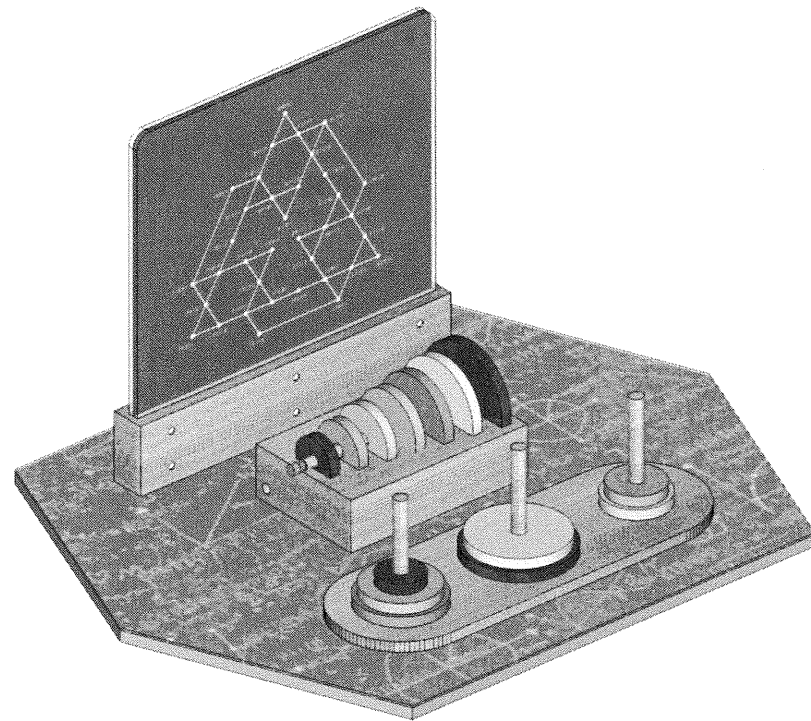


# Display Design

A - 04

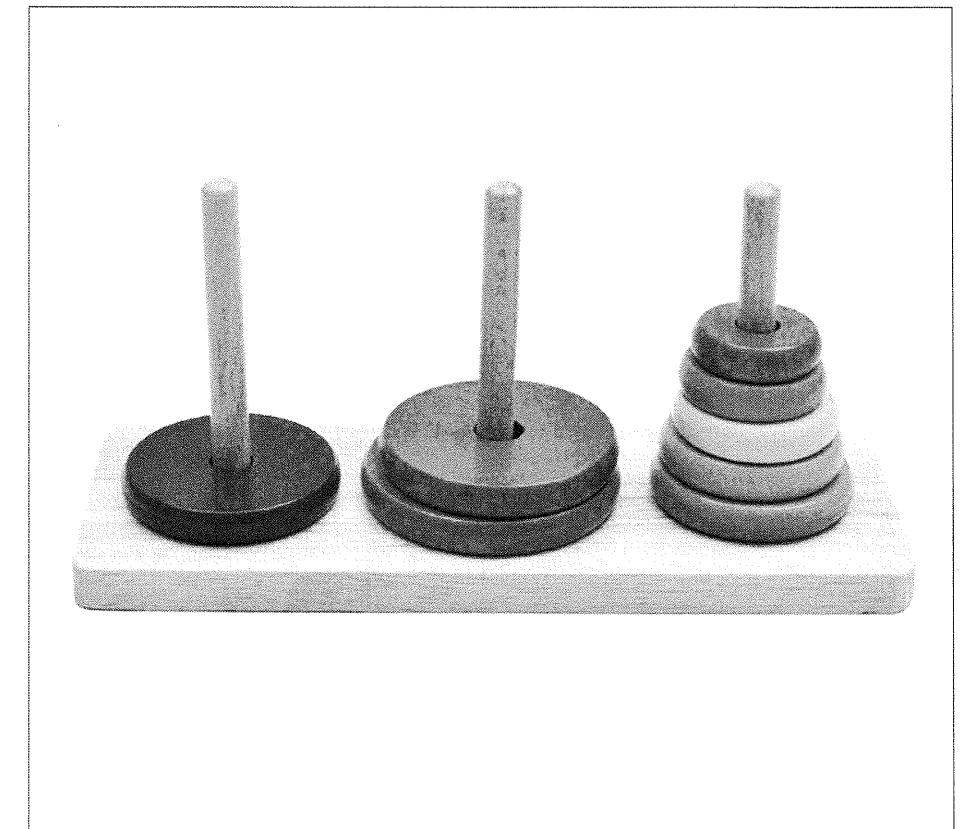


A-04

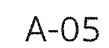
วิธีการเล่น

ฮานอยทาวเวอร์ ( HANOI TOWER ) เป็นเกมคณิตศาสตร์ ประกอบด้วยหมุด 3 แท่ง และ จานกลมแบบขนาดต่างๆ ซึ่งมีรูตรงกลางสำหรับให้หมุดลอด เกมเริ่มจากจานทั้งหมดวางอยู่ที่หมุดเดียวกัน โดยเรียงตามขนาดจากใหญ่ที่สุดอยู่ทางด้านล่าง จนถึงจานขนาดเล็กที่สุดอยู่ด้านบนสุด

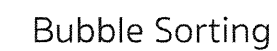
ผู้เล่นจะต้องหาวิธีการเพื่อย้ายกองจานทั้งหมดไปไว้ที่อีกหมุดหนึ่ง โดยการเคลื่อนย้ายจานจะต้องเป็นไปตามเงื่อนไขของเกมคือ ผู้เล่นสามารถย้ายจานได้เพียงครั้งละ 1 ใบ และไม่สามารถย้ายจานไปวางซ้อนไว้บนจานที่มีขนาดเล็กกว่าได้



A - 05

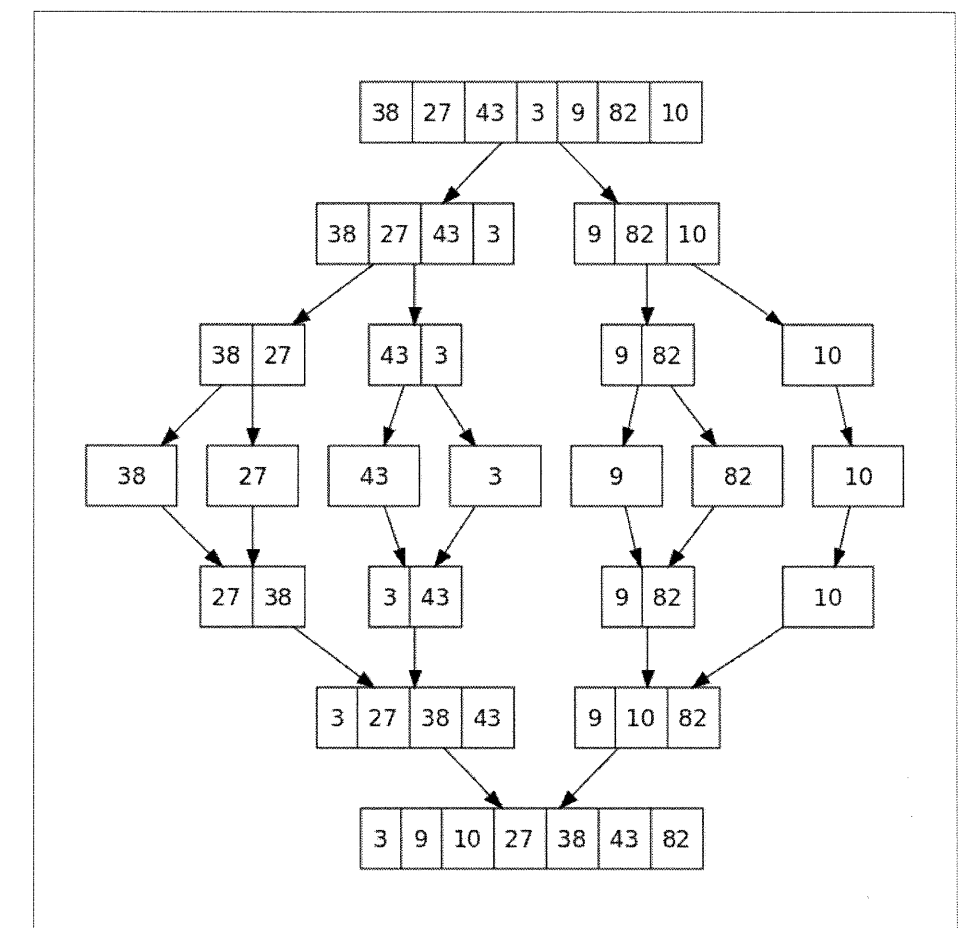
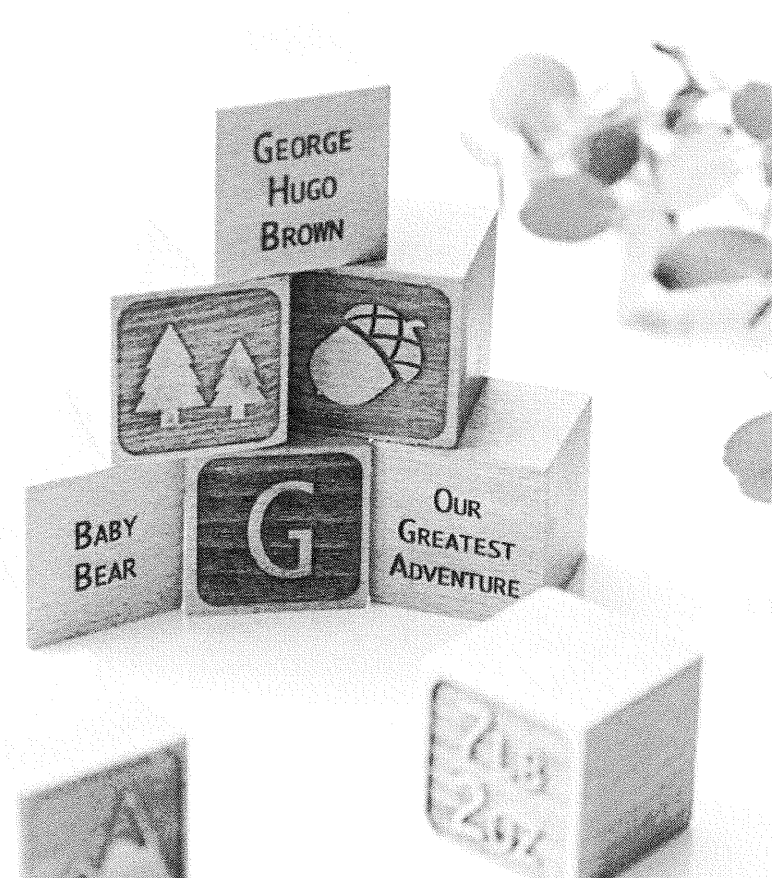
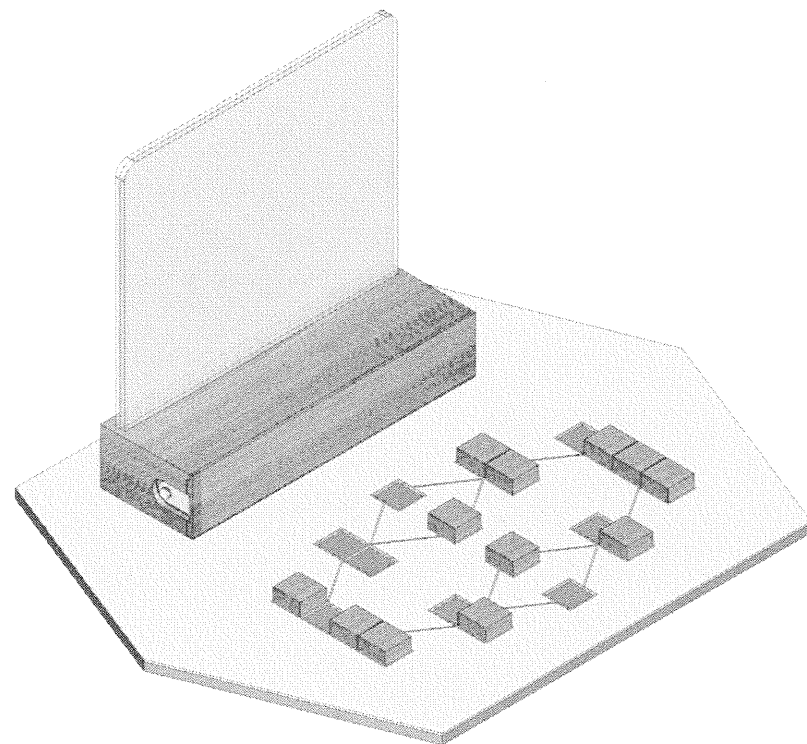


จัดให้มีกองเหรียญอะคริลิกที่มีรูปแบบ สี และความหนาที่เท่ากัน แต่มีความแตกต่างที่ขนาดของเส้นผ่านศูนย์กลางของแต่ละวงในหน่วยมิลลิเมตร (ไม่สามารถบอกความแตกต่างได้ด้วยตา) ผู้เล่นจะต้องลองหยิบเหรียญขึ้นมาเพื่อเทียบขนาดด้วยมือและการมอง และนำมาจัดวางเรียงลำดับจากเล็กไปหาใหญ่ เช่นไขของเกมคือจำนวนครั้งในการหยิบขึ้นมาเปรียบเทียบกับต้องน้อยและทำการจัดเรียงให้ถูกต้องได้เร็วที่สุด



# Display Design

A - 06



Merge Sorting

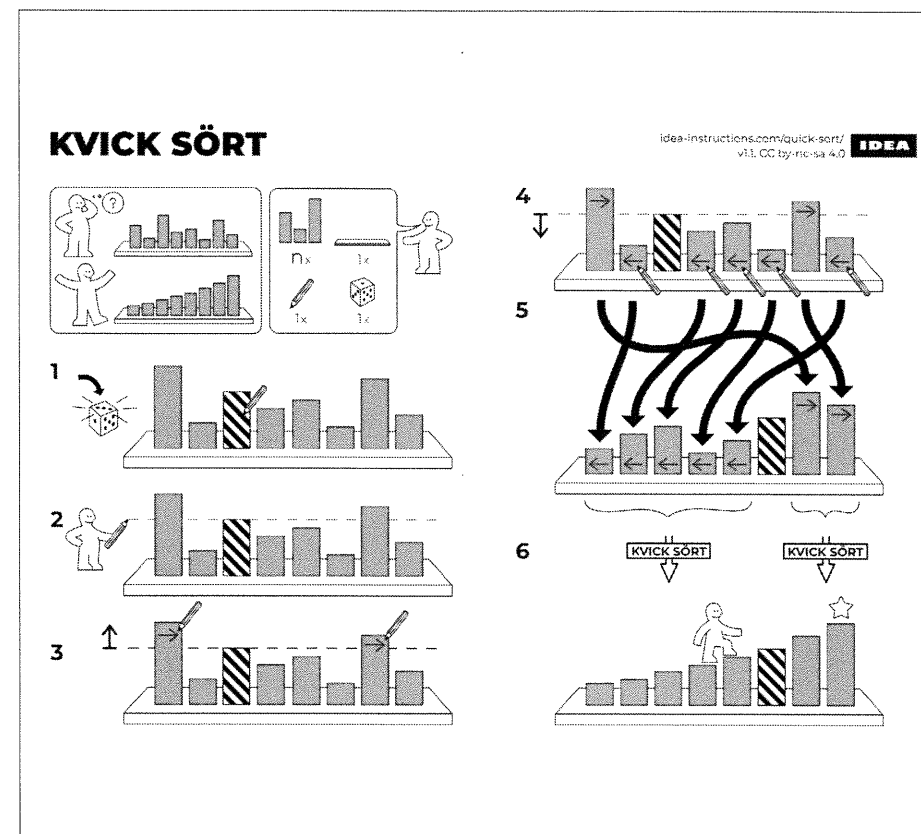
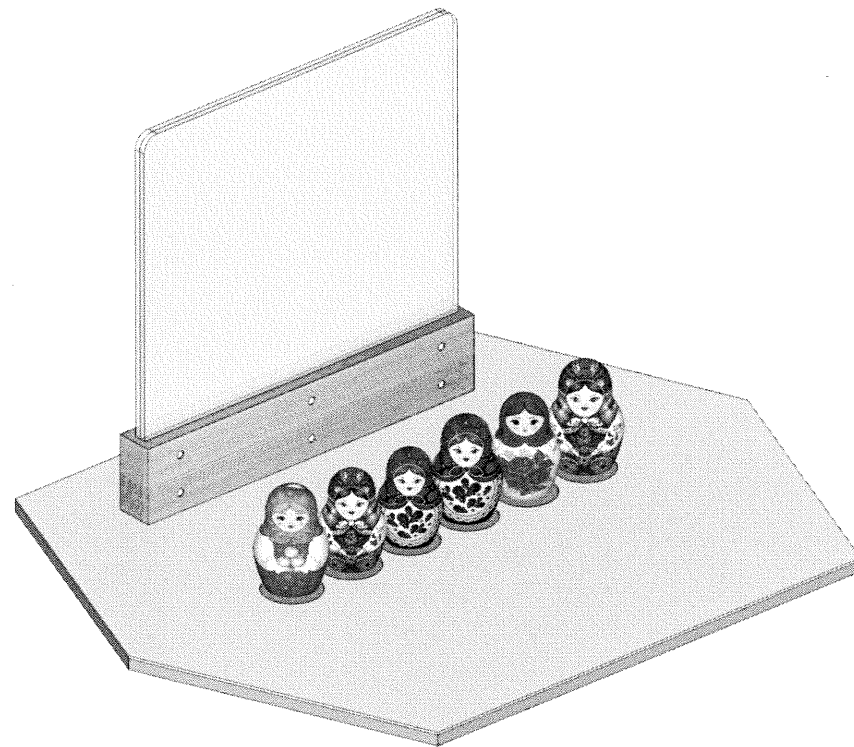
A-06

วิธีการเล่น

จัดให้มีรูปแบบแผนภาพแสดงถึงวิธีการจัดการข้อมูลในระบบ MERGE SORTING และบล็อกไม้ซึ่งมีกราฟิกแสดงถึงข้อมูล/เนื้อหา (เชิงปริมาณ) ที่จะต้องจัดระบบ (ระบุภายหลัง) ผู้เล่นจะต้องเลือกบล็อกไม้และจัดเรียงข้อมูลตามระบบ MERGE SORTING เพื่อการเรียนรู้

# Display Design

A - 07



Quick Sorting

A-07

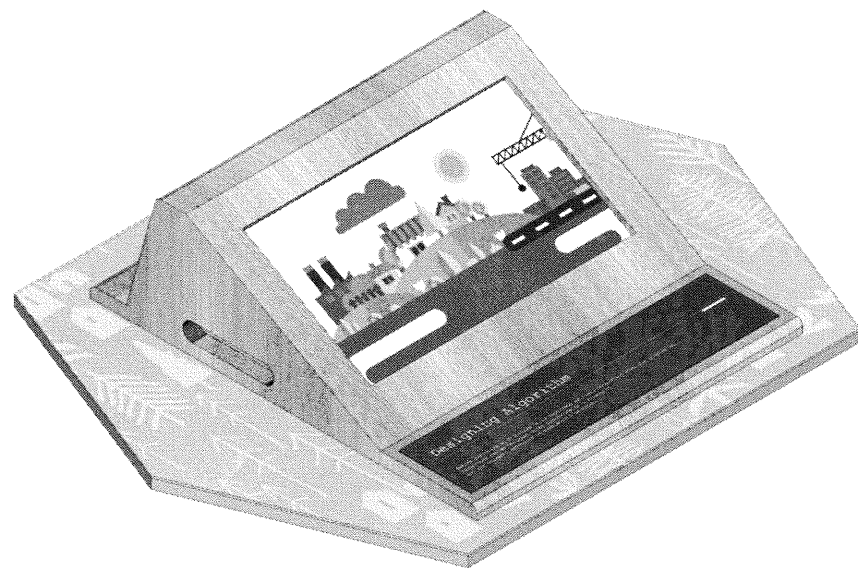
วิธีการเล่น

จัดให้มีตุ๊กตารัสเซียที่มีขนาดส่วนที่ต่างกัน ผู้เล่นจะต้องลองเปรียบเทียบขนาดของตุ๊กตา และนำมาจัดวางเรียงลำดับจากเล็กไปหาใหญ่ เชื้อไขของเกมคือจำนวนครั้งในการหยิบขึ้นมาเปรียบเทียบต้องน้อยและทำการจัดเรียงให้ถูกต้องได้เร็วที่สุด



# Display Design

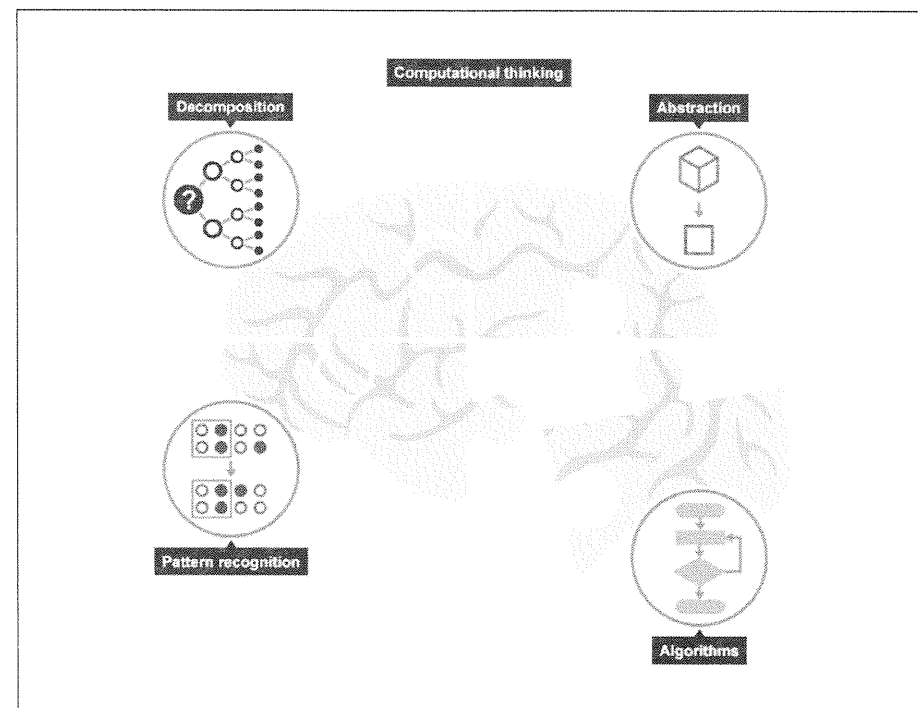
A - 08



A-08

วิธีการเล่น

เป็นชุด INTERACTIVE ( ระบบทัชสกรีน ) เพื่อสอนเรื่องหลักพื้นฐานของ ALGORITHM



ALGORITHM Intro.

Algorithms are one of the four cornerstones of Computer Science. An algorithm is a plan, a set of step-by-step instructions to solve a problem. If you can tie shoelaces, make a cup of tea, get dressed or prepare a meal then you already know how to follow an algorithm.

In an algorithm, each instruction is identified and the order in which they should be carried out is planned. Algorithms are often used as a starting point for creating a computer program, and they are sometimes written as a flowchart or in pseudocode.

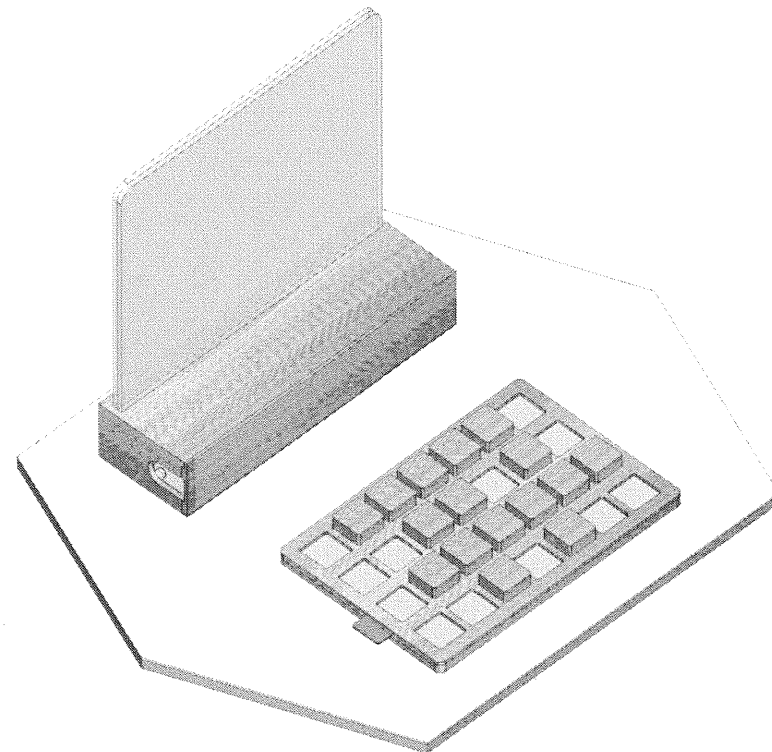
If we want to tell a computer to do something, we have to write a computer program that will tell the computer, step-by-step, exactly what we want it to do and how we want it to do it. This step-by-step program will need planning, and to do this we use an algorithm.

Computers are only as good as the algorithms they are given. If you give a computer a poor algorithm, you will get a poor result – hence the phrase: ‘Garbage in, garbage out.’

Algorithms are used for many different things including calculations, data processing and automation.

# Display Design

A - 09



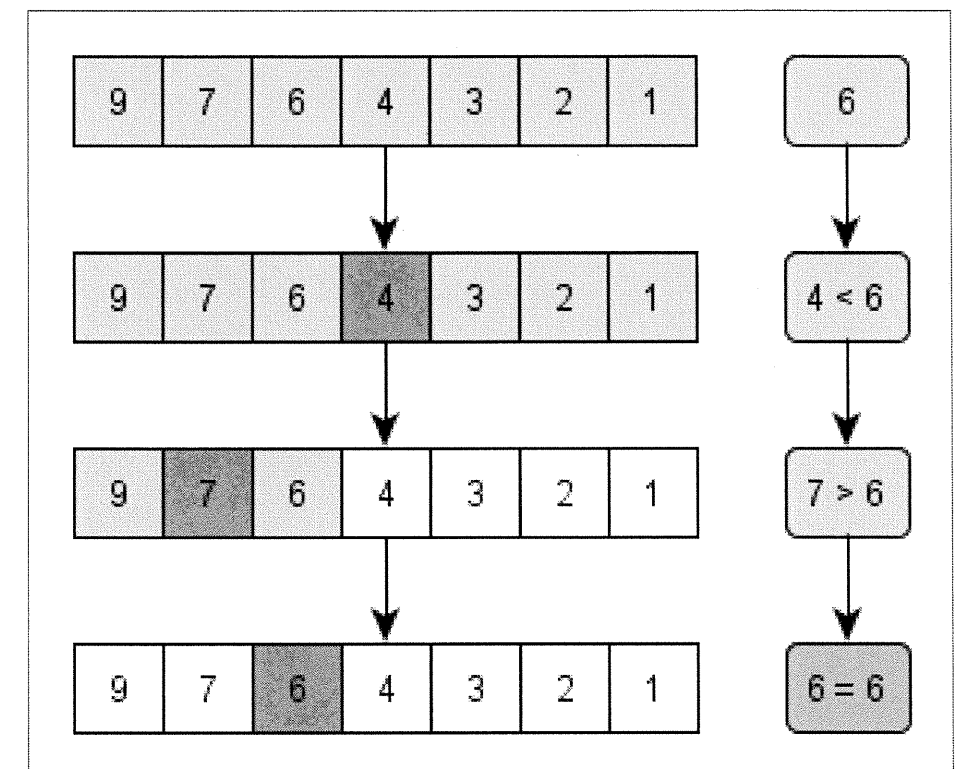
A-09

วิธีการเล่น

เกมประกอบด้วยบล็อกไม้ที่วางอยู่บนช่องในตารางกริดบนฐานไม้ และการ์ดตัวเลข ซึ่งแสดงตารางตัวเลขเรียงลำดับจากน้อยไปหามาก แบบสุ่มกระโดด เช่น 2, 15, 23, 54,....

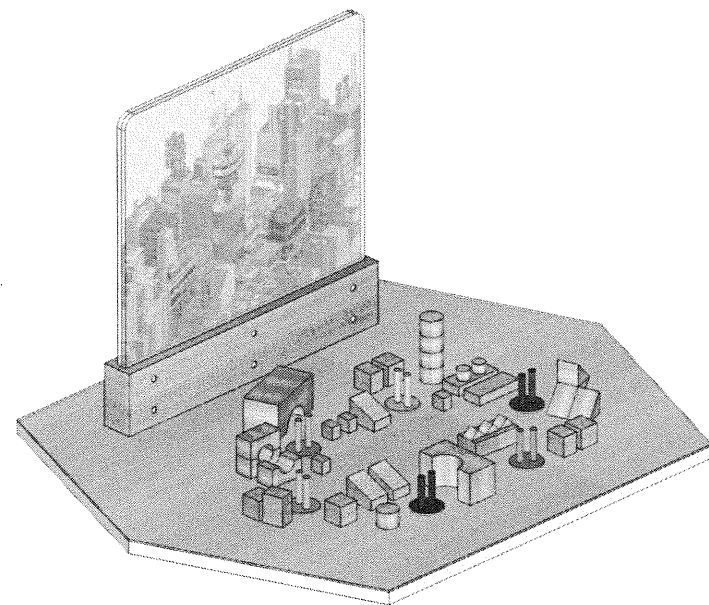
เริ่มเกมโดยคว่ำบล็อกไม้ลงใช้ช่องทั้งหมด เสียบแผ่นการ์ดตัวเลข ลงไปในช่องด้านข้าง

โจทยจะบอกว่าต้องการหาตัวเลขใด ผู้เล่นจะต้องเปิดบล็อกเพื่อหาตัวเลขนั้นๆ โดยต้องเปิดทีละก้อน เงื่อนไขของเกมคือจำนวนครั้ง ในการเปิดหาต้องน้อยที่สุด



# Display Design

A - 10



A-10

วิธีการเล่น

จัดให้มีหุ่นจำลองภาพหน้าไม้ โดยมีเชือกผูกอยู่ที่ตัวหุ่น และปลายเชือกอีกด้านหนึ่งผูกติดไว้ ณ ตำแหน่งหนึ่งบนพื้นที่เกม บริเวณโดยรอบจุดนี้จะมีหุ่นจำลองไม้แสดงถึงเมืองหลวงที่มีชื่อเสียงต่างๆ จัดวางเรียงเป็นกลุ่มๆ ซึ่งในแต่ละเมืองจะมีหมุดเหล็กแสดงถึง GATE ของเมืองนั้นๆ

ผู้เล่นจะต้องลากหุ่นจำลองภาพหน้าไม้เพื่อนำเชือกไปเกี่ยวหมุดของเมืองต่างๆ ตามที่โจทย์กำหนด เช่น

- ไปยังเมือง A โดยต้องผ่านเมือง B
- ไปยังเมือง B โดยต้องไม่ผ่านเมือง C
- ไปยังเมือง A, B, C และ D โดยจุดสุดท้ายต้องเป็นเมือง C

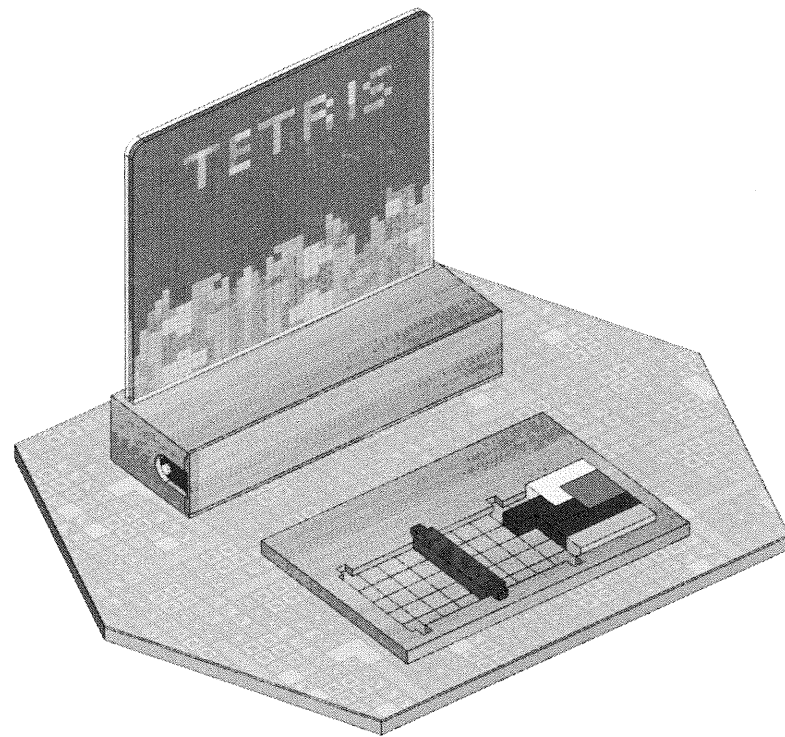
เงื่อนไขคือความยาวของเชือกที่จำกัด จึงต้องมีหลักการและลำดับขั้นในการเลือกที่จะลากเชือกไปพันหมุดของเมืองต่างๆ



Muji - City in a bag

# Display Design

B - 01



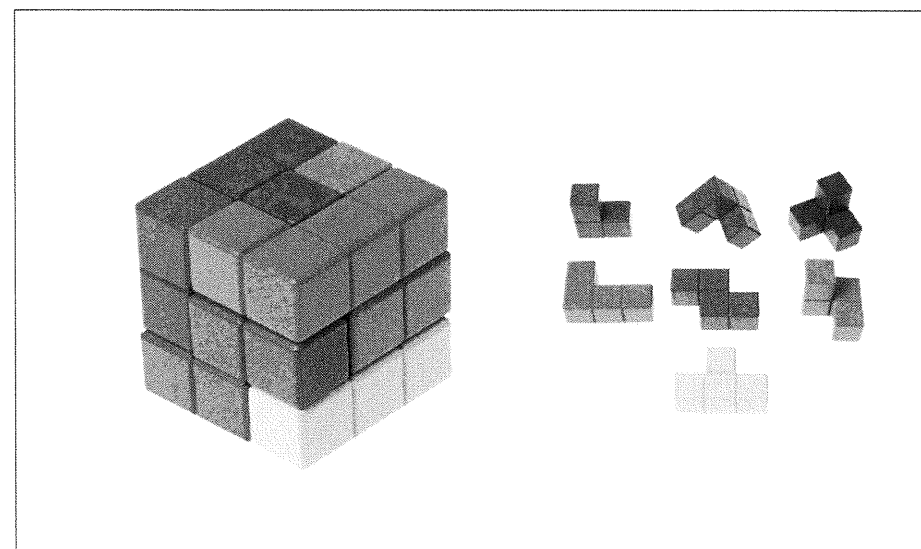
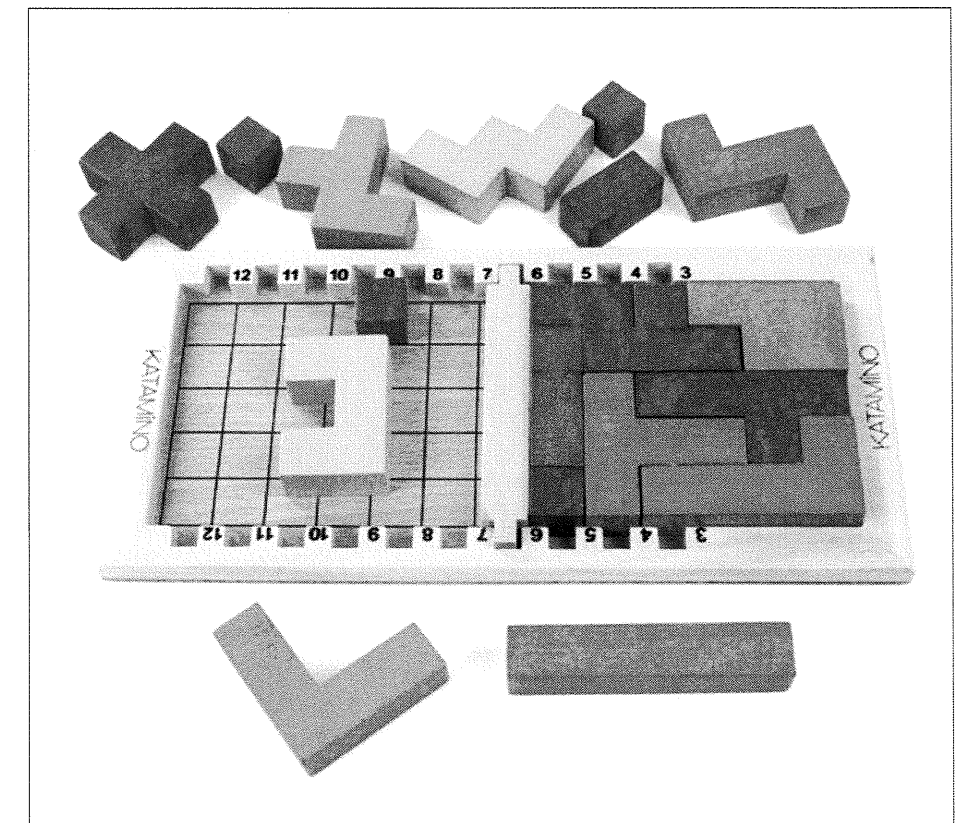
B-01

วิธีการเล่น

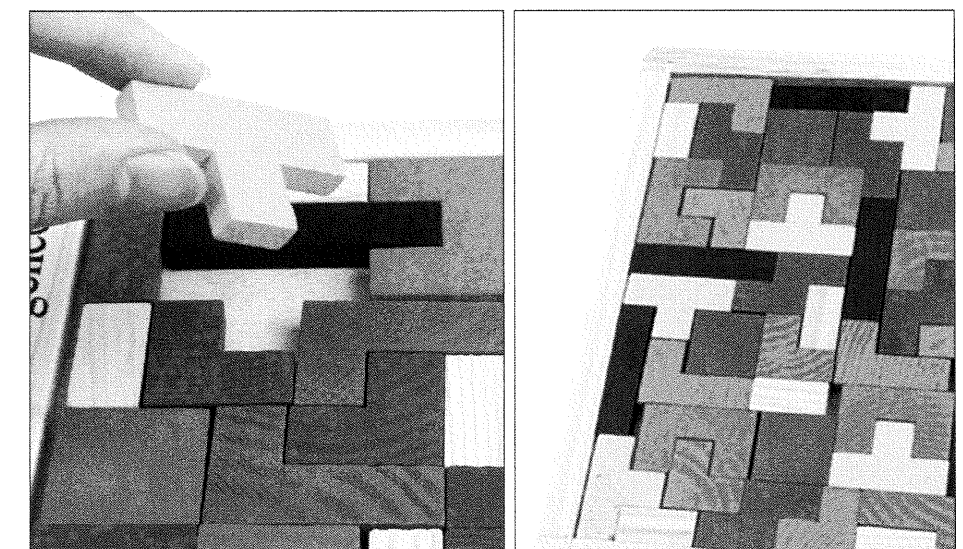
2D TETRIS เป็นเกม puzzle ที่ประกอบไปด้วยรูปทรงเลขาคณิตที่สร้างมาจากหน่วยย่อยสี่เหลี่ยมจัตุรัสที่หลากหลาย และเฟรมพื้นที่ว่างรูปทรงสี่เหลี่ยมสำหรับวางรูปทรงต่างๆลงไป เกมเริ่มจากวางไม้คั่นตามระดับความยาก โดยที่เฟรมจะมีขนาดใหญ่ตามระดับความยาก ผู้เล่นต้องจัดเรียงรูปทรงเลขาคณิตที่จัดเตรียมไว้ให้ลงไปบนเฟรมจนเต็มพอดี เชื้อไขคือต้องไม่มีช่องว่างบนเฟรม และไม่มีชิ้นส่วนใดยื่นล้ำเกินนอกนอกเฟรม

3D TETRIS เป็นเกม puzzle ที่ประกอบไปด้วยรูปทรงเลขาคณิตที่สร้างมาจากหน่วยย่อยสี่เหลี่ยมลูกบาศก์ที่หลากหลายมาประกอบเป็นรูปทรงลูกบาศก์ที่สมบูรณ์ เริ่มเกมด้วยรูปทรงเลขาคณิตออกจากกัน

ผู้เล่นต้องประกอบรูปทรงเลขาคณิตรูปทรงลูกบาศก์ที่สมบูรณ์



3D TETRIS

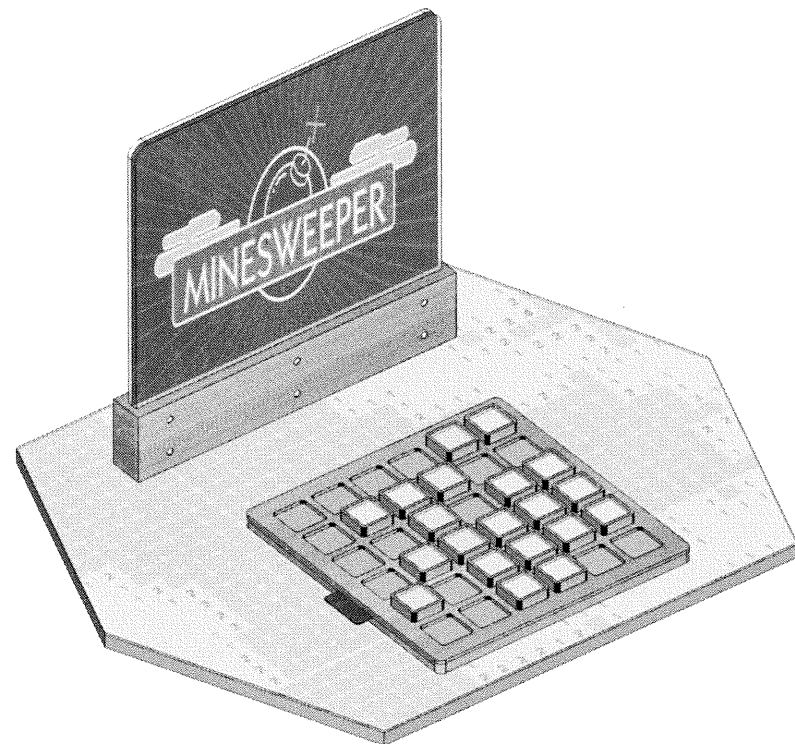


2D TETRIS



# Display Design

B - 02

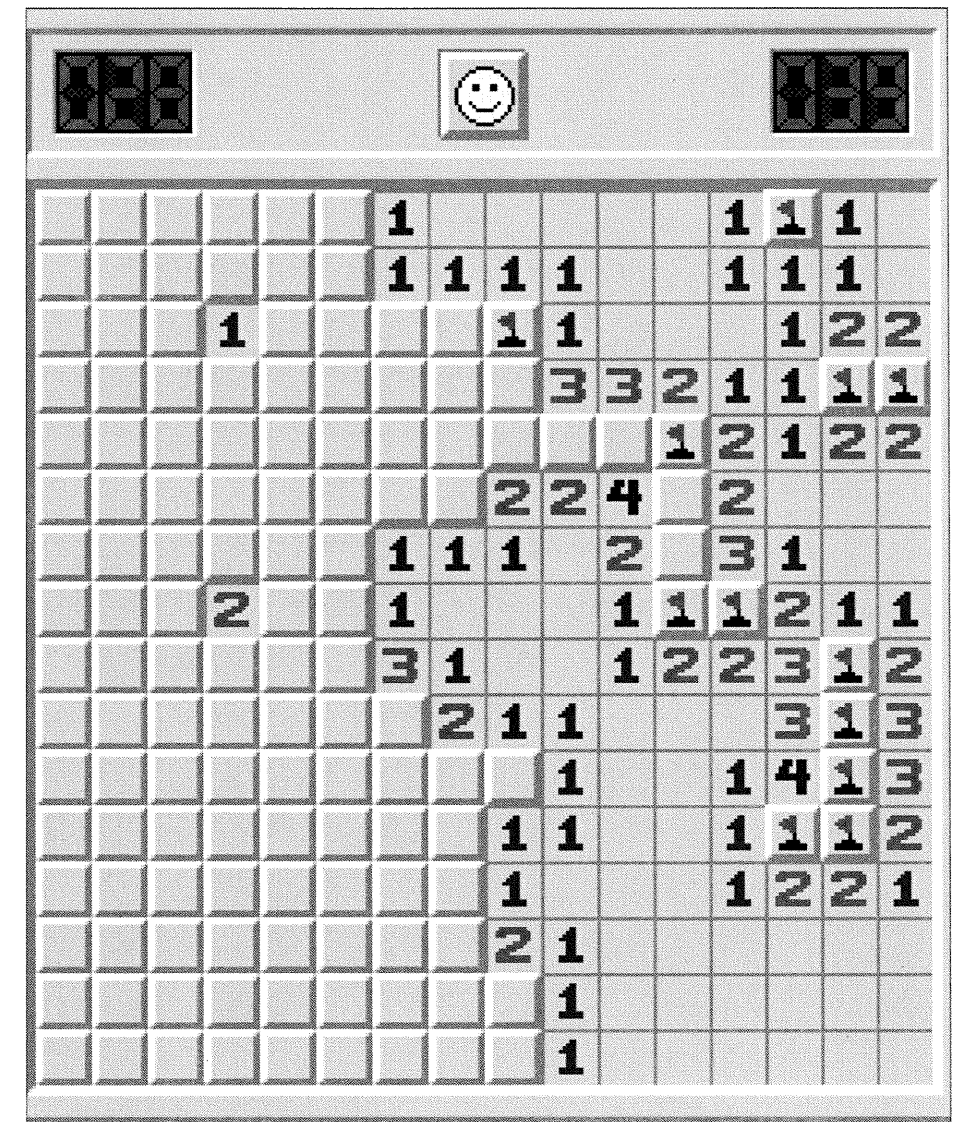


B-02

วิธีการเล่น

เกมประกอบด้วยบล็อกที่วางอยู่บนช่องในตารางกริดบนฐานไม้ และการ์ดทุ่งระเบิด ซึ่งแสดงตารางตัวเลข ระเบิด และ ที่ว่าง (จำนวนลูกระเบิดจะมากกว่าส่งผลให้เล่นได้ยากขึ้น ) เริ่มเกมโดยวางบล็อกไม้ลงใช้ช่องทั้งหมด เสียบแผ่นการ์ดทุ่งระเบิดลงไปในช่วงด้านข้าง

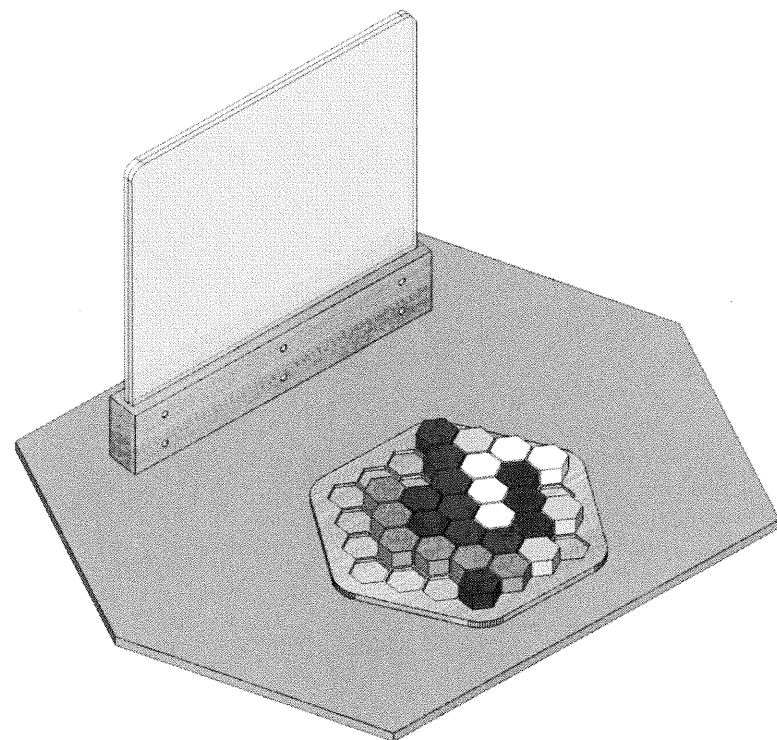
ผู้เล่นจะต้องสุ่มเปิดช่องแรกโดยไม่ให้เจอลูกระเบิด เมื่อผู้เล่นเปิดช่องที่ไม่มีลูกระเบิด จะปรากฏตัวเลขระบุจำนวนลูกระเบิดที่อยู่ในช่องติดกับช่องนั้น (โดยทั่วไปมีช่องโดยรอบ 8 ช่อง) ผู้เล่นสามารถใช้ข้อมูลนี้พิจารณาว่าช่องใดที่มีหรือไม่มีลูกระเบิด และเปิดช่องว่างที่ไม่มีลูกระเบิด หรือทำการปักธงเพื่อระบุว่าช่องนั้นมีระเบิดอยู่ เงื่อนไขของเกมคือห้ามเปิดเจอระเบิด



Minesweeper

# Display Design

B - 03

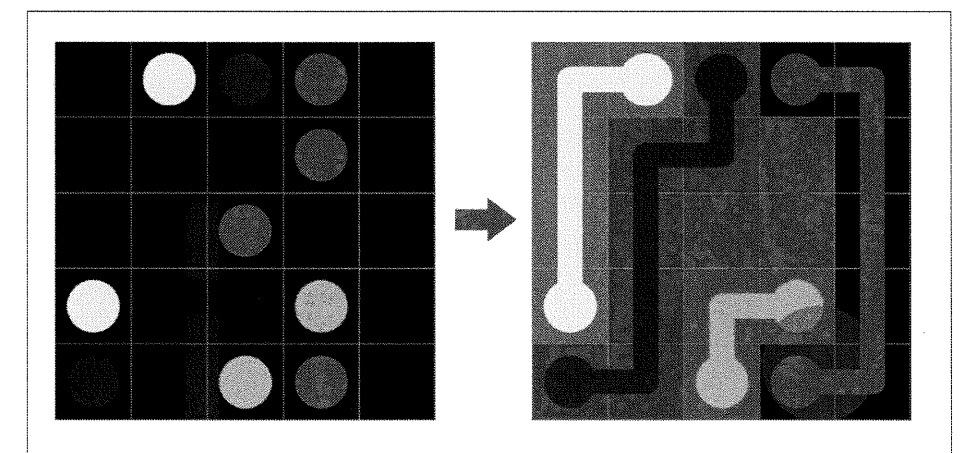
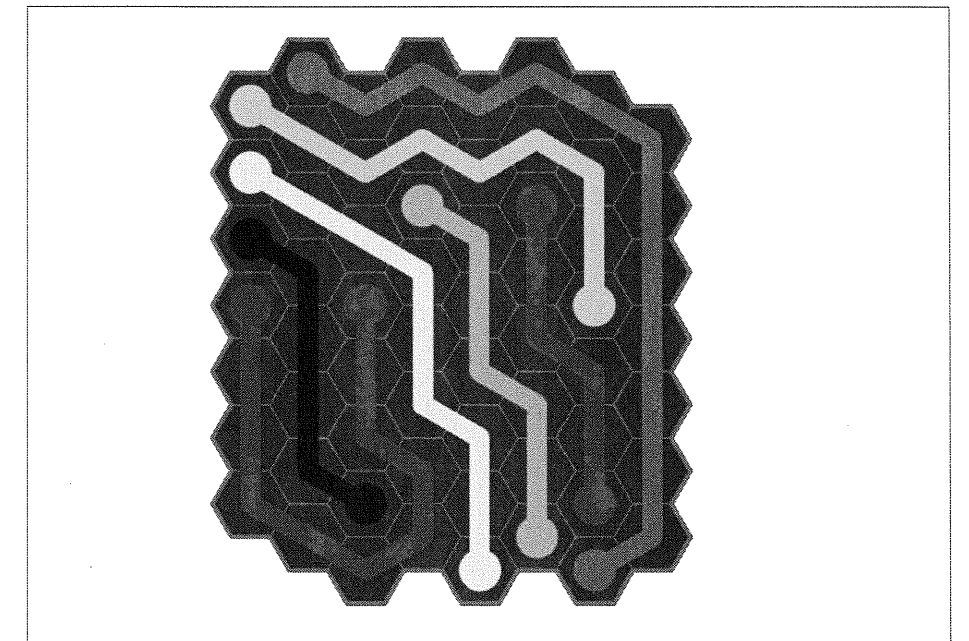


B-03

วิธีการเล่น

เกมจะเริ่มต้นด้วยบล็อกสี 3 - 4 คู่ที่ถูกจัดวางเป็น PUZZLE บนกระดาน โดยที่แต่ละคู่สีจะวางในตำแหน่งที่ห่างจากกัน และสลับกันไปมาระหว่างสี

ผู้เล่นจะต้องพยายามวางบล็อกที่มีสีเดียวกันเชื่อมระหว่างคู่สีต่างๆ เงื่อนไขของเกมคือบล็อกสีที่วางเพื่อเชื่อมต้องมีลักษณะเป็นเส้นต่อเนื่อง และห้ามมีสีอื่นมาตัดผ่าน

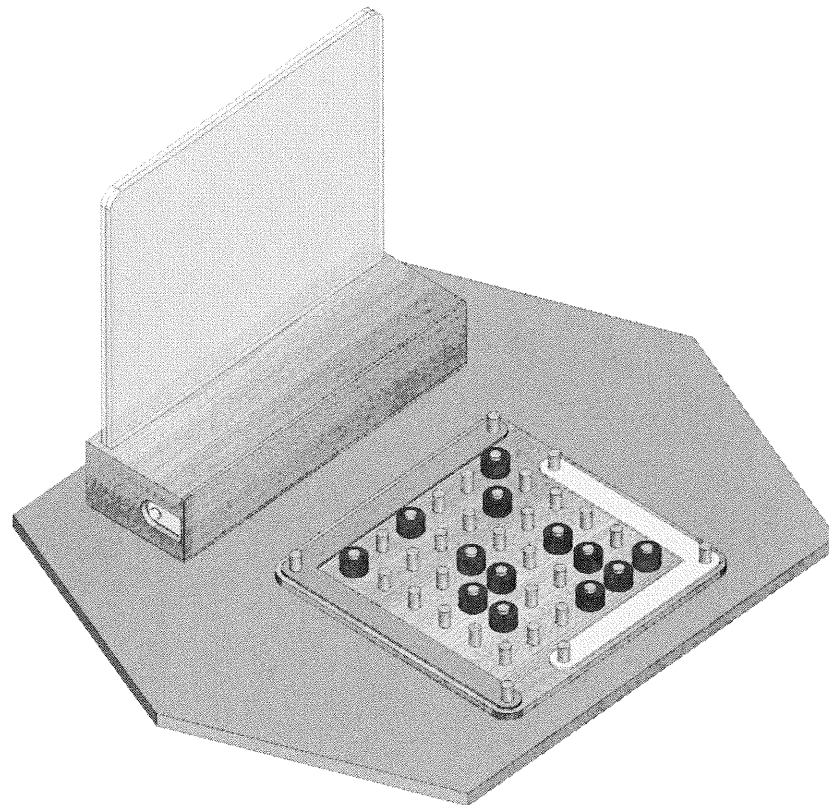


Flow



# Display Design

B - 04

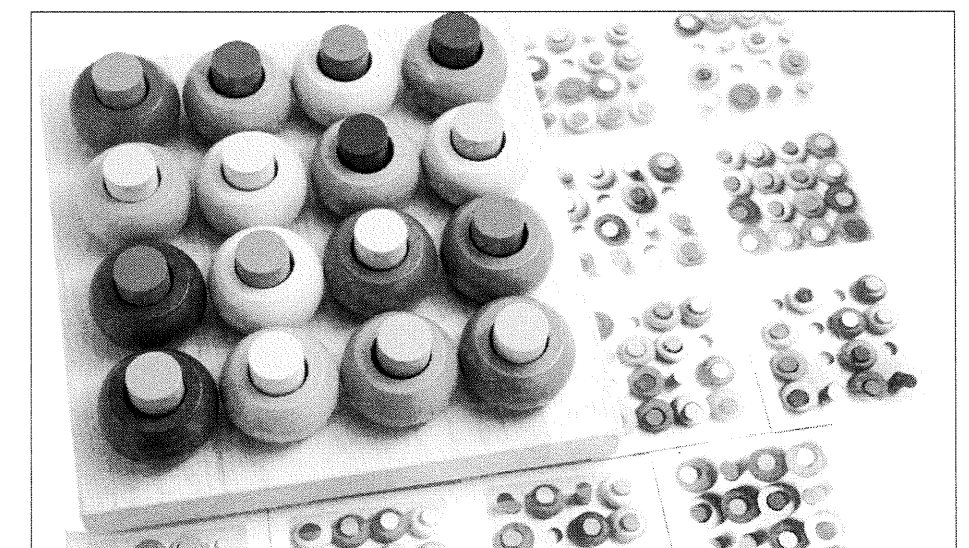
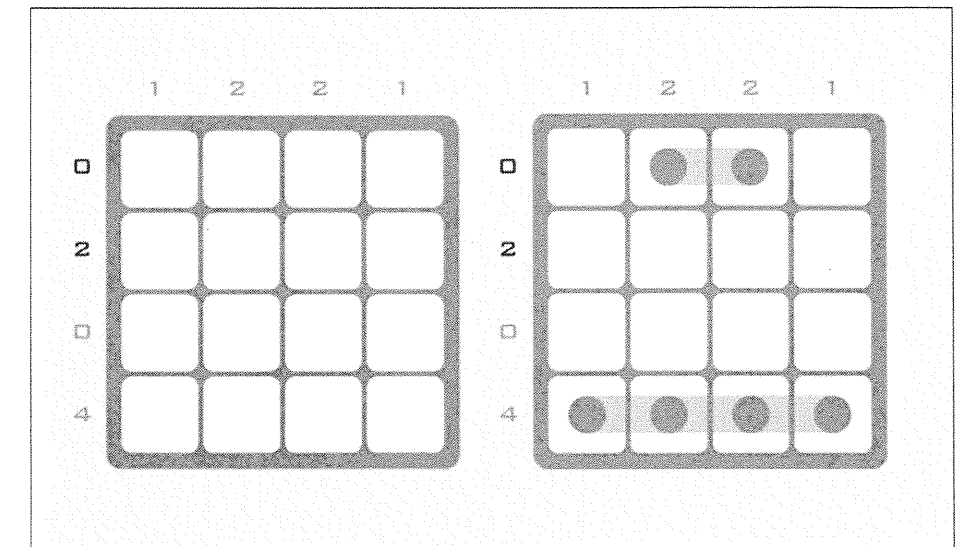


B-04

วิธีการเล่น

เกมประกอบไปด้วยหมุดที่เรียงในระบบกริด และเลข เกมจะเริ่ม  
ต้นด้วยวางโจทย์ตัวเลขทั้งแนวตั้งและแนวนอนบริเวณขอบของ  
ตารางกริด

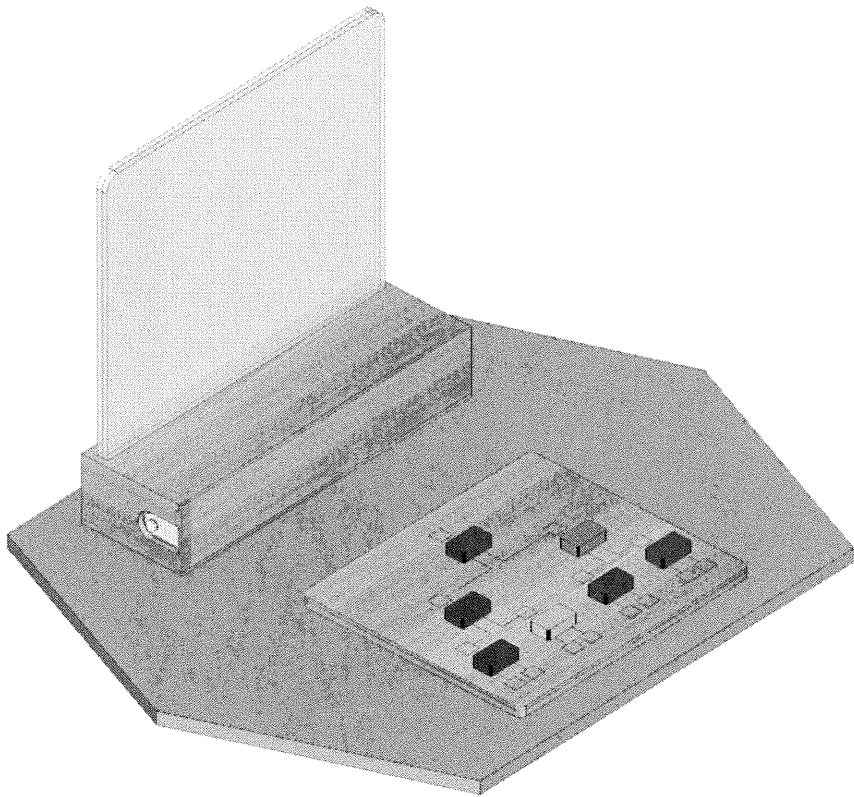
ผู้เล่นจะต้องพยายามสวมเลขลงบนหมุดให้สัมพันธ์กับตัวเลข  
โจทย์ของทั้งแนวตั้งและแนวนอน โดยที่จำนวนช่องตารางที่มากกว่า  
ส่งผลให้เล่นได้ยากขึ้น



Logical Dots

# Display Design

C - 01



C-01

## วิธีการเล่น

เป็นเกมเพื่อการเรียนรู้เรื่อง LOGICAL GATE เริ่มต้นเกมโดยการวางแผ่น IO BOARD แสดงรูปแบบของ INPUT ต่างๆ เป็นคู่ๆ พร้อมทั้งผลลัพธ์ ( OUTPUT ) ในแต่ละขั้นตอน ซึ่งมีความสัมพันธ์แบบต่อเนื่องจนถึงปลายทาง โดยที่มีช่องของ GATE ในแต่ละขั้นตอนจะถูกเว้นว่างไว้

ผู้เล่นต้องพยายามอ่านข้อมูลแผนภาพ LOGICAL GATE และเลือก GATE ที่ถูกต้อง เพื่อให้มาสารกเชื่อมทั้งระบบได้

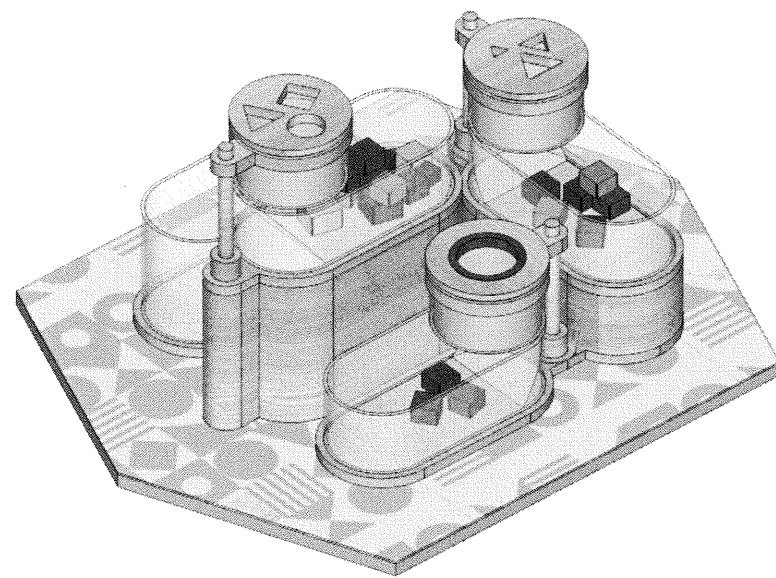
AND gate			NAND gate			OR gate		
Input A	Input B	Output	Input A	Input B	Output	Input A	Input B	Output
0	0	0	0	0	1	0	0	0
1	0	0	1	0	1	1	0	1
0	1	0	0	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	0	1	1	1

NOR gate			EX-OR gate			EX-NOR gate		
Input A	Input B	Output	Input A	Input B	Output	Input A	Input B	Output
0	0	1	0	0	0	0	0	1
1	0	0	1	0	1	1	0	0
0	1	0	0	1	1	0	1	0
1	1	0	1	1	0	1	1	1

I/O Learning

# Display Design

C - 02



C-02

วิธีการเล่น

เกมประกอบไปด้วยรูปทรงเรขาคณิตที่แตกต่างกันทั้งรูปทรง ขนาดและสี และกระบอกอะคริลิก 3 กระบอกที่มีฝาปิด 3 ประเภท คือ รูปทรง ขนาด และสี โดยที่แต่ละกระบอกจะมีภาพอะคริลิกรองรับ

ขั้นตอนที่ 1 :

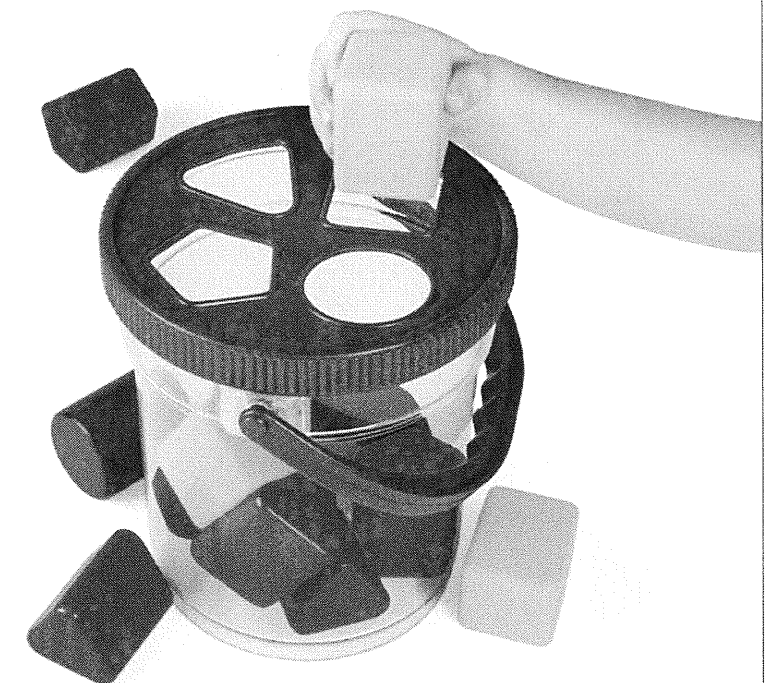
ผู้เล่นจะต้องเลือกรูปทรงที่สามารถหย่อนผ่านกระบอกแรกที่กำหนดรูปทรงไว้ได้ ซึ่งจะได้รูปทรงแบบเดียวแต่มีสีและขนาดที่คล่อง

ขั้นตอนที่ 2 :

ผู้เล่นจะต้องเลือกขนาดของรูปทรงจากถาดแรกที่สามารถหย่อนผ่านขนาดที่กำหนดไว้ในกระบอกที่สองได้ ซึ่งจะได้รูปทรงที่มีขนาดเดียวแต่จะมีสีที่ต่างกัน

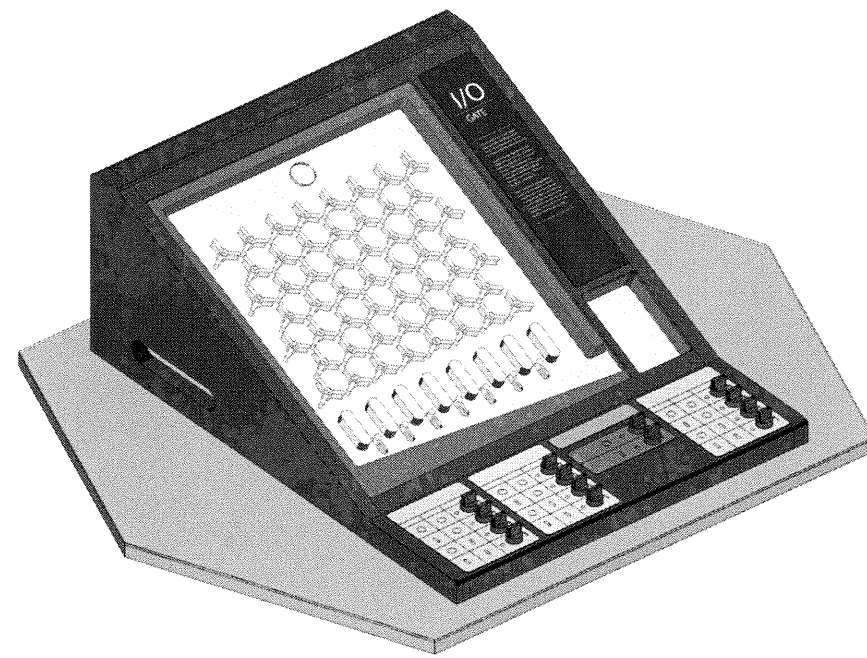
ขั้นตอนที่ 3 :

ผู้เล่นจะต้องเลือกรูปทรงที่เหลือในถาดที่ 2 ที่มีสีตรงกับที่กำหนดไว้ ซึ่งจะได้รูปทรง ขนาด และสีตามเงื่อนไขที่กำหนดไว้



# Display Design

C - 03



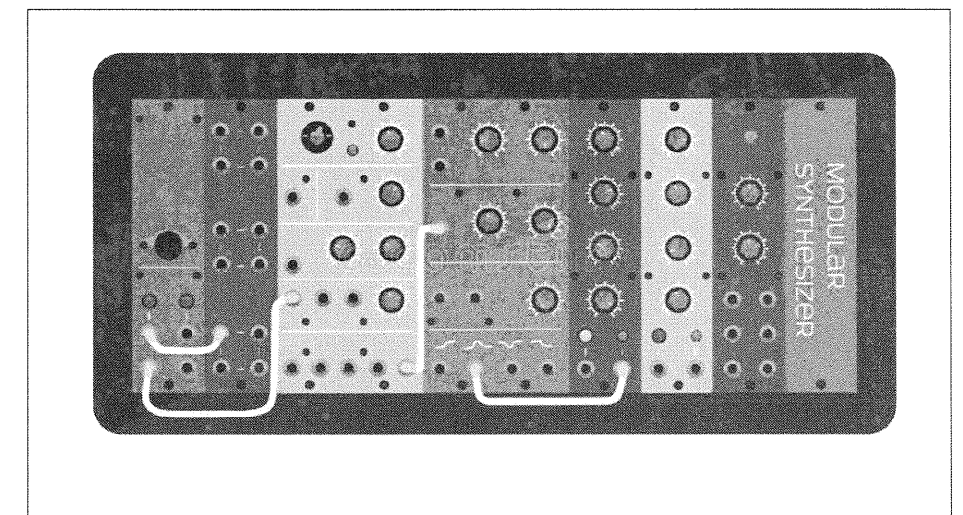
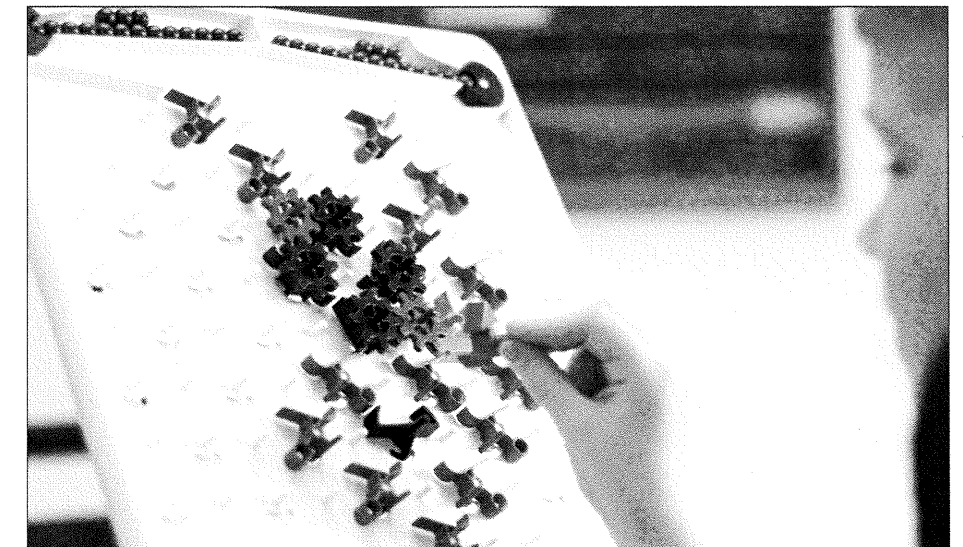
C-03

วิธีการเล่น

เกมประกอบไปแผง I/O CONTROLLER ซึ่งมีปุ่มให้ผู้เล่นเลือก OUTPUT ตามเงื่อนไขของ INPUT และ LOGICAL GATE ที่กำหนดไว้ โดยที่แต่ละปุ่มจะมีคอมพิวเตอร์ควบคุมไฟฟ้ของแต่ละ ZONE ในเครื่อง PINBALL

เงื่อนไขคือเมื่อผู้เล่นเลือก OUTPUT ที่ถูกต้อง คอมพิวเตอร์จะคำนวณแล้วไปสั่งให้ไฟฟ้ในเครื่อง PINBALL หมุน แต่ถ้าผู้เล่นไม่ถูกไฟฟ้จะไม่ขยับ ซึ่งจำนวนของการหมุนที่ถูกต้องจะพาลูกบอลไปลงตามช่องคะแนนที่สัมพันธ์กัน

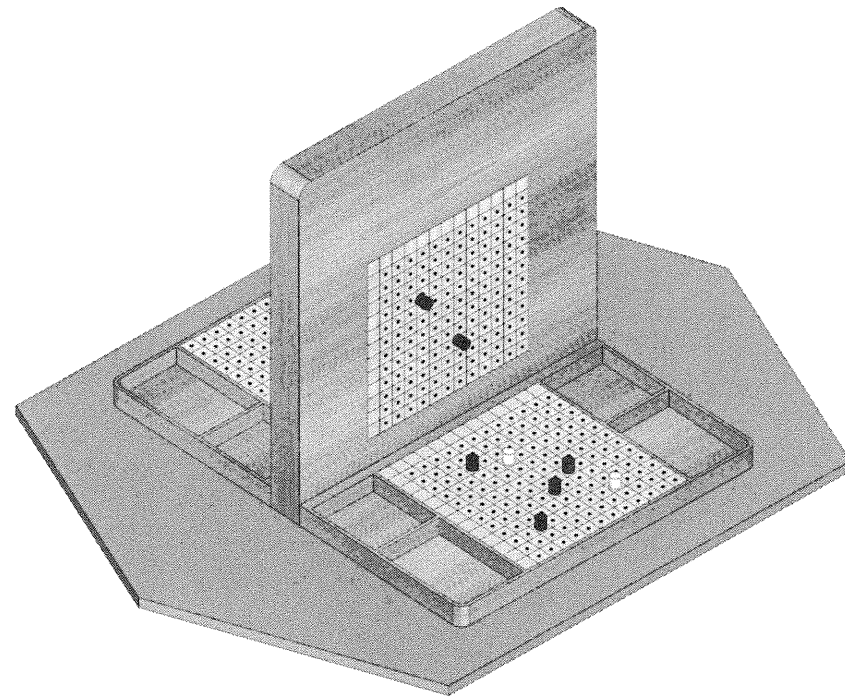
ผู้เล่นจะต้องพยายามหมุนปุ่ม OUTPUT ให้ตรงกับเงื่อนไขของ INPUT และ LOGICAL GATE เมื่อผู้เล่นได้หมุนจนครบแล้ว ให้หย่อนลูกเหล็กลงในช่อง PINBALL MACHINE ลูกบอลจะเคลื่อนที่ไปตามเส้นทางจนไปลงช่องคะแนนต่างๆ





# Display Design

C - 04

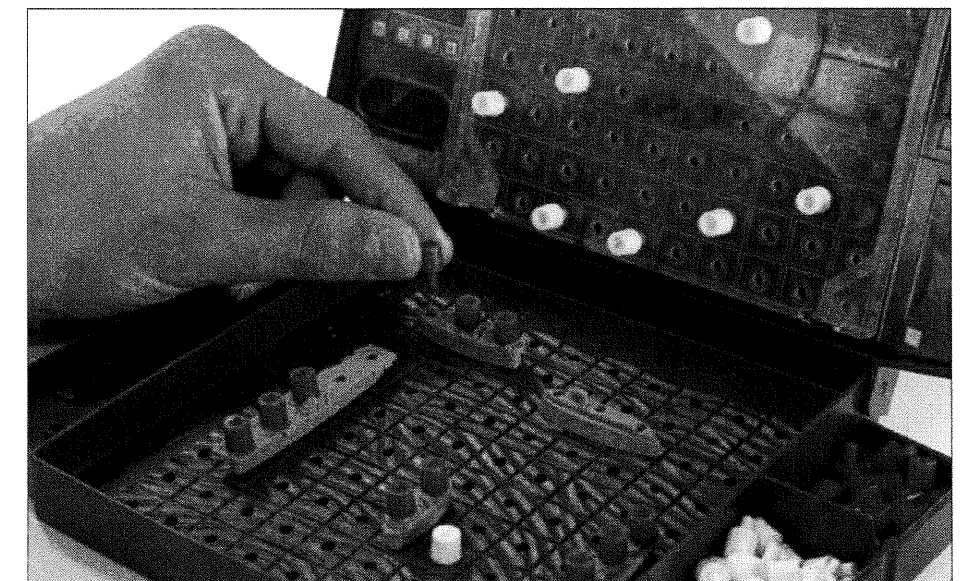


C-04

## วิธีการเล่น

เกมเรือรบเป็นเกมเล่น 2 คน ประกอบไปด้วย 4 กริดโดยที่ผู้เล่นแต่ละคนจะมี 2 กริด ซึ่งแต่ละกริดจะมีตัวเลขและตัวอักษรบ่งชี้ โดยกริดที่หนึ่งใช้จัดวางตำแหน่งเรือรบขนาดต่างๆของเรา พร้อมทั้งบันทึกตำแหน่งที่ฝ่ายตรงข้ามยิง อีกกริดหนึ่งใช้บันทึกตำแหน่งที่เราได้ทำการโจมตีฝ่ายตรงข้าม

เริ่มเกมโดยผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายจัดวางตำแหน่งเรือรบของเรา โดยไม่ให้ฝ่ายตรงข้ามเห็นหรือรู้ได้ ผู้เล่นแต่ละฝ่ายจะต้องพยายามโจมตีเรือฝ่ายตรงข้ามด้วยการบอกตำแหน่งพิกัด สลับกันคนละครั้ง ผู้เล่นที่สามารถโจมตีเรือฝ่ายตรงข้ามได้หมดก่อนถือเป็นผู้ชนะ



# Display Design

C - 05

C-05

วิธีการเล่น

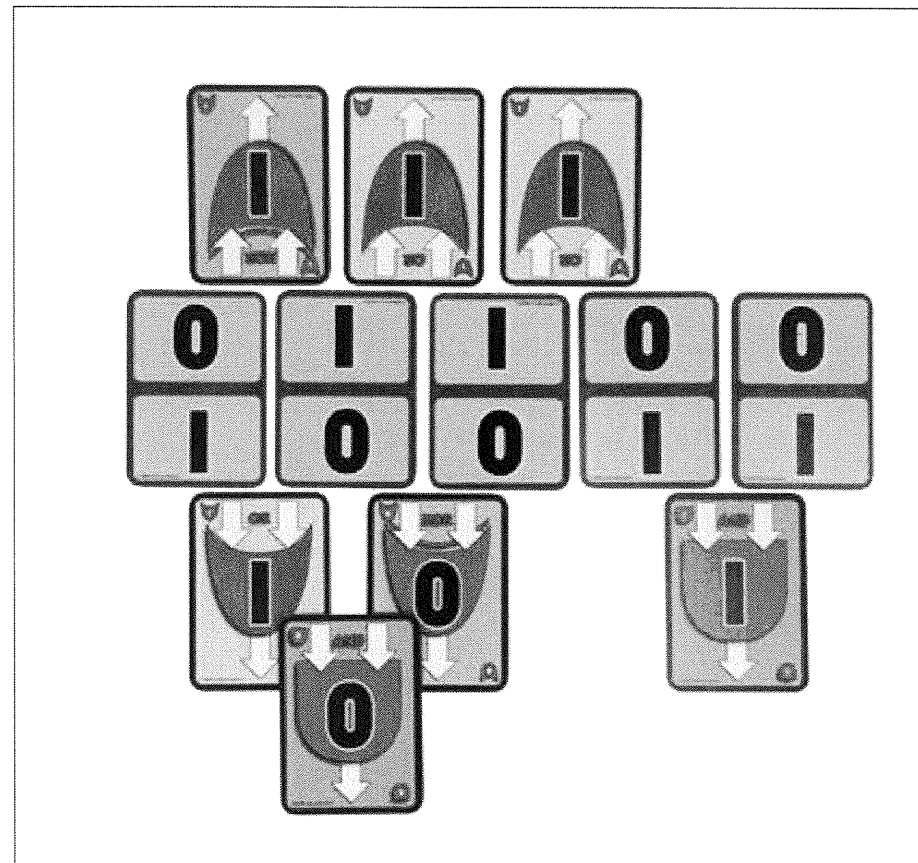
เกมประกอบด้วยการ์ดทั้งหมด 62 ใบโดยที่ 48 ใบเป็นการ์ด  
OPERATOR ( AND, OR, XOR )

8 ใบ - OR ผลลัพธ์เท่ากับ 1  
8 ใบ - OR ผลลัพธ์เท่ากับ 0  
8 ใบ - AND ผลลัพธ์เท่ากับ 1  
8 ใบ - AND ผลลัพธ์เท่ากับ 0  
8 ใบ - XOR ผลลัพธ์เท่ากับ 1  
8 ใบ - XOR ผลลัพธ์เท่ากับ 0

8 ใบ - NOT การ์ด  
6 ใบ - ไบนารีการ์ด ซึ่งแสดง 0 กับ 1

เงื่อนไขของเกมคือผู้เล่นแต่ละคนจะต้องเรียงการ์ดเป็นรูปพีระมิด  
โดยที่ผลลัพธ์สุดท้ายต้องตรงกับเลขไบนารีของการ์ดไบนารีขวา  
สุดที่หันเข้าหาผู้เล่น

เริ่มเกมโดยเรียงไบนารีการ์ดทั้งหกใบแบบสุ่ม





# Display Design

C - 06

C-06

## วิธีการเล่น

เกมหนูน้อยหมวกแดงเป็นเกมกระดานประเภท one-action one-turn ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่อง LOGIC สามารถเล่นได้ 1-4 คน

เริ่มเกมโดยผู้เล่นแต่ละคนจะได้อุปกรณ์ประกอบไปด้วย

1. ตัวละครหนูน้อยหมวกแดงที่ใช้ในการเดิน ในกรณีที่มีผู้เล่นมากกว่า 1 คน จะได้หนูน้อยที่มีสีแตกต่างกัน
2. ตัวละครหมาป่า 1 ตัว (ในกรณีที่มีผู้เล่นมากกว่า 1 คน เพื่อใช้ขวางทางเส้นทางเดินของผู้เล่นคนอื่น)
3. ต้นไม้ 1 ต้น (ในกรณีที่มีผู้เล่นมากกว่า 1 คน เพื่อใช้ขวางทางเส้นทางเดินของผู้เล่นคนอื่น)
4. การ์ดเส้นทางคนละ 2 ใบ สุ่มหยิบจากกองการ์ดเส้นทาง - การ์ดเส้นทางในเกมมีทั้งหมด 3 รูปแบบคือ เดินทางตรง เลี้ยวซ้าย-ขวา หรือ การ์ดฟรี (ผู้เล่นสามารถกำหนดเองว่าจะตรงหรือเลี้ยว)
5. โหลน้ำผึ้ง หรือกล้วย ซึ่งจำนวนที่ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องทอยลูกเต๋า 2 ครั้งเพื่อระบุจำนวนของน้ำผึ้งและกล้วย
6. การ์ดบ้านฟักมี หรือบ้านฟักลิงคนละ 2 ใบ สุ่มหยิบจากกองการ์ดบ้าน - บนการ์ดบ้านในเกมจะระบุเงื่อนไขในการแบ่งหรือแลกเปลี่ยนกล้วยหรือน้ำผึ้ง เช่น
  - บ้านฟักมี : ต้องเอาน้ำผึ้งให้ฟักมี 1 โหล
  - บ้านฟักมี : ต้องเอากล้วย 2 ลูกมาแลกกับน้ำผึ้งฟักมี 1 โหล
  - บ้านฟักลิง : ต้องเอากล้วยให้ฟักลิง 2 ลูก
  - บ้านฟักลิง : ต้องเอากล้วยให้ฟักลิง 1 ลูกแลกกับน้ำผึ้งฟักมี 2 โหล

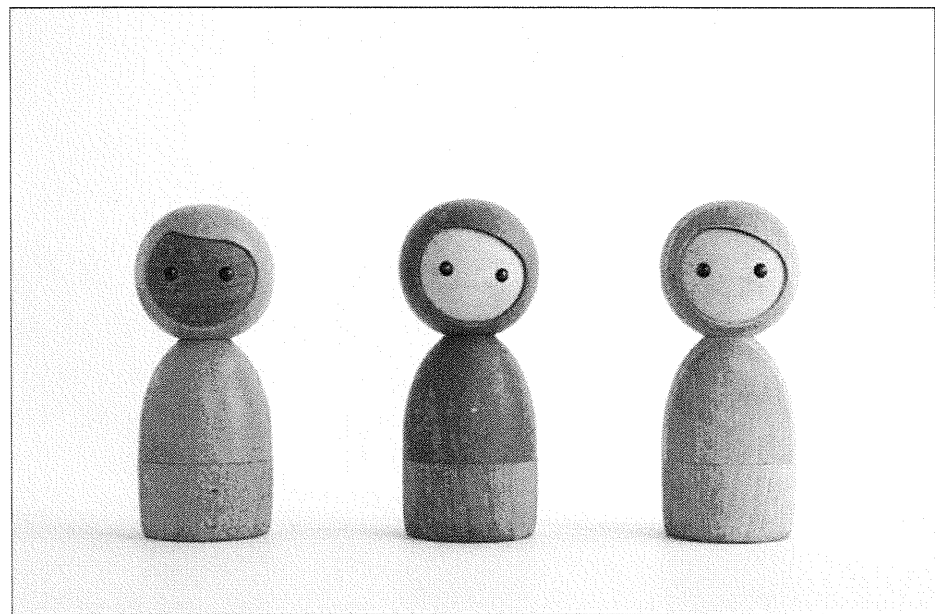
กระดานเกมเป็นตาราง GRID ที่เท่ากันโดยที่มีบ้านคุณยายอยู่ตรงกลาง ด้านข้างของตารางประกอบด้วยกองการ์ดเส้นทาง และกองการ์ดบ้านฟักมีฟักลิงสำหรับสุ่มหยิบ และมีตัวละครของผู้เล่นแต่ละคนวางอยู่คนละมุมในระยะห่างจากตรงกลางที่เท่ากัน ผู้เล่นจะต้องพยายามเดินเอาอาหารไปให้ที่บ้านคุณยายตามจำนวนที่ระบุไว้ โดยที่ในแต่ละเกมจะตกลงกันระหว่างผู้เล่นว่าคุณยายจะต้องการอาหารจำนวนเท่าไร ในการเดินแต่ละครั้งผู้เล่นต้องเลือกวางการ์ดเส้นทางบนกระดานแสดงทิศทางการเดินตามที่การ์ดนั้นๆ ระบุไว้ และในระหว่างทางนั้นผู้เล่นจะต้องวางการ์ดบ้านเพื่อจัดสรรปริมาณอาหารที่ตัวเองได้รับตอนเริ่มเกมตามเงื่อนไขของแต่ละการ์ดบ้าน

ผู้เล่นมีสิทธิ์วางตัวละครหมาป่าหรือต้นไม้เพื่อใช้ขวางทางของผู้เล่นคนอื่นตอนไหนก็ได้ โดยที่การวางนั้นสามารถวางตำแหน่งไหนบนกระดานก็ได้แต่ต้องวางให้ห่างจากตัวบ้านคุณยาย 2 ช่องและห่างจากตัวผู้เล่นคนอื่น ณ ขณะนั้น 1 ช่อง

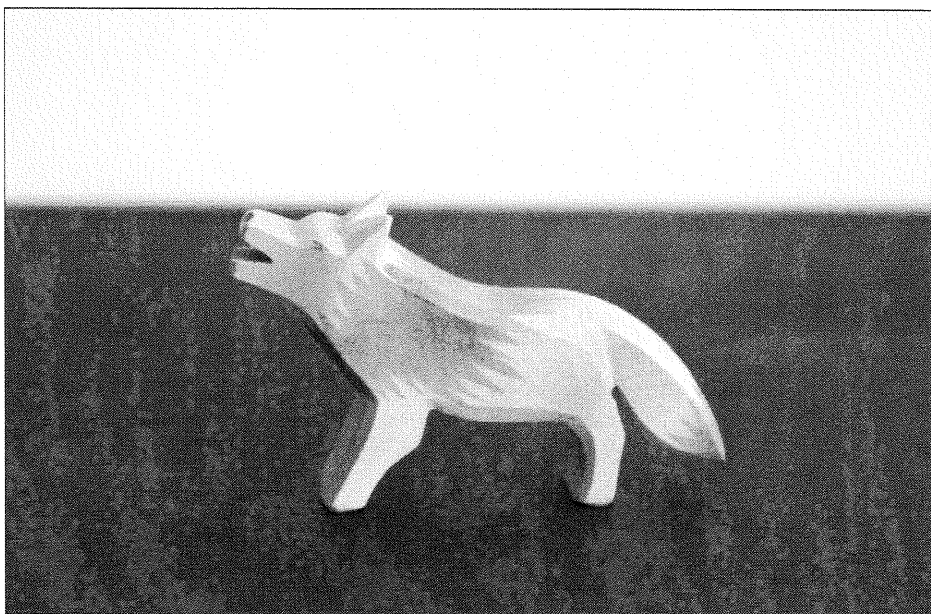
เงื่อนไขของเกมคือในแต่ละรอบผู้เล่นมีสิทธิ์เลือกที่จะทำเพียงอย่างใดอย่างหนึ่งดังต่อไปนี้ วางการ์ดเส้นทางหรือการ์ดบ้าน, สุ่มหยิบการ์ดเส้นทางหรือการ์ดบ้าน หรือ วางหมาป่าหรือต้นไม้ ในแต่ละช่องที่ดินจะนับ 1 คะแนน และผู้เล่นที่ถึงบ้านคุณยายพร้อมอาหารตามจำนวนจะได้รับ 5 คะแนน

# Display Design

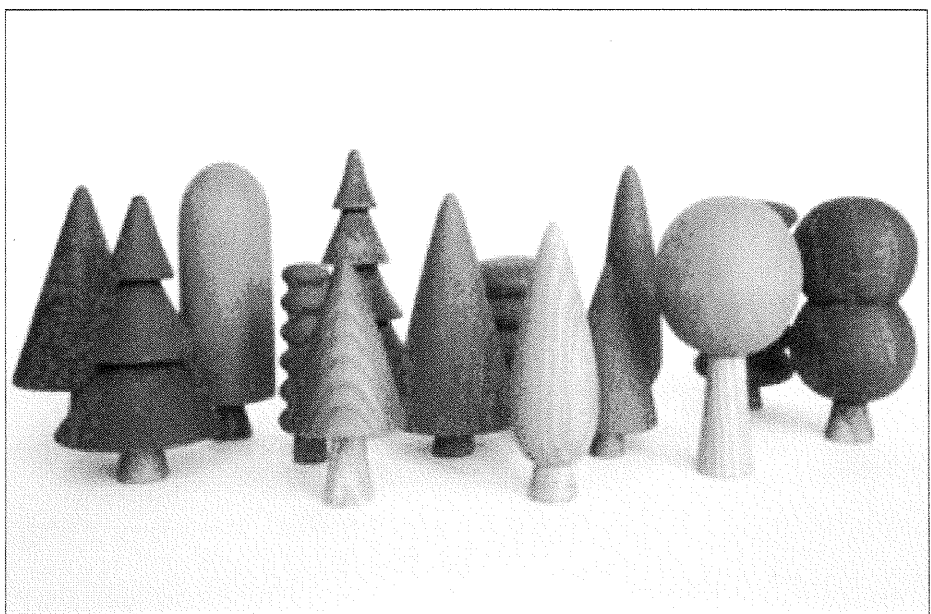
C - o6



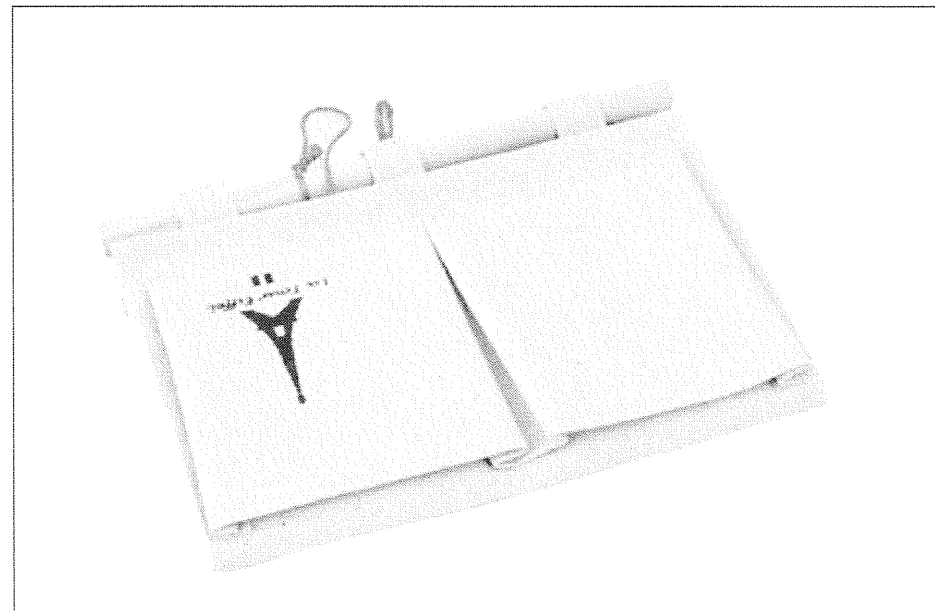
A Little Red Hood



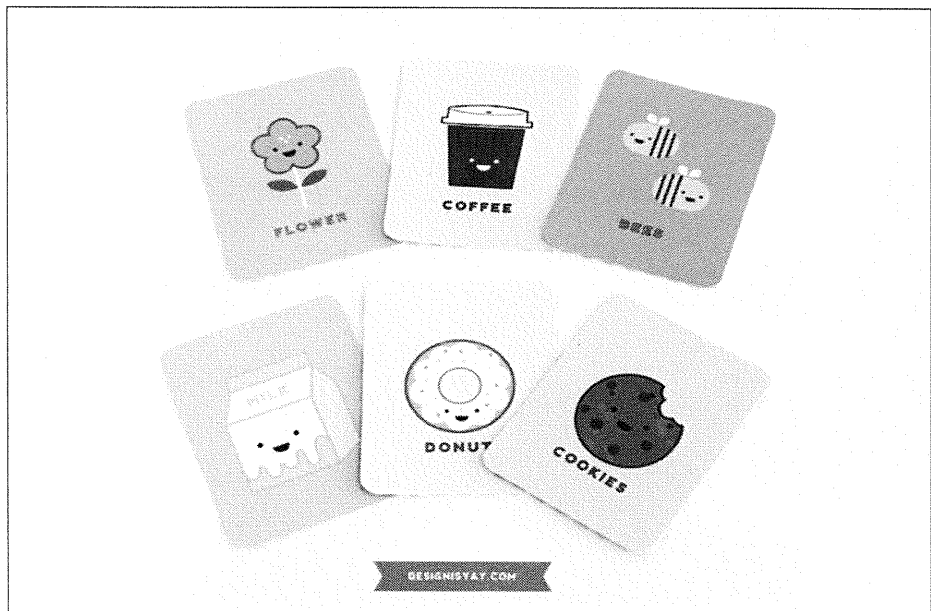
Wolf



Trees



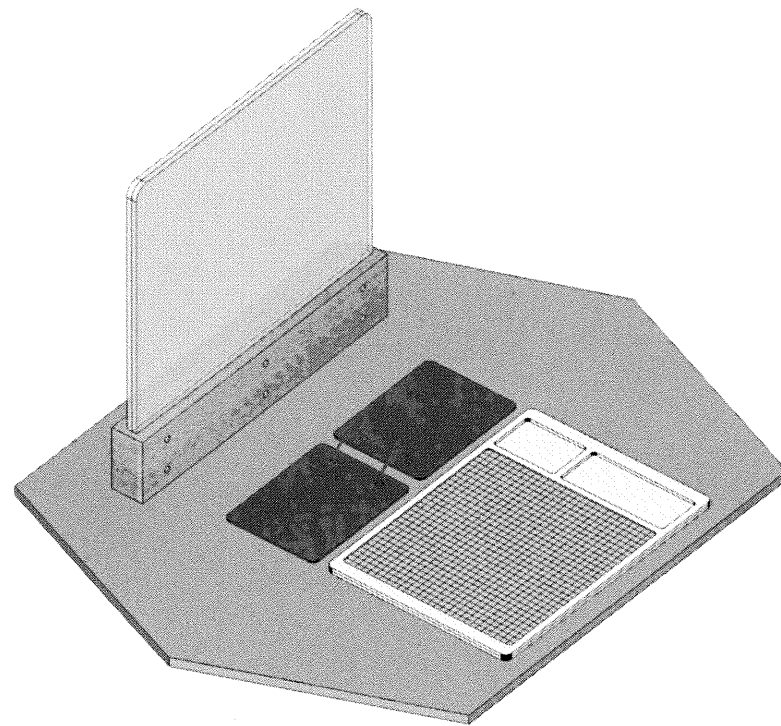
Pocket Organiser Bag



Game Card

# Display Design

D - 01

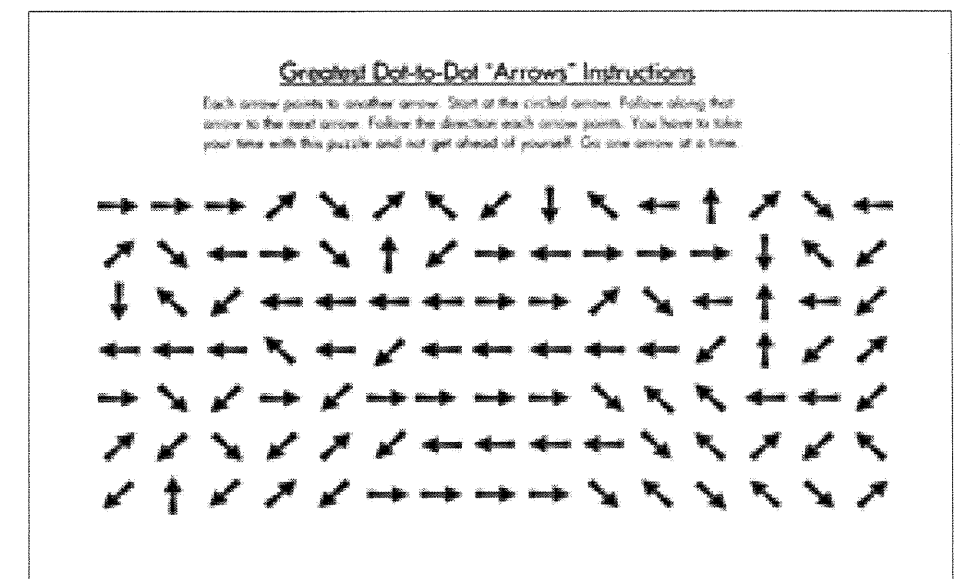
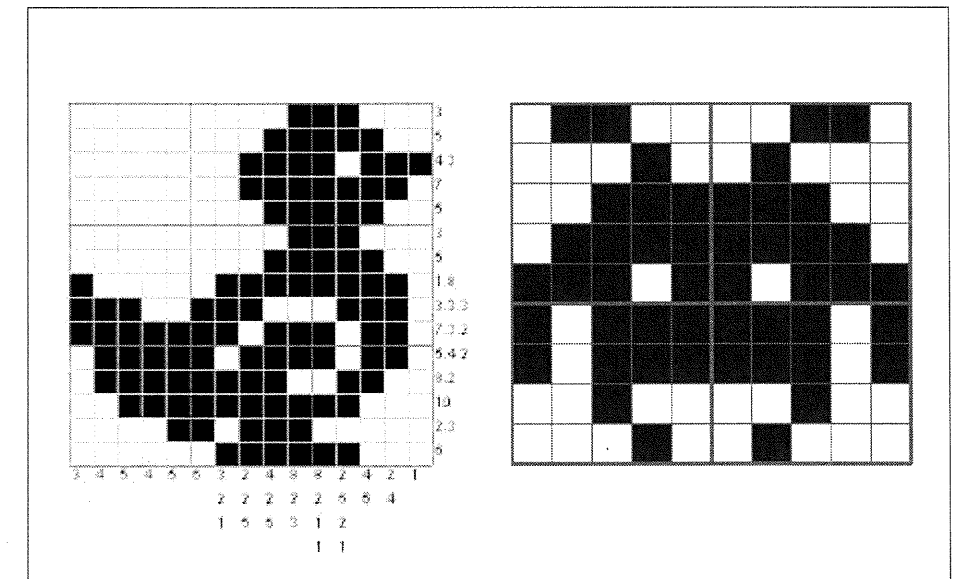


D-01

วิธีการเล่น

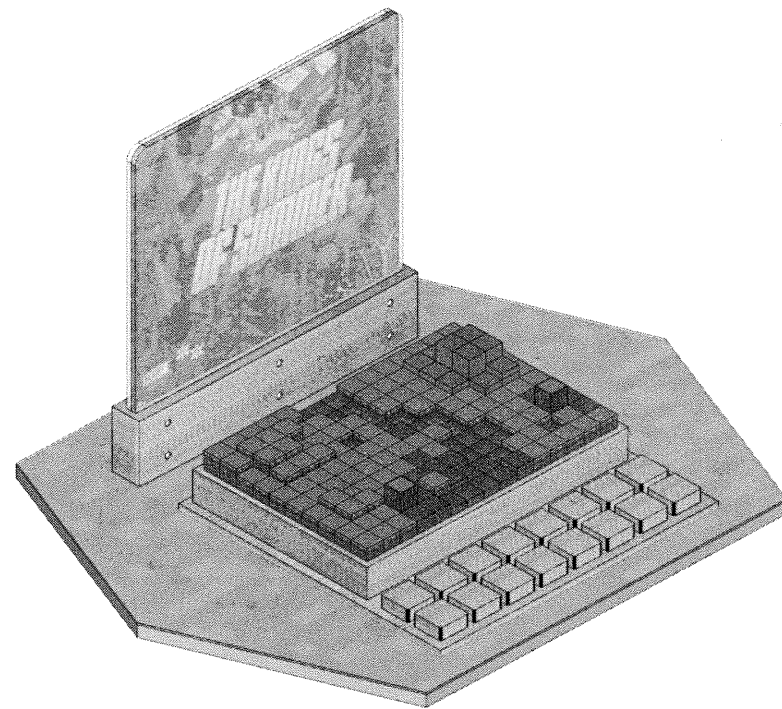
เกมประกอบไปด้วยกระดานกริดกับปากกาเมจิก (ชนิดลบได้) และแผ่นคำสั่ง ซึ่งในแผ่นคำสั่งจะบอกทิศทางการเขียนในแต่ละครั้ง โดยที่ 1 ครั้งมีค่าเท่ากับการลากไปตามทิศทางที่กำหนด 1 ช่อง

เริ่มเกมโดยผู้เล่นเปิดแผ่นคำสั่ง แล้วพยายามลากเส้นตามคำสั่งที่ละขั้นตอนจนจบ แล้วดูภาพที่ได้จากการลากเส้นนั้นๆ



# Display Design

D - 02

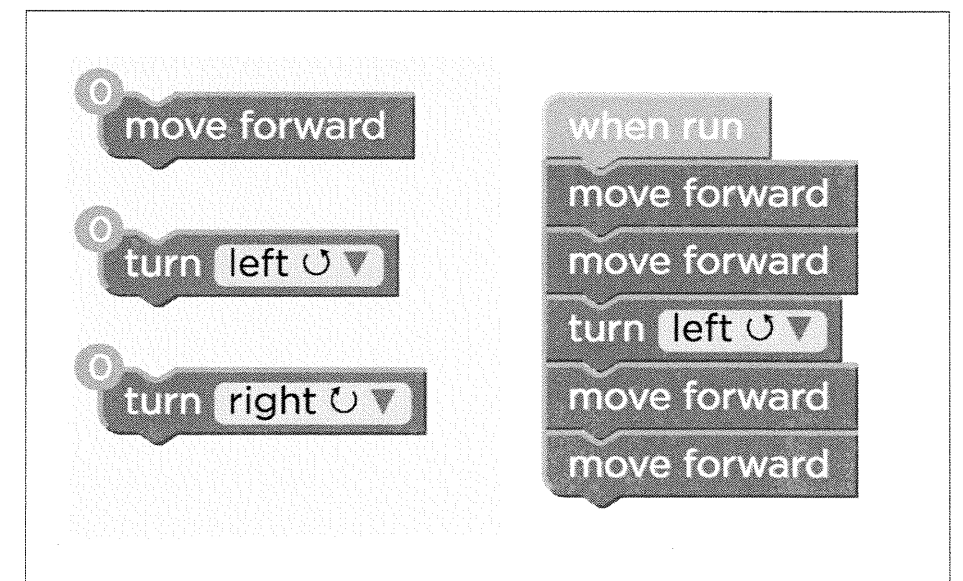


D-02

วิธีการเล่น

เกมประกอบไปหุ่นจำลองตัวละครและอุปกรณ์ บล็อกคำสั่งที่กำหนดการเคลื่อนที่ต่างๆ เช่น เดินซ้าย-ขวา บน-ล่าง กระโดดขึ้น กระโดดลง ฯลฯ และแผนคำสั่ง ซึ่งในแผนคำสั่งจะจำนวนบล็อกที่ใช้ได้ และบอกจุดหมายที่ต้องพาตัวละครให้ไปผ่านและถึงจุดหมายที่กำหนด

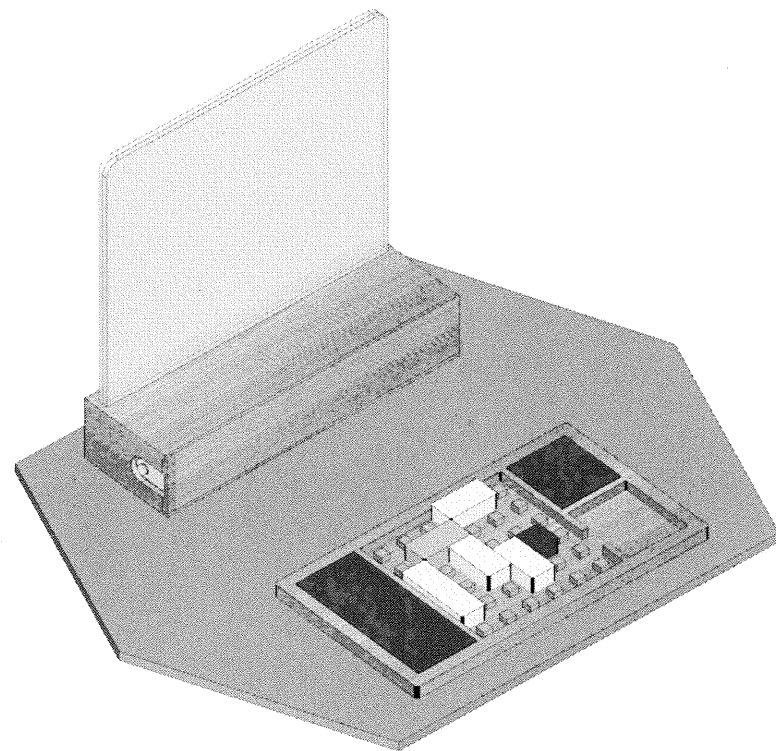
เริ่มเกมโดยผู้เล่นเปิดแผนคำสั่ง แล้วพยายามเรียงบล็อกคำสั่งเพื่อกำหนดทิศทางการเคลื่อนที่ของตัวละครตามคำสั่งให้ครบถ้วน





# Display Design

E - 01



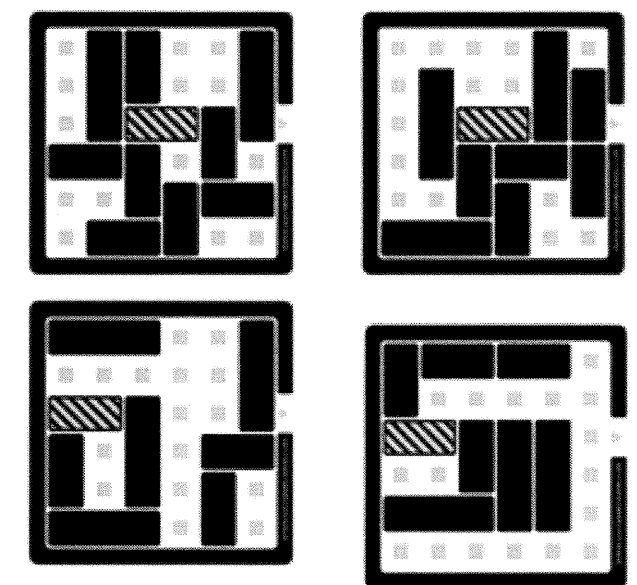
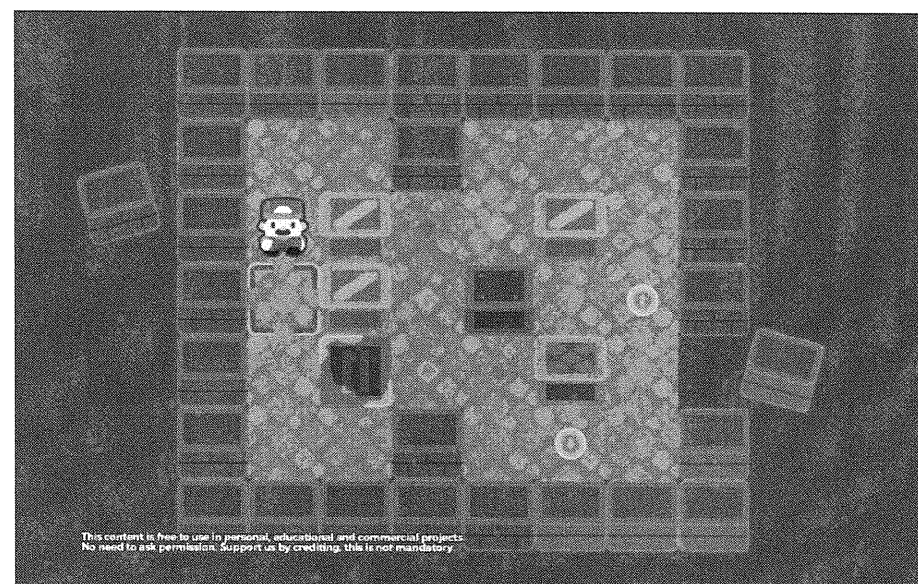
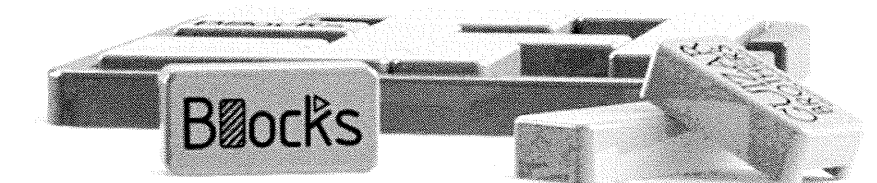
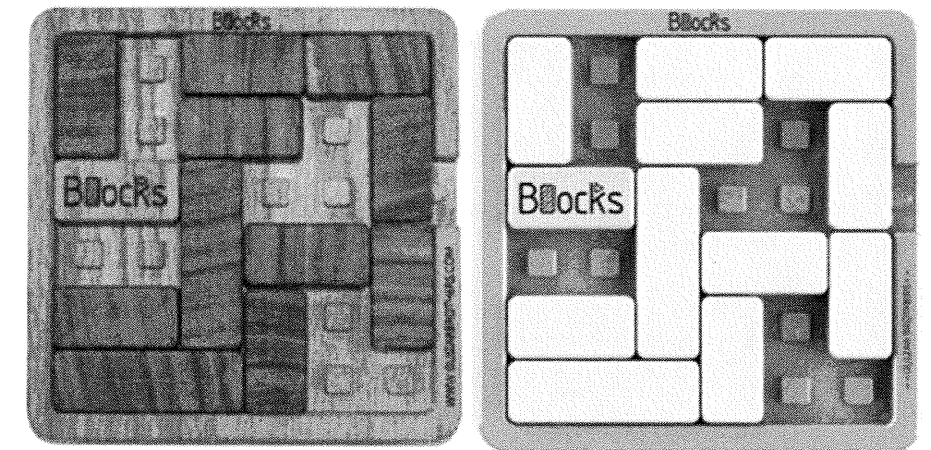
E-01

## วิธีการเล่น

เกมประกอบไปด้วยเฟรมกระดานหมุดกริดที่เจาะช่องทางออกไว้หนึ่งตำแหน่ง และบล็อกไม้ 4 ประเภทที่มีขนาดความยาวต่างกัน คือ

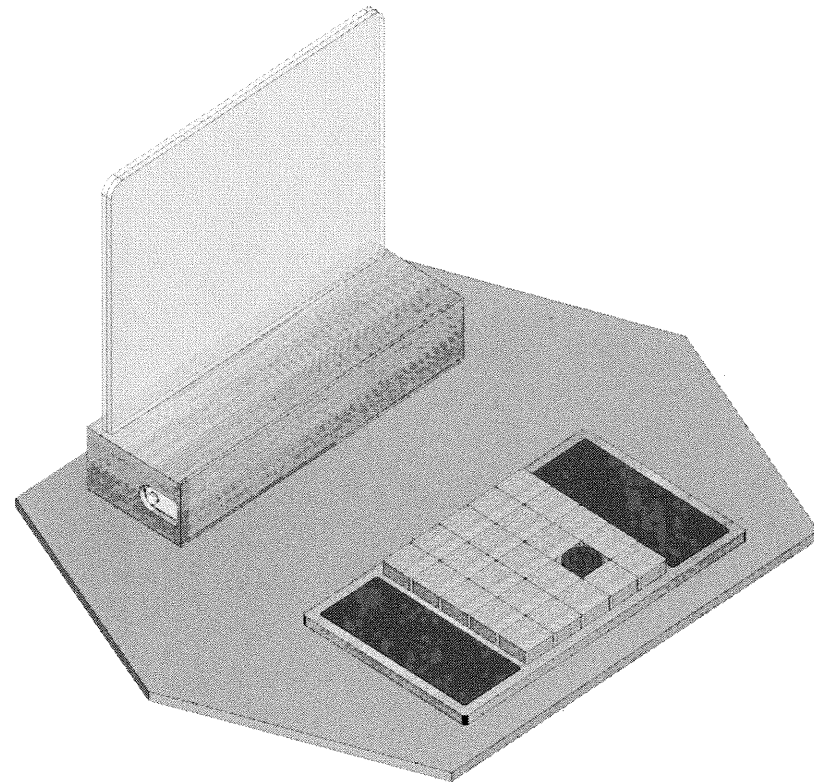
1. บล็อก M - สามารถเคลื่อนที่ได้ทั้งแกนตั้งและแนวนอน
2. บล็อก X - สามารถเคลื่อนที่ได้แค่แนวนอน
3. บล็อก Y - สามารถเคลื่อนที่ได้แค่แกนตั้ง
4. บล็อก FIX - ไม่สามารถเคลื่อนที่ได้

เริ่มเกมโดยวางตำแหน่งของบล็อกประเภทต่างๆ โดยที่มีบล็อก M เพียงก้อนเดียว และมีบล็อกประเภทอื่นขวางอยู่ในรูปแบบ PUZZLE ผู้เล่นจะต้องพยายามเลื่อนบล็อกต่าง เพื่อที่จะเลื่อนบล็อก M ไปยังทางออกที่เจาะช่องไว้



# Display Design

E - 02

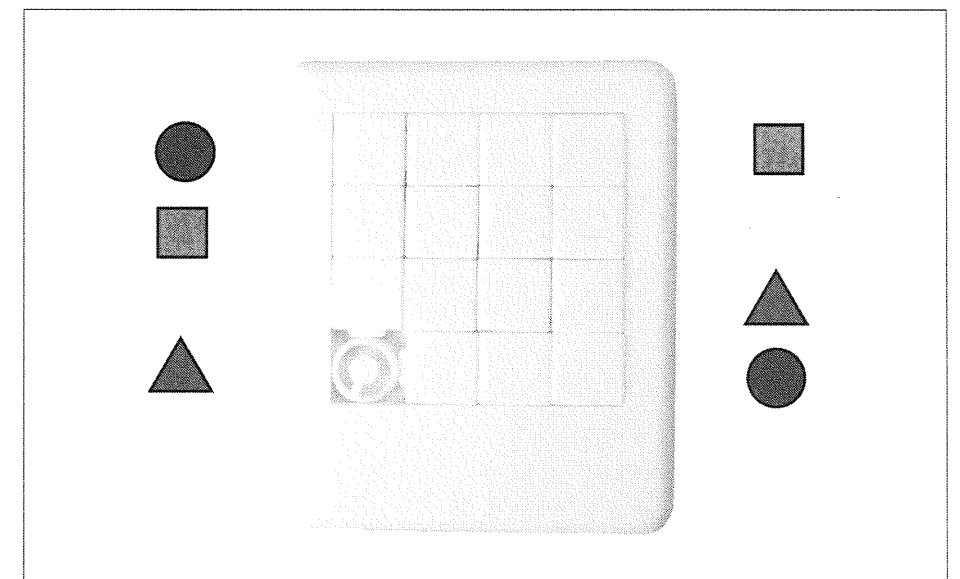
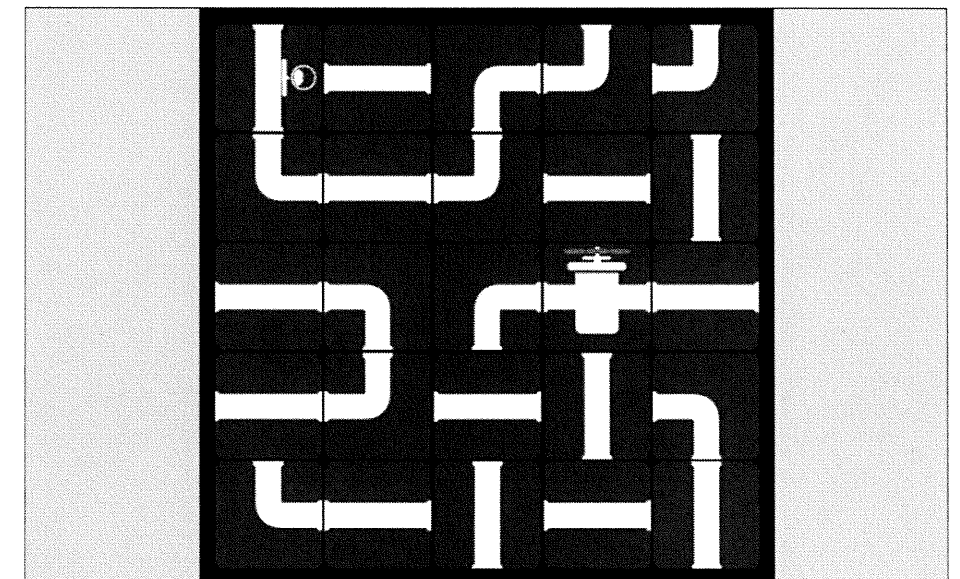


E-02

วิธีการเล่น

เกมประกอบไปด้วยกริดบล็อกเลื่อนที่มีตัวยึดกันไว้ ( SLIDING PUZZLE ) ซึ่งบนบล็อกจะมีกราฟฟิกชิ้นส่วนต่างๆของท่อน้ำ เช่น ท่อตรง ข้องอ ในทิศทางที่ต่างกัน โดยที่รอบด้านของกริด จะกำหนดจุดเริ่มต้น และปลายทางไว้ยังตำแหน่งต่างๆ ตามระดับความยาก

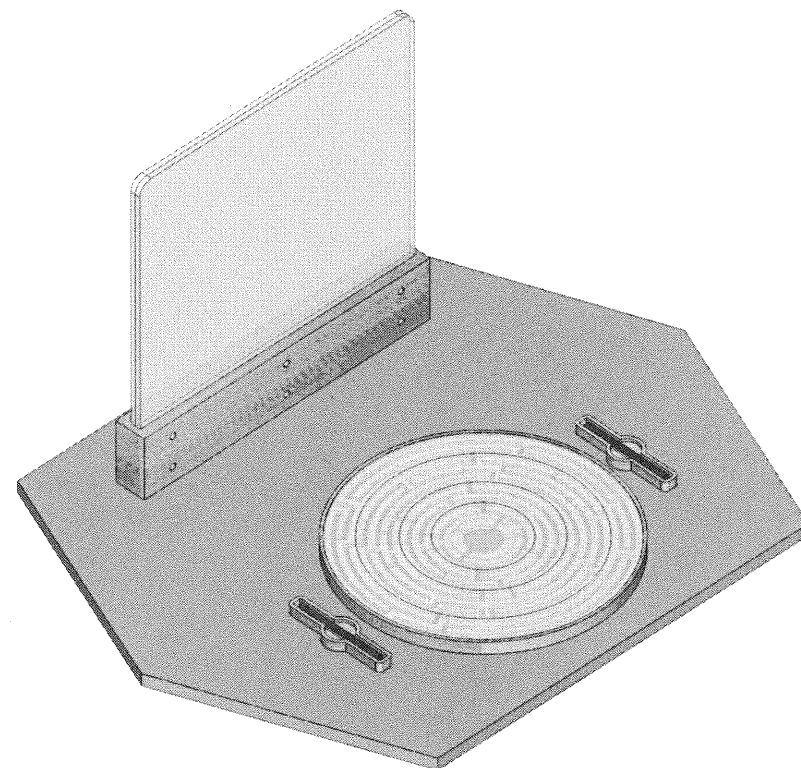
เริ่มเกมโดยสลับตำแหน่งของบล็อกแบบสุ่มให้กละกันมากที่สุด ผู้เล่นจะต้องพยายามเลื่อนบล็อกเพื่อเชื่อมกราฟฟิกจากจุดเริ่มต้น ไปยังจุดหมายปลายทาง





# Display Design

E - 03

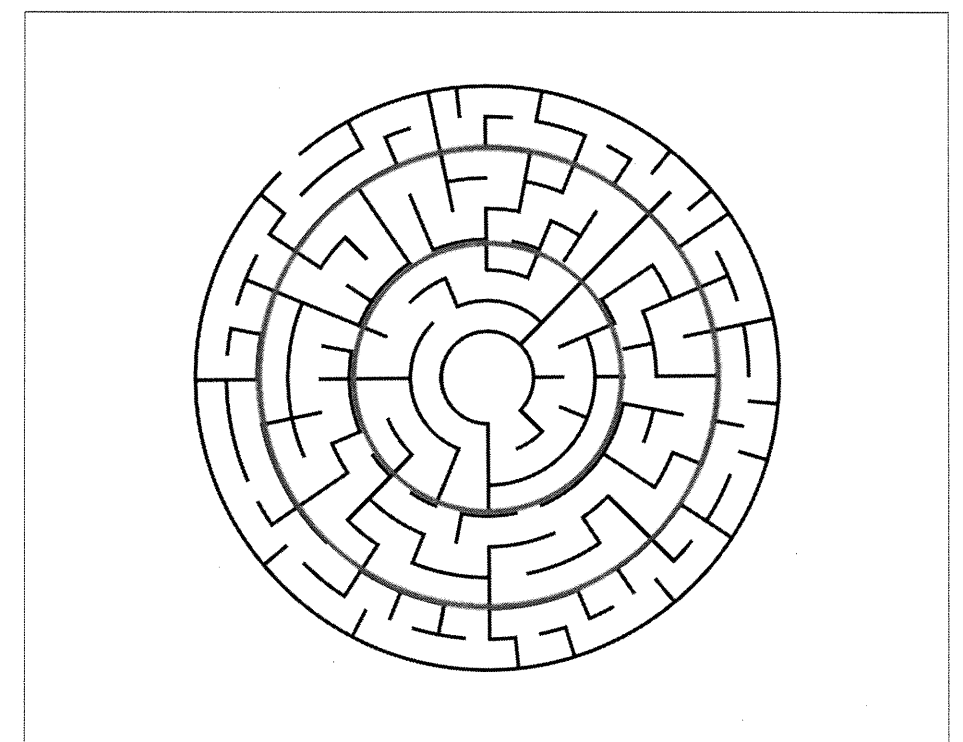
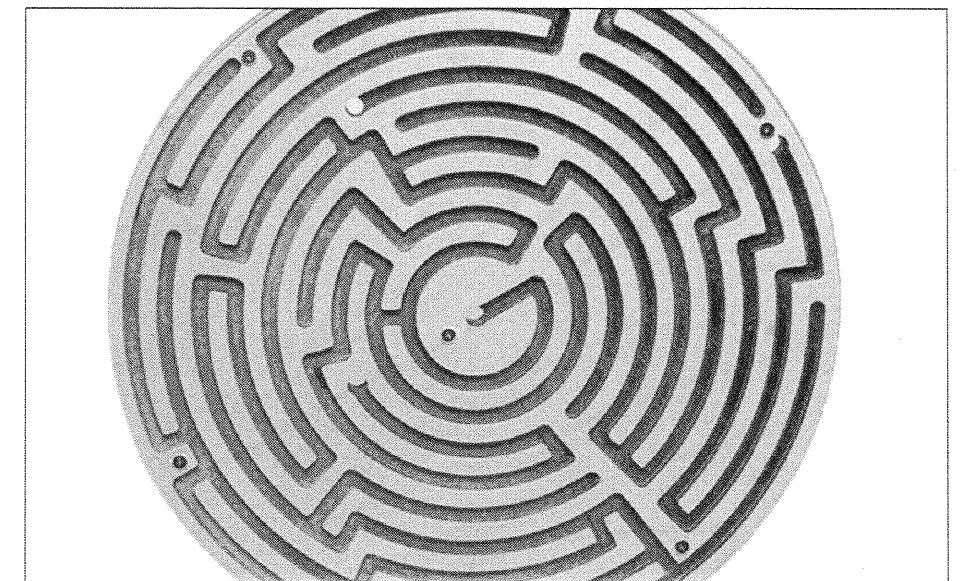


E-03

## วิธีการเล่น

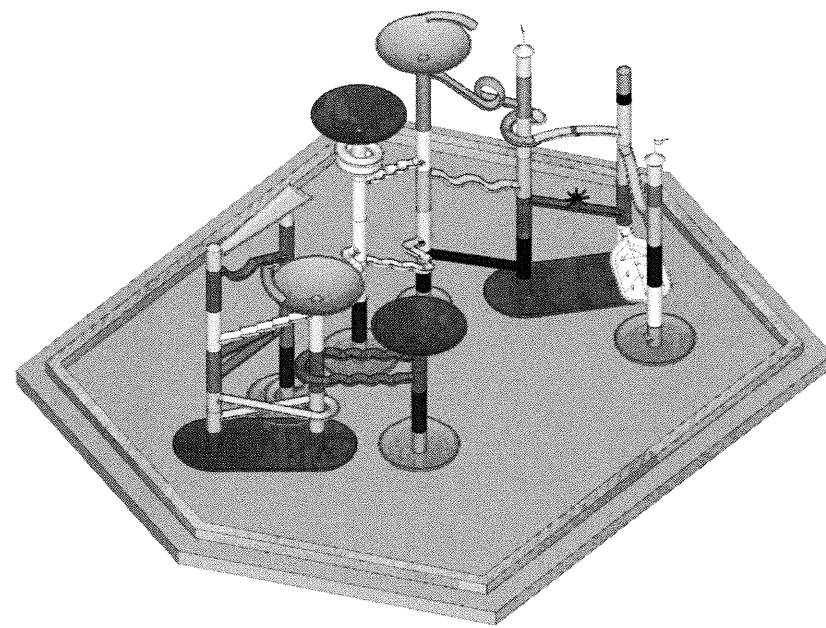
เกมประกอบด้วยเขาวงกตที่ซ้อนกัน 4 วงซึ่งแต่ละวงสามารถหมุนได้อิสระ เริ่มเกมด้วยการกำหนดจุดเริ่มต้นและจุดหมายปลายทาง

ผู้เล่นจะต้องหมุนเขาวงกตแต่ละวงให้เกิดทางเชื่อมต่อกัน เมื่อหมุนเสร็จแล้วให้ใช้ปากกาหัวแม่เหล็กลากลูกเหล็กจากจุดเริ่มต้นไปยังปลายทางที่กำหนดไว้ เงื่อนไขของเกมคือห้ามมีการบันทึกจุดหรือเส้นทางต่างๆบนเขาวงกตในขณะที่หมุนแต่ละวง



# Display Design

E - 04



E-04  
วิธีการเล่น

เกมประกอบด้วยลูกแก้วและอุปกรณ์ หลัก 2 ประเภทคือ

1. ประเภทรางรูปแบบต่างๆ
2. โครงสร้างแนวตั้ง

เริ่มเกมโดยผู้เล่นพยายามเรียง-ต่อ ชิ้นส่วนต่างๆ เพื่อกำหนดทิศทางการเคลื่อนที่ของลูกแก้วไปยังจุดหมายที่ตั้งไว้ เมื่อต่อเสร็จแล้วให้ปล่อยลูกแก้วจากจุดปล่อย เพื่อดูว่าลูกแก้วได้เคลื่อนที่อย่างที่เราคิดไปยังจุดหมายหรือเปล่า

