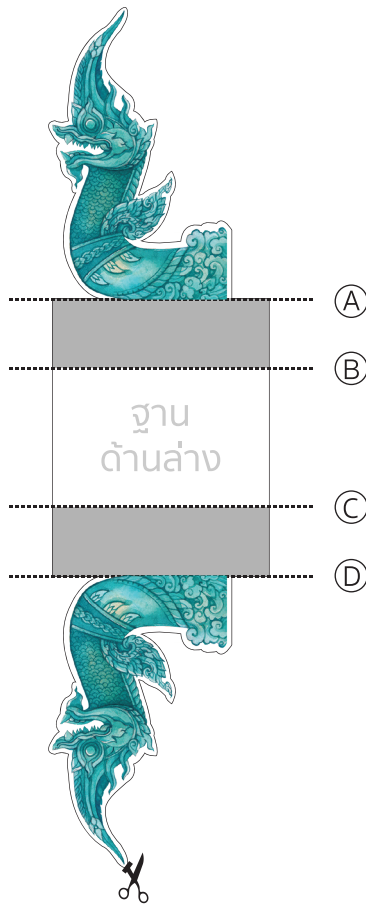


3. ทากาวหรือติดเทปกาว 2 หน้าด้าน หลังกระดาษ จากนั้นติดประกบด้านหลัง เข้าหากัน และติดพื้นเข้ากับฐานด้านล่าง

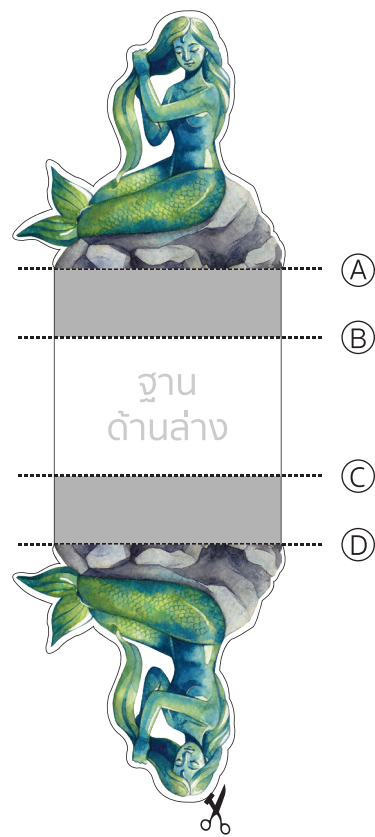


ตัวเดิน

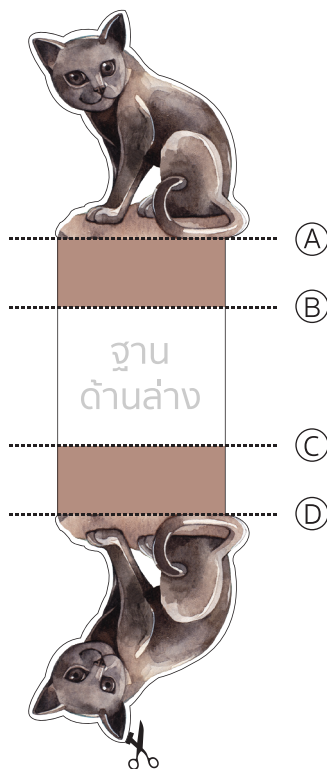
พญานาค



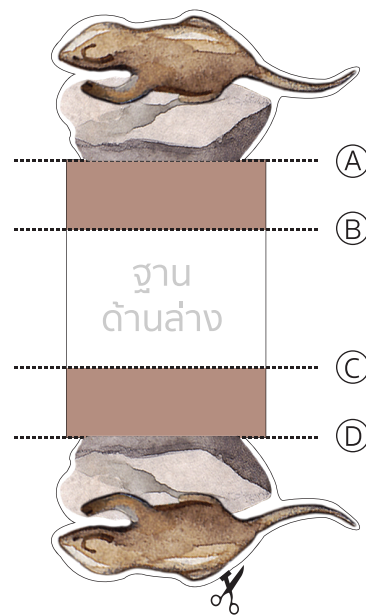
นางเงือก



แมว



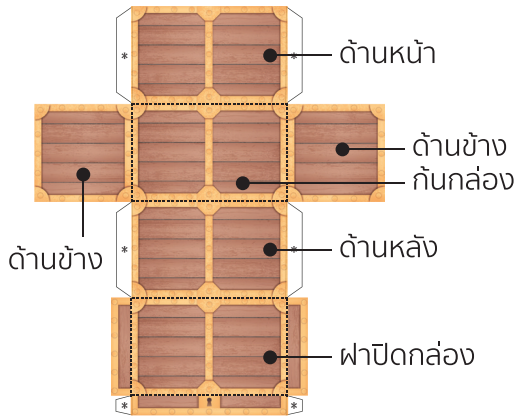
กบ



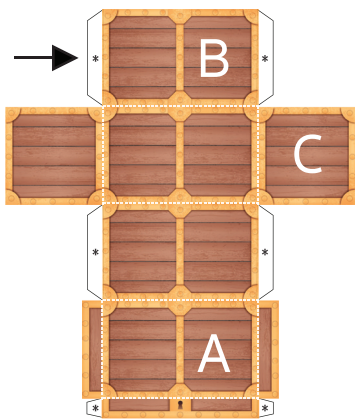
# กล่องสมบัติ x 5

## วิธีประกอบกล่องสมบัติ

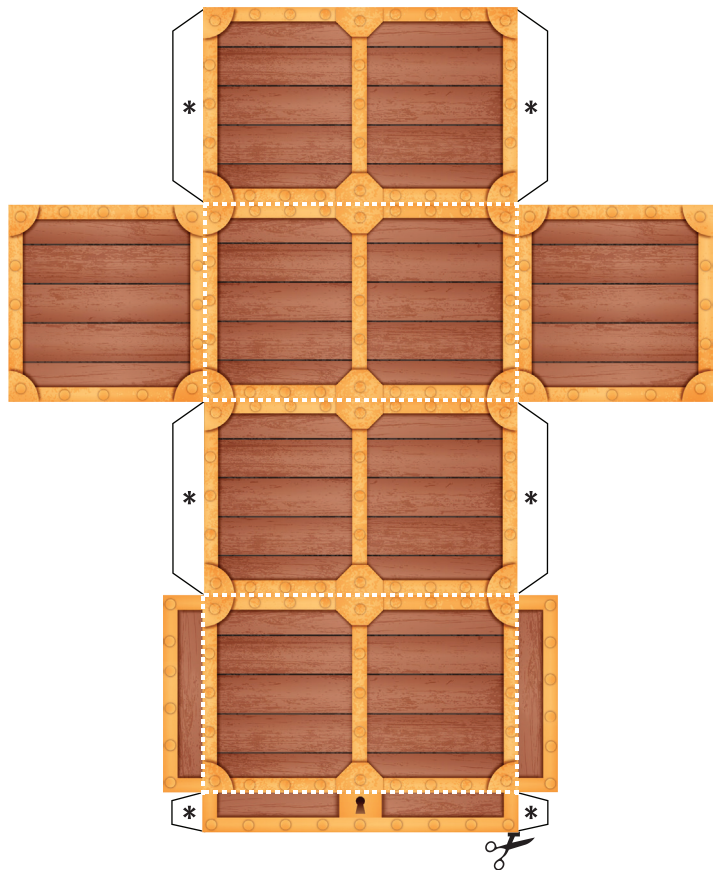
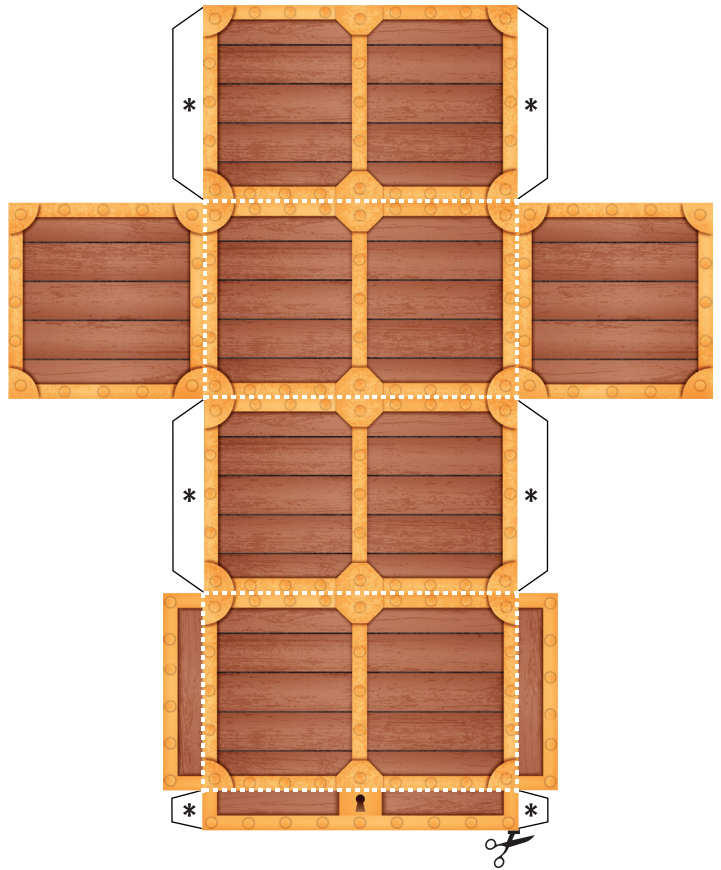
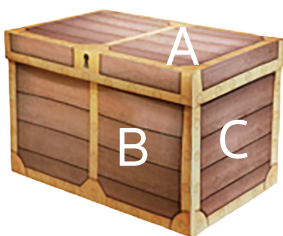
1. ตัดและพับเข้าตามรอยเส้นประ .....

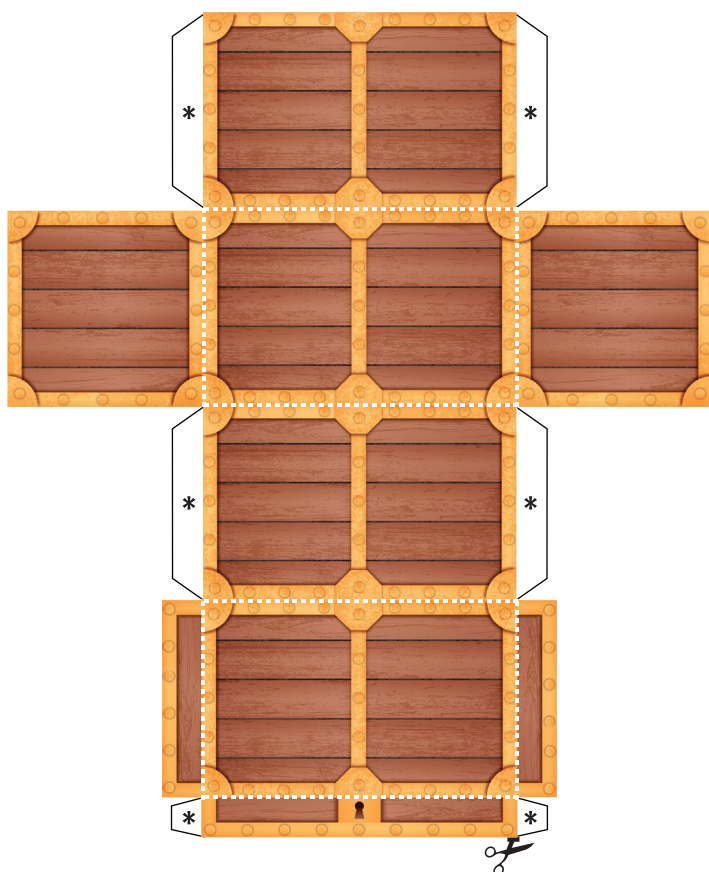
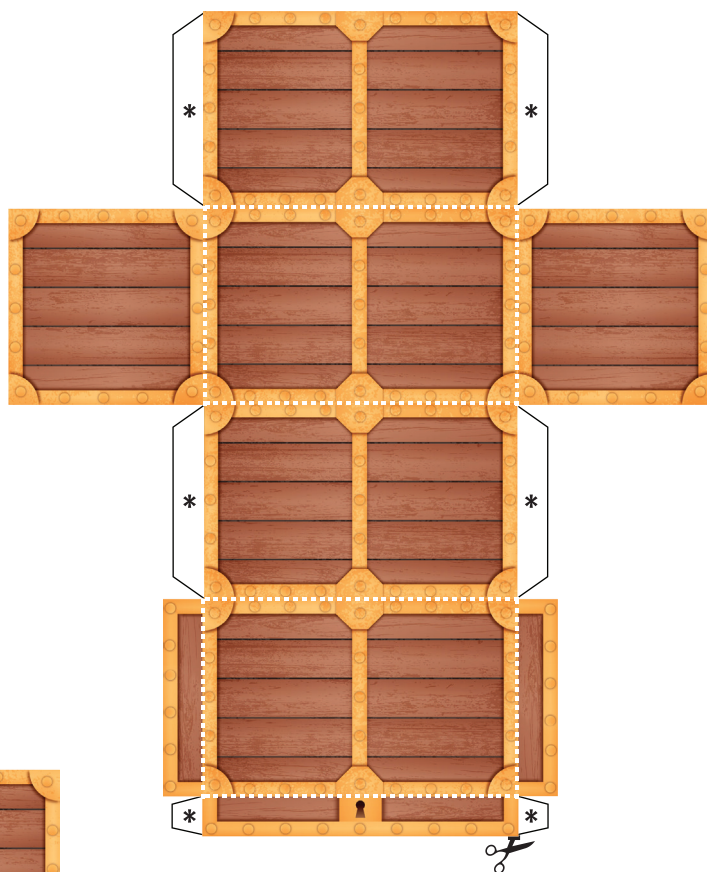
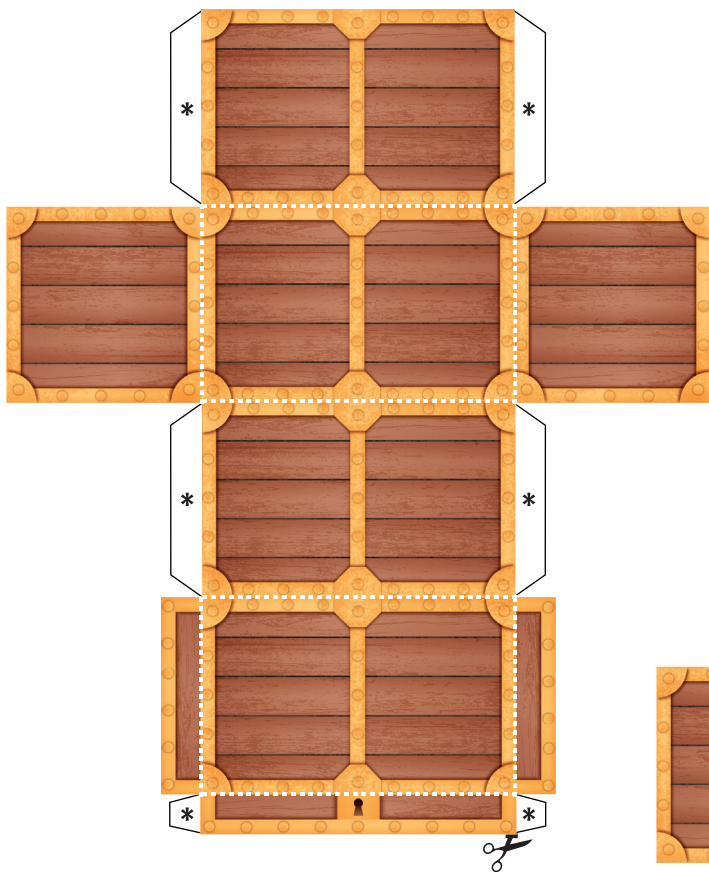


2. ตัดเทพกาวสองหน้า หรือกาวบริเวณที่มีเครื่องหมาย \*

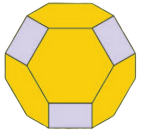


3. ตัดประกอบส่วนต่าง ๆ เข้าด้วยกัน

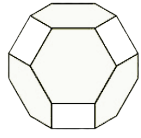




# ลูกแก้ว x 5



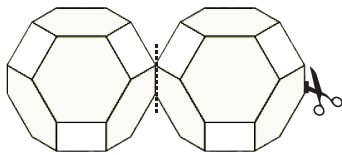
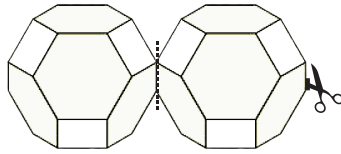
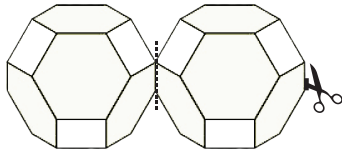
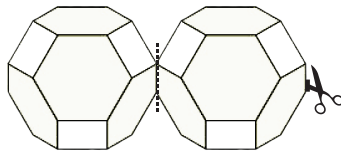
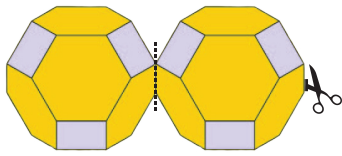
ลูกแก้วจริง x 1



ลูกแก้วปลอม x 4

## วิธีประกอบลูกแก้ว

1. ตัดและพับลูกแก้วตามเส้นประ
2. ทากาวด้านหลังและติดประกบกัน



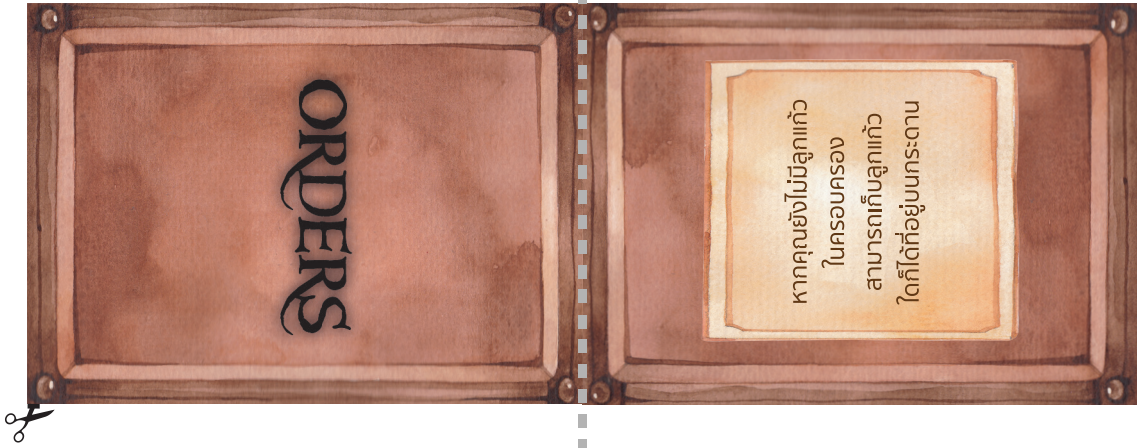
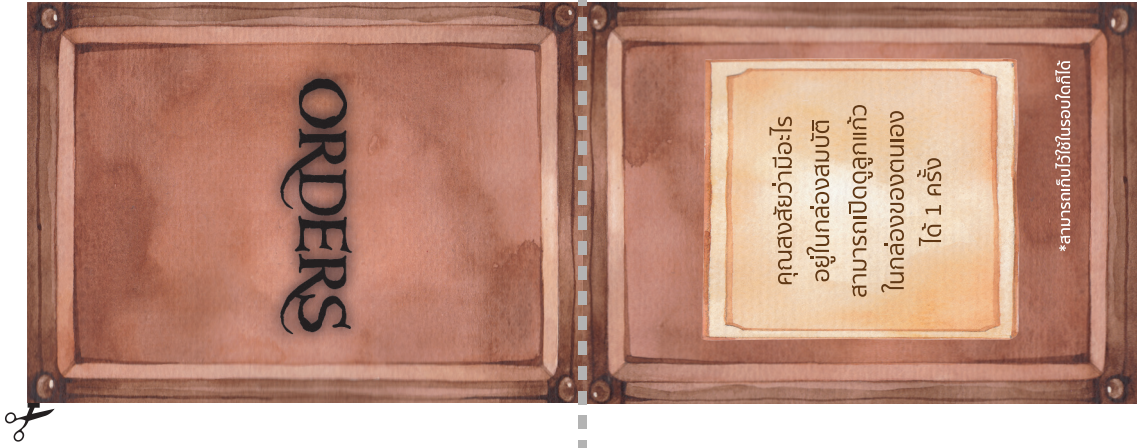
# การ์ดคำสั่ง ห 20

## วิธีประกอบการ์ดคำสั่ง

ตัด พับ และติดกาวการ์ดสองด้านเข้าหากัน

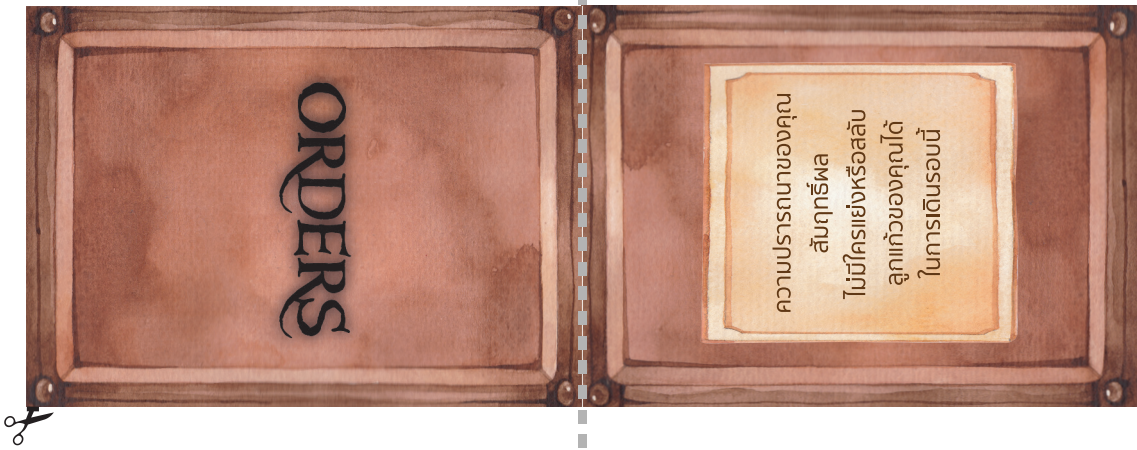
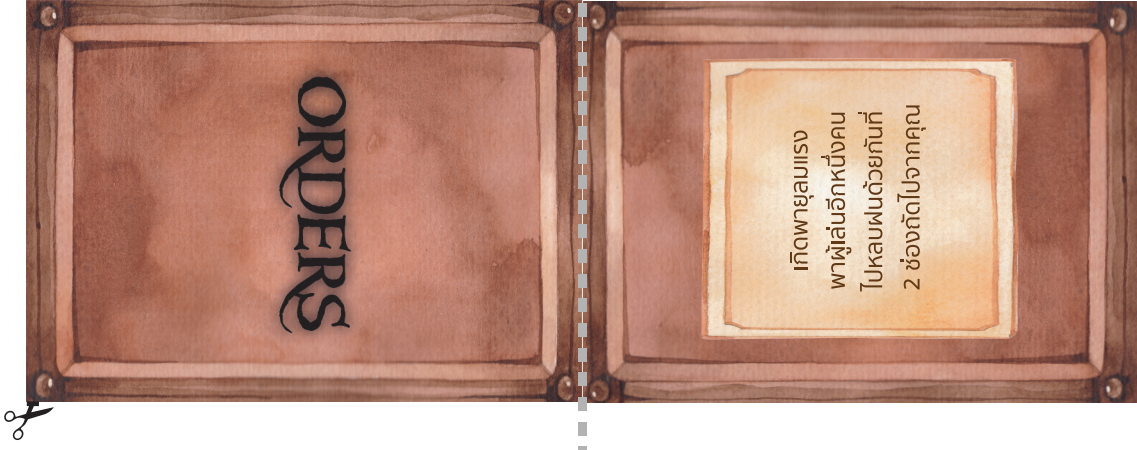
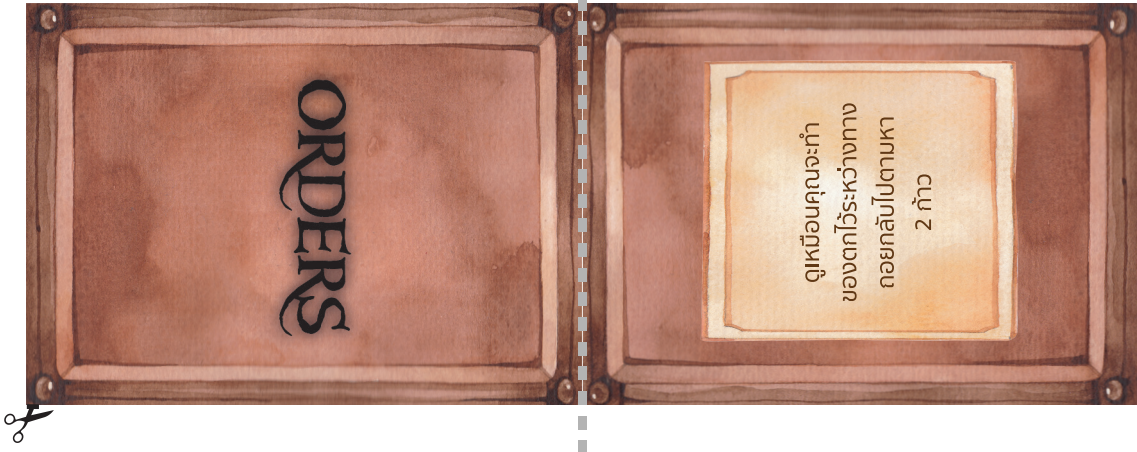












# สมุดสถานที่สำคัญ

## วิธีประกอบสมุด

1. ตัดและพับครึ่งตามรอยเส้นประ



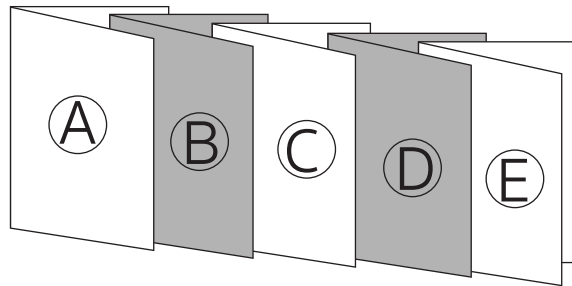
2. พับครึ่งอีกครั้งตามรอยเส้นประ



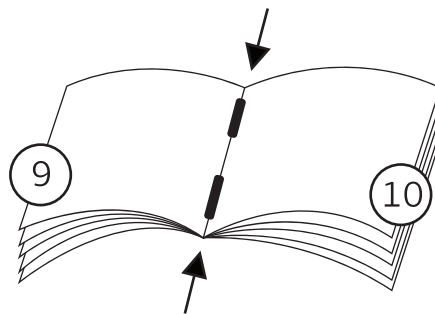
3. ติดเทปกาวสองหน้า หรือกาวที่มุมด้านในของกระดาษ และติดประกบกัน



4. ประกบทั้ง 5 แผ่นเข้าด้วยกัน โดยเรียงตามลำดับ ดังนี้



5. ตรวจสอบเลขหน้าให้เรียงกัน และใช้ลวดเย็บกระดาษเย็บกึ่งกลางสมุดทั้งเล่มเข้าด้วยกัน (กึ่งกลางอยู่หน้าที่ 9 - 10)





**3**

**หินหัวนายแรง**

**● คุณไม่ใช่คนในตระกูลของนายแรง  
ไม่สามารถปลักหินออกได้ หยุตพัก 2 รอบ**

“หินหัวนายแรง” ปิดทับสมบัติเก่าแสนซึ้งเอาไว้ รอลูกหลานที่เป็นคนในตระกูลมาปลักออกเพื่อนำสมบัติออกไป หากใครได้มาที่นี่แล้วจับหรือปลักหินก้อนนี้ เชื่อกันว่าจะทำให้มีเงินทองงอกเขยขึ้นด้วย

**1** ● ข้อปฏิบัติ: หยุตพัก 2 รอบ

**45**

**เขาดังกวน**

**● ขึ้นเขาดังกวนไม่ไหว  
ลงลิฟต์กลับไปที่กรมหลวงฯ**

“เขาดังกวน” ตั้งอยู่กลางเมืองสงขลา เป็นจุดชมวิวที่มองเห็นเมืองสงขลาโดยรอบ บนยอดเขาเป็นที่ตั้งของพระเจดีย์หลวงคู่บ้านคู่เมืองสงขลา มีทางขึ้นเขา 2 ทาง คือ ลิฟต์ และบันไดพญานาค

● ข้อปฏิบัติ: กลับไปที่หมายเลข 40

**18**



2

ชักรูขี้นก: ระบายสีภาพให้สวยงามตามจินตนาการ

ดูรูปตัวอย่างของภาพวาดของศิลปินคนอื่น ๆ และดูภาพตัวอย่างของภาพวาดที่  
คุณได้ทำมา แล้วระบายสีให้สวยงามตามจินตนาการ

**ระบายสีภาพให้สวยงามตามจินตนาการ**  
**ชักรูขี้นก**



**เล่ห์เหลี่ยมของมังกร**

5

17

ชักรูขี้นก: ระบายสีภาพให้สวยงามตามจินตนาการ

ดูรูปตัวอย่างของภาพวาดของศิลปินคนอื่น ๆ และดูภาพตัวอย่างของภาพวาดที่  
คุณได้ทำมา แล้วระบายสีให้สวยงามตามจินตนาการ

**ระบายสีภาพให้สวยงามตามจินตนาการ**  
**คนซนในป่า**

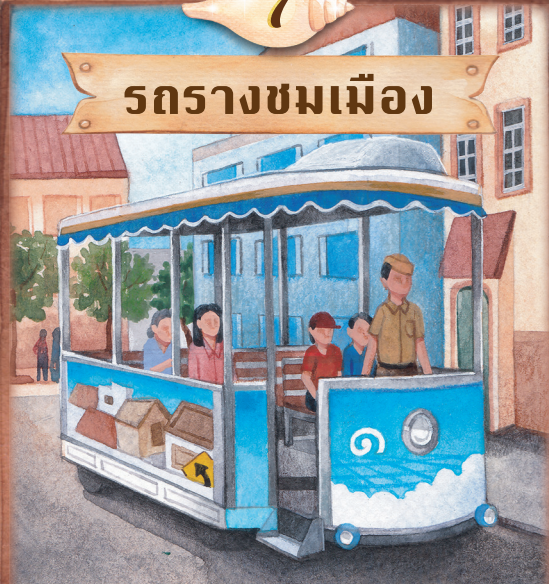


**คนซนในป่า**

44

7

**รถรางชมเมือง**



**รถรางพาคุณท่องเที่ยวไปรอบเมือง**  
**สามารถไปจุดใดก็ได้ยกเว้นจุดเริ่มต้น**

รถรางประจำเมืองสงขลา "Singora Tram Tour" นำเที่ยวภายใน  
เขตเทศบาลสงขลา ให้ทุกคนเรียนรู้ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และ  
วิถีชีวิตของชาวสงขลา พร้อมชมทัศนียภาพของเมือง

3

ชักรูขี้นก: สามารถเดินทางไปยังจุดใดก็ได้ ยกเว้นจุดเริ่มต้น

40

**อนุสาวรีย์กรมหลวง**



**กรมหลวงป้องกันการขโมยลูกแก้ว**

"อนุสาวรีย์กรมหลวงชุมพรเขตอุดมศักดิ์" ตั้งอยู่ที่สวนสองทะเล  
สงขลา ชาวเรือมักจะสักการะบูชาก่อนออกทะเล เชื่อว่าท่านจะช่วย  
ให้แคล้วคลาดจากภัยอันตราย พายุ และภยันตรายต่างๆ

16

ชักรูขี้นก: ไม่มีใครสามารถขโมยลูกแก้วไปจากคุณได้ในเรื่องนี้



ឆ្នាំ ៧៧៧ គ្រប់គ្រងដោយស្រីមហាបាយ័ន ៖ ប្រតិបត្តិ  
ប្រតិបត្តិដោយស្រីមហាបាយ័ន ៖ ប្រតិបត្តិ

ឆ្នាំ ៧៧៧ គ្រប់គ្រងដោយស្រីមហាបាយ័ន ៖ ប្រតិបត្តិ  
ប្រតិបត្តិដោយស្រីមហាបាយ័ន ៖ ប្រតិបត្តិ



ស្រីមហាបាយ័ន

01

ឆ្នាំ ៧៧៧ គ្រប់គ្រងដោយស្រីមហាបាយ័ន ៖ ប្រតិបត្តិ  
ប្រតិបត្តិដោយស្រីមហាបាយ័ន ៖ ប្រតិបត្តិ

ឆ្នាំ ៧៧៧ គ្រប់គ្រងដោយស្រីមហាបាយ័ន ៖ ប្រតិបត្តិ  
ប្រតិបត្តិដោយស្រីមហាបាយ័ន ៖ ប្រតិបត្តិ



ស្រីមហាបាយ័ន

58

14

កាំបង្កាវ



● ចូលទៅក្នុងកាំបង្កាវសងខា  
កាំបង្កាវនឹងបង្ការការចូលចេញ

“កាំបង្កាវសងខា” ត្រូវបានសាងសង់ឡើងនៅឆ្នាំ ៧៧៧ ដោយស្រីមហាបាយ័ន  
សងខាត្រូវបានសាងសង់ឡើងនៅឆ្នាំ ៧៧៧ ដោយស្រីមហាបាយ័ន  
កាំបង្កាវត្រូវបានសាងសង់ឡើងនៅឆ្នាំ ៧៧៧ ដោយស្រីមហាបាយ័ន

5

● ឧបទ្វីបៈ គ្មាននរណាម្នាក់អាចចូលទៅបាន

32

ភ្នំត្រីវិហារ



● ភ្នំត្រីវិហារត្រូវបានសាងសង់ឡើង  
ភ្នំត្រីវិហារត្រូវបានសាងសង់ឡើង

“ភ្នំត្រីវិហារ” ត្រូវបានសាងសង់ឡើងនៅឆ្នាំ ៧៧៧ ដោយស្រីមហាបាយ័ន  
ភ្នំត្រីវិហារត្រូវបានសាងសង់ឡើងនៅឆ្នាំ ៧៧៧ ដោយស្រីមហាបាយ័ន  
ភ្នំត្រីវិហារត្រូវបានសាងសង់ឡើងនៅឆ្នាំ ៧៧៧ ដោយស្រីមហាបាយ័ន

14

● ឧបទ្វីបៈ ភ្នំត្រីវិហារ







ព្រះបាទសីហនុវរ្ម័នទី៧ បានស្ថាបនាប្រាសាទបាយ័ន ឬ បាយ័នប្រាសាទ ដែលមានរចនាប្រភេទ ខុសពីប្រាសាទផ្សេងទៀត ដែលមានរចនាប្រភេទ ខ្មែរក្រហម ។ ប្រាសាទបាយ័ន គឺជាប្រាសាទ ដែលមានរចនាប្រភេទ ខ្មែរក្រហម ។ ប្រាសាទបាយ័ន គឺជាប្រាសាទ ដែលមានរចនាប្រភេទ ខ្មែរក្រហម ។



**បាយ័ន**

20

ប្រាសាទបាយ័ន គឺជាប្រាសាទ ដែលមានរចនាប្រភេទ ខ្មែរក្រហម ។ ប្រាសាទបាយ័ន គឺជាប្រាសាទ ដែលមានរចនាប្រភេទ ខ្មែរក្រហម ។ ប្រាសាទបាយ័ន គឺជាប្រាសាទ ដែលមានរចនាប្រភេទ ខ្មែរក្រហម ។



**បាយ័ន**

25

22

**ត្រាតិម៉ាត**



● ក្រូចត្រាតិម៉ាត ១ បាយ័ន  
"ត្រាតិម៉ាត" គឺជា ឈ្មោះ របស់ ម្ហូប មួយ ប្រភេទ ខ្មែរ ក្រហម ។ វា គឺជា ម្ហូប មួយ ប្រភេទ ខ្មែរ ក្រហម ។ វា គឺជា ម្ហូប មួយ ប្រភេទ ខ្មែរ ក្រហម ។ វា គឺជា ម្ហូប មួយ ប្រភេទ ខ្មែរ ក្រហម ។

9

● ឈ្មោះ ម្ហូប : ត្រាតិម៉ាត ១ បាយ័ន

24

**ប្រាសាទបាយ័ន**



● ក្រុមប្រឹក្សាប្រាសាទបាយ័ន  
**ប្រាសាទបាយ័នប្រាសាទបាយ័ន**  
មុន គ្រានោះ ប្រាសាទ បាយ័ន គឺជា ម្ហូប មួយ ប្រភេទ ខ្មែរ ក្រហម ។ វា គឺជា ម្ហូប មួយ ប្រភេទ ខ្មែរ ក្រហម ។ វា គឺជា ម្ហូប មួយ ប្រភេទ ខ្មែរ ក្រហម ។ វា គឺជា ម្ហូប មួយ ប្រភេទ ខ្មែរ ក្រហម ។

10

● ឈ្មោះ ម្ហូប : ប្រាសាទបាយ័នប្រាសាទបាយ័ន ១ បាយ័ន

E