



# ຄູ່ມືຫຼິ້ນເກມຂອງໂຄງການ EFICAS





## ສາລະບານ

I. ສະພາບລວມ.....	5
II. ອຸປະກອນ.....	6
III. ການຕິດຕັ້ງເກມ.....	6
IV. ຄຳອະທິບາຍ ແລະ ລະບຽບໃນການຫຼິ້ນເກມ.....	9
V. ຈັດຜູ້ຫຼິ້ນເຂົ້ານັ່ງອ້ອມແຜ່ນກະດານເກມ.....	11
VI. ການລາຍງານຂໍ້ມູນເຂົ້າລະບົບ (Excel file) ສຳລັບຜູ້ປ້ອນຂໍ້ມູນເຂົ້າຄອມພິວເຕີ.....	16
VII. ສະຫຼຸບ ແລະ ສະເໜີແນະນຳ.....	19



## I. ສະພາບລວມ

ເພື່ອໃຫ້ສອດຄ່ອງກັບຍຸດທະສາດຄຸ້ມຄອງ ແລະ ພັດທະນາທີ່ດິນກະສິກໍາແຕ່ມີຮອດປີ 2030 ຕ້ອງໄດ້ເລັ່ງໃສ່ກໍານົດ ຈັດສັນ ເຂດປູກພືດ ແລະ ລ້ຽງສັດ ໃຫ້ເປັນເຂດສະເພາະທີ່ໄດ້ມີການວິເຄາະ ວິໃຈດິນ ເຊັ່ນ: ຄຸນສົມບັດທາງກາຍຍະພາບ, ທາງເຄມີ ແລະ ຊີວະວິທະຍາຂອງທີ່ດິນ ທີ່ເປັນທ່າແຮງໃນແຕ່ລະເຂດນິເວດໃຫ້ເປັນອັນລະອຽດ ເພື່ອຮັບໃຊ້ໃຫ້ແກ່ການຜະລິດສະບຽງອາຫານ, ຜະລິດສິນຄ້າ, ເພື່ອການຄົ້ນຄວ້າ ແລະ ເພື່ອການອະນຸລັກດິນ ແລະ ຊີວະນາໆພັນ ໃຫ້ສອດຄ່ອງກັບສະພາບ ຈຸດພິເສດ ຕາມເງື່ອນໄຂ ແລະ ທ່າແຮງຂອງແຕ່ລະເຂດພື້ນທີ່ດິນກະສິກໍາໃນຂອບເຂດທົ່ວປະເທດ. ວິໄສທັດຮອດປີ 2030 ຂອງວຽກງານຄຸ້ມຄອງ ແລະ ພັດທະນາທີ່ດິນກະສິກໍາ ແມ່ນແນໃສ່ “ຈັດສັນ, ວາງແຜນການນໍາໃຊ້ ແລະ ພັດທະນາທີ່ດິນ ເພື່ອການຜະລິດກະສິກໍາທີ່ຍືນຍົງ ບົນພື້ນຖານການມີສ່ວນຮ່ວມ”. (ກົມຄຸ້ມຄອງ ແລະ ພັດທະນາທີ່ດິນກະສິກໍາ 2019).

ເກມຂອງໂຄງການ EFICAS ຖືກອອກແບບ ແລະ ພັດທະນາຮ່ວມກັບພະນັກງານຈາກກົມຄຸ້ມຄອງ ແລະ ພັດທະນາທີ່ດິນກະສິກໍາ, ກະຊວງກະສິກໍາ ແລະ ໄມ້, ພະນັກງານຈາກຂະແໜງຄຸ້ມຄອງ ແລະ ພັດທະນາກະສິກໍາແຂວງ ຕະຫຼອດເຖິງ ພະນັກງານວິຊາການຈາກຫ້ອງການກະສິກໍາ ແລະ ປ່າໄມ້ເມືອງ. ເກມນີ້ໄດ້ຈັດຕັ້ງປະຕິບັດໃນປີ 2017 ຢູ່ບ້ານວັງແຊງ, ພູນກາງເມືອງ ວຽງໄຊ; ບ້ານ ນ້ຳຕິບ ແລະ ບ້ານ ຫ້ວຍມູນ ເມືອງ ຫົວເມືອງ, ແຂວງ ຫົວພັນ ແລະ 4 ບ້ານຄື ບ້ານ ສາມສຸມ, ບ້ານ ຫ້ວຍກູ້, ຫ້ວຍໄກ້ ແລະ ບ້ານ ພູໂຕ່ງ ເມືອງ ວຽງຄໍາ ແລະ ອີກ 4 ບ້ານຄື ບ້ານ ໜອງ ຄໍາ, ຫ້ວຍວັດ, ຫາດພະອິດ ແລະ ຫາດຂໍ້າ, ເມືອງ ປາກແຊງ, ແຂວງ ຫຼວງພະບາງ.

ເກມນີ້ບໍ່ພຽງແຕ່ຖືກໃຊ້ເພື່ອສໍາຫຼວດລະບົບນິເວດທາງສັງຄົມເທົ່ານັ້ນ ແຕ່ຍັງເປັນເຄື່ອງມືທີ່ງ່າຍໆທີ່ໃຊ້ສຶກສາໃນການວາງແຜນໃນນໍາໃຊ້ທີ່ດິນ, ແນວຄວາມຄິດ ແລະ ສຶກສາທິດທາງການຫັນປ່ຽນການຜະລິດກະສິກໍາໃນອານາຄົດ (Christine Ornetsmüller 2017). ດັ່ງນັ້ນ, ເກມຂອງໂຄງການ EFICAS ນີ້ ສ້າງຂຶ້ນມາເພື່ອຊອກຫາຊ່ອງທາງເລືອກໃຫ້ຊາວກະສິກອນໄດ້ຄົ້ນຄິດພິຈະລະນາເພື່ອກ້າວໄປສູ່ການຈັດຕັ້ງປະຕິບັດກິດຈະກໍາໃຫ້ສອດຄ່ອງກັບແຜນການນໍາໃຊ້ທີ່ດິນແບບມີສ່ວນຮ່ວມ (PLUP); ແຜນພັດທະນາກະສິກໍາຊຸມຊົນ (CADP); ເປັນເກມທີ່ຊ່ວຍໃຫ້ຊາວກະສິກອນມີທາງເລືອກໃນການຄິດວາງແຜນວ່າຈະຈັດຕັ້ງປະຕິບັດກິດຈະກໍາແບບຄອບຄົວ ຫຼື ເຮັດແບບລວມໝູ່ ແລະ ຊ່ວຍໃຫ້ຊາວກະສິກອນກໍ່ຕັ້ງບັນເທົາໄດ້ມີການວາງແຜນພັດທະນາເສດຖະກິດຄອບຄົວໂດຍແມ່ນການສ້າງລາຍຮັບເຂົ້າຄອບຄົວ.

## II. ອຸປະກອນ

1. ແຜ່ນກະດານໂຟມ
2. ແຜ່ນກະດານເກມ
3. ໂປດສະເຕີ  
ບອກກິດຈະກຳທີ່ສາມາດເຮັດໄດ້
4. ໂປດສະເຕີ ບອກກິດຈະກຳ  
ບັບຢູ່ທີ່ສາມາດເຮັດໄດ້
5. ເງິນ (ປອມ)
6. ແກ່ນສາລີ
7. ສະກັອດເຈ້ຍ
8. ໂປດສະເຕີ ບອກການລົງທຶນ
9. ຕັດແຜ່ນຢ່າງເຮັດເປັນບັດ
10. ໂປດສະເຕີ ບອກການລົງທຶນ
11. ເຂັມມຸດ (08 ສີ)
12. ລູກເຕົາ
13. ສະກັອດສອງໜ້າ

## III. ການຕິດຕັ້ງເກມ

1. ວາງແຜ່ນໂຟມ ສີ່ຫຼ່ຽມເກາະກັນເທິງ ໂຕະ ຫຼື ພື້ນ ເພື່ອສະດວກໃນການປັກເຂັມມຸດ ແລະ ວາງແຜ່ນກະດານເກມເທິງແຜ່ນໂຟມ.



ຮູບ 02 : ແຜ່ນກະດານເກມ

2. ບັກເຂັ້ມໝູດສີ ໃສ່ຕາກະໂລ ແລະ ບັກໝາຍບອກພື້ນທີ່ນາ ສໍາລັບຄອບຄົວທີ່ມີນາ (ເຫຼືອງ, ພໍ້າແກ່, ແດງ ແລະ ຂຽວ) ໃຫ້ກົງກັບແຜນກະດານຢູ່ໃນ excel file

ຮູບ 4: ແຜນກະດານເກມຫຼັງຈາກບັກເຂັ້ມໝູດແລ້ວ

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	+	+	+	+	+					+
2	+	+	+	+		+	+			+
3	+	+	+	+	+	+	+		+	+
4					+	+	+	+	+	+
5			+	+	+	+	+	+	+	+
6	+			+	+	+	+	+	+	+
7	+	+	+	+				+		
8	+	+	+	+			+	+	+	
9	+	+	+	+				+	+	
10	+	+	+	+			+	+	+	



3. ກະກຽມແກ່ນສາລີ, ເງິນ ແລະ ສັດລ້ຽງ (ງົວ) ໄວ້ໃນກະຕ່າ

ຮູບ 5: ກະຕ່າກຽມໄວ້ໃຫ້ຜູ້ຫິ້ນ





4. ບິກຂຽນ (8 ກ້ານ) ປຶ້ມບັນທຶກ (8 ຫົວ)

ຮູບ 6: ໂປດສະເຕີອະທິບາຍການເຮັດກິດຈະກຳ



6. ອຸປະກອນກຽມໄວ້ສຳລັບຜູ້ຫຼິ້ນຕ້ອງການເຮັດກິດຈະກຳຕ່າງໆ

ຮູບ 7: ອຸປະກອນທີ່ໃຊ້ໃນການຫຼິ້ນເກມ





#### IV. ຄຳອະທິບາຍ ແລະ ລະບຽບໃນການຫຼິ້ນເກມ

- ຜູ້ອຳນວຍຄວາມສະດວກໃນການຫຼິ້ນເກມ: ຜູ້ຄວບຄຸມເກມ 1 ທ່ານ, ຜູ້ຊ່ວຍ 4 ທ່ານ ແລະ ຜູ້ປ້ອນຂໍ້ມູນເຂົ້າລະບົບຄອມພິວເຕີ 1 ທ່ານ.
- ການເລືອກຜູ້ເຂົ້າຫຼິ້ນເກມ: 08 ຄົນ (ຍິງ 4, ຊາຍ 4) ຈາກລະດັບຄອບຄົວ ທຸກຍາກ, ປານກາງ ແລະ ຮັ່ງມີ.
- ເວລາທີ່ໃຊ້ໃນການຫຼິ້ນເກມ: ຫຼິ້ນ 2 ຮອບ ໃນຕອນເຊົ້າ, 3 ຮອບ ໃນຕອນບ່າຍ ແລະ ແຕ່ລະຮອບໃຊ້ເວລາ 1 ຊົ່ວໂມງເຄິ່ງ.
- ກຳນົດສີເຂັ້ມມຸດ 4 ສີ ແທນໃຫ້ 4 ຄອບຄົວ: ສີເຫຼືອງ, ສີຟ້າ, ສີແດງ ແລະ ສີຂຽວແກ່. ແຕ່ລະຄອບຄົວມີ 24 ແຮງງານຜະລິດ (ກຳນົດໂດຍການນຳໃຊ້ແກ່ນເມັດສາລີ ຫຼື ເມັດຖົ່ວ...), ມີນາ 1 ບ່ອນ (ແທນດ້ວຍບັດສີບົວ), ມີສັດລ້ຽງ (ງົວ 3 ໂຕ) ກຳນົດໂດຍໄມ້ສີ່ຫຼ່ຽມນ້ອຍ ແລະ ມີເງິນທຶນ 1 ລ້ານກີບ (ເປັນເງິນປອມ).
- ອີກ 4 ສີ ແທນໃຫ້ 4 ຄອບຄົວ: ສີມ້ວງ, ສີບົວ, ສີຂາວ ແລະ ສີຂຽວອ່ອນ. ແຕ່ລະຄອບຄົວມີ 24 ແຮງງານຜະລິດ, ບໍ່ມີນາ ແລະ ບໍ່ມີສັດລ້ຽງ, ມີເງິນທຶນພຽງ 5 ແສນກີບ.
- ຫຼັງຈາກນັ້ນ ໃຫ້ຜູ້ຫຼິ້ນເລືອກສີເຂັ້ມໝູດຕາມຄວາມມັກຂອງຕົນເອງ.
- ສ່ວນປະກອບຂອງເກມກໍຈະມີ ກະດານເກມ ເຊິ່ງກະດານເກມແມ່ນແທນໃຫ້ແຜນທີ່ການນຳໃຊ້ດິນໝົດບ້ານ ທີ່ແບ່ງເປັນຕາກະໂລ ແລະ ແຕ່ລະຕາກະໂລຖືກປັກດ້ວຍເຂັ້ມໝູດທີ່ມີສີແຕກຕ່າງກັນ 8 ສີ ຄື: ສີຂຽວແກ່, ສີແດງ, ສີຟ້າ, ສີເຫຼືອງ, ສີບົວ, ສີຂາວ, ສີຂຽວອ່ອນ ແລະ ສີມ້ວງ.
- ກະດານເກມຖືກແບ່ງເປັນຕາກະໂລ ຈະສັງເກດເຫັນວ່າ ມີຕາກະໂລຈຳນວນໜຶ່ງເປັນສີຂຽວຍາຍກັນຢູ່ ນັ້ນບົ່ງບອກເຖິງ ປ່າສະຫງວນ, ປ່າປ້ອງກັນ, ປ່າຫວງຫ້າມ ແລະ ອື່ນໆ.
- ມີເສັ້ນສີຄາມເປັນເສັ້ນໂຄ້ງ ໝາຍເຖິງສາຍນ້ຳຫ້ວຍ ສະແດງວ່າ ຖ້າຫາກດິນໃຜຢູ່ໄກ້ ສາຍນ້ຳຫ້ວຍກໍ່ສາມາດບຸກເບີກເນື້ອທີ່ນາໄດ້, ແຕ່ຕ້ອງການທຶນໃນການບຸກເບີກເປັນ

ຈຳນວນຫຼາຍ ເພື່ອໃຫ້ປູກເຂົ້າໄດ້. ເພາະສະນັ້ນ ຈະມີບັດສີບົວ ຢູ່ 4 ຕາກະໂລ ທີ່ຖືກປັກ ດ້ວຍເຂັມມຸດສີ່ສີແຕກຕ່າງກັນ ໝາຍວ່າ ສີ່ຄອບຄົວເປັນເຈົ້າຂອງແລ້ວ. ສ່ວນຕາກະໂລ ທີ່ເຫຼືອແມ່ນດິນຊົມໃຊ້ ປັກດ້ວຍເຂັມໝູດສີທີ່ແຕກຕ່າງກັນ, ຖ້າວ່າເຂັມມຸດສີໃດຖືກປັກໃສ່ ຕາກະໂລໃດ ຕາກະໂລນັ້ນ ຈະເປັນດິນຂອງສີຜູ້ຫຼິ້ນສີນັ້ນ.

- ຜູ້ຫຼິ້ນຜູ້ໜຶ່ງມີດິນຊົມໃຊ້ 8 ຕາກະໂລ/ຕອນ ແລະ ແຕ່ລະບ່ອນປັກເຂັມມຸດສີແຕກ ຕ່າງກັນ 8 ສີ, (ຍົກເວັ້ນກໍລະນີພິເສດຖ້າຫາກວ່າສະພາບພື້ນທີ່ບ້ານ ໂດຍສະເພາະຢູ່ເຂດພາກເໜືອປະເທດລາວບາງເຂດບາງພື້ນທີ່ມີພື້ນທີ່ນາ ກໍ່ຈະກຳນົດ 4 ສີ/ຄອບຄົວ ຄື: ສີເຫຼືອງ, ສີຟ້າ, ສີແດງ ແລະ ສີຂຽວແກ່ ໄດ້ພື້ນທີ່ນາທຳການຜະລິດຄອບຄົວລະ 1 ບ່ອນ ບວກກັບ 8 ເປັນ 9 ຕາກະໂລ/ບ່ອນ).
- ໃນດິນຜະລິດກະສິກຳແຕ່ລະບ່ອນ ຜູ້ຫຼິ້ນສາມາດເຮັດກິດຈະກຳໃດກໍ່ໄດ້ຕາມສະພາບ ເງື່ອນໄຂຄວາມສະດວກຂອງທ້ອງຖິ່ນນັ້ນໆ, ແຕ່ຜູ້ຫຼິ້ນຕ້ອງໄດ້ຄຳນຶງເຖິງບັດໄຈການນຳ ໃຊ້ແຮງງານ, ຕົ້ນທຶນການຜະລິດ ແລະ ລາຍຮັບຈາກກິດຈະກຳນັ້ນ ເພາະວ່າ ຜູ້ຄວບຄຸມ ເກມໄດ້ກຳນົດໄວ້ຖ້າເຮັດໄຮ່ຕ້ອງໃຊ້ແຮງງານ 10 ແຮງງານ, ປູກສາລີໃຊ້ແຮງງານ 6 ແຮງງານ, ເຮັດນາ 8 ແຮງງານ ແລະ ກິດຈະກຳອື່ນໆ.
- ນອກຈາກກຳນົດແຮງງານໃສ່ແຕ່ລະກິດຈະກຳແລ້ວ, ຍັງໄດ້ກຳນົດລາຍຮັບຈາກກິດ ຈະກຳ ນັ້ນໆອີກດ້ວຍເຊັ່ນວ່າຖ້າເຮັດໄຮ່ຈະມີລາຍຮັບໝົດປີ 3-4 ລ້ານກີບ/ຕາກະໂລ, ປູກສາລີ ມີລາຍຮັບ 3-4 ລ້ານກີບ/ຕາກະໂລ, ເຮັດນາມີລາຍຮັບ 10 ລ້ານກີບ/ຕາກະໂລ. ສັງເກດ ເຫັນວ່າລາຍຮັບທີ່ກຳນົດໄວ້ສຳລັບກິດຈະກຳເຮັດໄຮ່ ແລະ ປູກສາລີ ແມ່ນບໍ່ຄົງທີ່ບາງ ຮອບໄດ້ 3 ລ້ານກີບ, ບາງຮອບໄດ້ 4 ລ້ານກີບເພາະວ່າໃນແຕ່ລະຮອບທາງຜູ້ຄວບຄຸມ ເກມໄດ້ໂຍນໝາກອີເຕົາເພື່ອສ່ຽງທາຍເບິ່ງວ່າຜົນຜະລິດຮອບນີ້/ປີນີ້ດີຫຼື ບໍ່ຖ້າດິນຟ້າ ອາກາດຝົນຕົກຖືກຕ້ອງຕາມລະດູການ.
- ເພື່ອເປັນການຊ່ວຍໃຫ້ຜູ້ຫຼິ້ນສາມາດຄິດໄລ່ ແລະ ຈົດບັນທຶກກິດຈະກຳ ແລະ ລາຍຮັບ ສະນັ້ນ ທາງທີມງານຈຶ່ງໄດ້ຈັດປຶ້ມ ແລະ ປາກກາ ໃຫ້ຜູ້ຫຼິ້ນ ອີກຢ່າງໜຶ່ງກໍ່ເພື່ອເປັນການປູກ ຈິດສຳນຶກໃຫ້ຜູ້ຫຼິ້ນ/ຊາວກະສິກອນ ຮູ້ວາງແຜນ ແລະ ຄິດໄລ່ ແລ້ວຈົດເປັນລາຍລັກ ອັກສອນ.

V. ຈັດຜູ້ຫຼິ້ນເຂົ້ານຶ່ງອ້ອມແຜ່ນກະດານເກມ.

ຫຼັງຈາກທີ່ວາງກະດານເກມ ແລະ ຕິດໂປດສະເຕີຮຽບຮ້ອຍແລ້ວ ກໍເຊີນຜູ້ທີ່ຈະເຂົ້າຮ່ວມ ຫຼິ້ນເກມຈຳນວນ 8 ຄົນ ເຂົ້ານຶ່ງປະຈຳທີ່ ເຊິ່ງໃນການນຶ່ງແມ່ນໃຫ້ນຶ່ງອ້ອມເປັນຮູບຈະຕຸລັດ ໝາຍວ່ານຶ່ງຂ້າງລະສອງຄົນ ເພາະສະດວກ ແລະ ງ່າຍຕໍ່ຜູ້ອ່ານວຍຄວາມສະດວກໃນການໃຫ້ ຄຳແນະນຳໃນການຫຼິ້ນເກມ ດັ່ງຮູບຂ້າງລຸ່ມນີ້:



ຮູບ 8 : ຜູ້ອ່ານວຍຄວາມສະດວກກຳລັງອະທິບາຍລະບຽບໃນການຫຼິ້ນເກມ

- ຜູ້ອຳນວຍຄວາມສະດວກ 04 ທ່ານ ແຕ່ລະທ່ານໃຫ້ຄວາມຊ່ວຍເຫລືອຜູ້ຫລິ້ນສອງທ່ານ
- ຜູ້ອຳນວຍຄວາມສະດວກແນະນຳຜູ້ຫຼິ້ນໃຫ້ຮູ້ຈັກສີເຂັ້ມໝູດຢູ່ເທິງແຜ່ນກະດານເກມ ເຂັ້ມໝູດແຕ່ລະສີແທນໃຫ້ສີເຂັ້ມມຸດທີ່ຜູ້ຫຼິ້ນເລືອກໄດ້ກໍ່ຈະເປັນສີປະຈຳຄອບຄົວນັ້ນ. ຄືດັ່ງທີ່ໄດ້ອະທິບາຍໄວ້ແລ້ວໃນເບື້ອງເທິງວ່າ ຜູ້ໜຶ່ງ/ຄອບຄົວໜຶ່ງ ຈະໄດ້ຄອບຄອງ 8 ຕາກະໂລ/ປ່ອນ ຫຼື ແປງ ຍົກເວັ້ນຖ້າຫາກບ້ານໃດມີເງື່ອນໄຂໃນການເຮັດນາ ກໍ່ຈະມີກຸ່ມ 4 ຄອບຄົວຄືຄອບຄົວ ສີເຫຼືອງ, ສີຟ້າ, ສີແດງ ແລະ ສີຂຽວແກ່ ໄດ້ 9 ຕາກະໂລ.
- ແນະນຳໃຫ້ຮູ້ກິດຈະກຳທີ່ເຮັດຕົວຢ່າງໃນຮອບທຳອິດແທນໃຫ້ບິທຳອິດ ຄອບຄົວສີເຫຼືອງວາງແຜນຈະເຮັດກິດຈະກຳດັ່ງລຸ່ມນີ້:

**ຮູບ 9: ບອກປະເພດກິດຈະກຳ ແລະ ແຮງງານທີ່ໃຊ້.**



- ປູກເຂົ້າໄຮ່ ແມ່ນໃຫ້ເອົາບັດສີຂາວເພາະສີຂາວແທນໃຫ້ກິດຈະກຳການເຮັດໄຮ່ໄປວາງໄວ້ບ່ອນເຂັ້ມມຸດສີເຫຼືອງ ແລ້ວໃຫ້ເອົາເມັດຖົ່ວສີແດງ 2 ເມັດ ໄປໃສ່ແທນໃຫ້ 10 ແຮງງານ ໝາຍຄວາມວ່າ ບິໜຶ່ງໃຊ້ແຮງງານເຂົ້າໃນການເຮັດໄຮ່ ແມ່ນສິບແຮງງານ ແລະ ໃນການເຮັດໄຮ່ນີ້ຈະໄດ້ລາຍຮັບຢູ່ 3-4 ລ້ານກີບ/ຕາກະໂລ. (ບາງບິຝົນຕົກຖືກຕ້ອງຕາມລະດູການໄດ້ຜົນຜະລິດດີຈະໄດ້ 4 ລ້ານກີບ/ຕາກະໂລ ແຕ່ຖ້າຜົນຕົກບໍ່ຖືກຕ້ອງຕາມລະດູການລາຍຮັບກໍ່ຈະໄດ້ 3 ລ້ານກີບ/ຕາກະໂລ).

- ປູກສາລີແມ່ນໃຫ້ເອົາບັດສີເຫຼືອງເພາະສີເຫຼືອງແທນໃຫ້ກິດຈະກຳການປູກສາລີໄປວາງໄວ້ບ່ອນເຂັມໝູດສີເຫຼືອງ ແລ້ວເອົາເມັດຖົ່ວສີຂາວໄປໃສ່ ເທິງບັດສີ ເຫຼືອງ 6 ເມັດ ແທນໃຫ້ 6 ແຮງງານ ໝາຍຄວາມວ່າກິດຈະກຳການປູກສາລີພັນແມ່ນນຳໃຊ້ແຮງງານ 6 ແຮງງານ ສ້າງລ້າຍຮັບ 3-4 ລ້ານກີບ/ຕາກະໂລ. (ບາງບົດຜົນຕົກຖືກຕ້ອງຕາມລະດູການໄດ້ຜົນ ຜະລິດດີ ຈະໄດ້ 4 ລ້ານກີບ/ຕາກະໂລ ແຕ່ຖ້າ ຜົນຕົກບໍ່ຖືກຕ້ອງຕາມລະດູການ ລາຍຮັບກໍ່ຈະໄດ້ 3 ລ້ານກີບ/ຕາກະໂລ).
- ເຮັດນາແມ່ນບັດສີບົວ ໂດຍມີເຂັມໝູດສີເຫຼືອງປັກຢູ່ແລ້ວ ພຽງແຕ່ເອົາແຮງງານໄປໃສ່ ຈຳນວນ 8 ແຮງງານ/ຕາກະໂລ. ກິດຈະກຳການເຮັດນາແມ່ນຈະໄດ້ລາຍຮັບ ຈຳນວນ 10 ລ້ານກີບ/ຕາກະໂລ. ການເຮັດນາຈະປະກອບມີສອງລັກສະນະ ຄື: ເຮັດນາຍາມລະດູຝົນ ເກັບກ່ຽວແລ້ວບໍ່ໄດ້ປູກຫຍັງໃສ່ໃນພື້ນທີ່ນາ ແລະ ການເຮັດນາອີກລັກສະໜຶ່ງແມ່ນ ຫຼັງຈາກເຮັດນາໃນລະດູຝົນແລ້ວໃນລະດູແລ້ງແມ່ນປູກພືດລະດູແລ້ງ ກໍລະນີນີ້ແມ່ນໃຊ້ແຮງງານ 10 ແຮງງານ.

**ຄອບຄົວສີເຫຼືອງ**

ໄດ້ເຮັດກິດຈະກຳ 3 ຢ່າງ ຄື: ເຮັດໄຮ່, ປູກສາລີ ແລະ ເຮັດນາ ໃຊ້ແຮງງານທັງໝົດ 24 ແຮງງານ ສະແດງວ່າ ໃຊ້ແຮງງານໝົດແລ້ວຕາມທີ່ໄດ້ກຳນົດໄວ້ ສະນັ້ນບໍ່ສາມາດເຮັດກິດຈະກຳອື່ນໄດ້ ເຊິ່ງໃນຊີວິດຈິງກໍເຊັ່ນກັນ ຖ້າຫາກແຮງງານບໍ່ມີ ຫຼື ບໍ່ພຽງພໍກໍບໍ່ສາມາດເຮັດກິດຈະກຳອື່ນໄດ້. ແຕ່ວ່າສີເຫຼືອງ ຍັງເປັນດິນເປົ່າຫວ່າງ ຈຳນວນ 6 ຕາກະໂລ/ຕອນ ເຊິ່ງລາວສາມາດປ່ອຍງົວ 3 ໂຕໃສ່ໄດ້ ບວກກັບເງິນຕົ້ນທຶນທີ່ມີ ຈຳນວນ 1 ລ້ານກີບ ເຊິ່ງລາວສາມາດລົງທຶນ ຫຼື ຝາກທະນາຄານໄວ້ກິນດອກເບ້ຍໄດ້. ແຕ່ຖ້າສົມມຸດວ່າລາວຍາກລົງທຶນໃສ່ການປູກຫຍ້າອາຫານສັດ ລາວສາມາດລົງທຶນໄດ້ເພາະໃຊ້ເງິນທຶນພຽງແຕ່ 5 ແສນກີບ/ຕາກະໂລ ແລະ ຖ້າລາວປູກຫຍ້າອາຫານສັດລາວຕ້ອງເຮັດຮົ່ວອ້ອມສີດ້ານ, ໃນນີ້ການເຮັດຮົ່ວອ້ອມບ່ອນປູກຫຍ້າແມ່ນຖືກກຳນົດໃຫ້ເປັນຮົ່ວ 2 ປະເພດ ໃຫ້ເລືອກ 1. ຮົ່ວຖາວອນ ລາຄາຮົ່ວດ້ານລະ 5 ແສນກີບ ຖ້າອ້ອມສີ່ລ້ານຕົກເປັນເງິນ 2 ລ້ານກີບ ສະແດງວ່າ ເງິນບໍ່ພໍ. ເພາະສະນັ້ນ, ຈຶ່ງເຮັດຮົ່ວອ້ອມຊົ່ວຄາວ ດ້ານລະ 1 ແສນກີບ ລວມທັງໝົດ ແມ່ນ 4 ແສນກີບ ສະແດງວ່າ ລາວເຫຼືອເງິນແຮໄວ້ 1 ແສນ ກີບ ໃນຈຳນວນເງິນທັງໝົດ 1 ລ້ານກີບ. ແຕ່ລາວບໍ່ມີແຮງງານພໍ ເພາະໃນການປູກຫຍ້າຕ້ອງການແຮງງານແມ່ນ 4 ແຮງງານ ເພາະໃນຈຳນວນແຮງງານທັງໝົດ 24 ແຮງງານແມ່ນໃຊ້ໄປກັບ 3 ກິດຈະກຳ ຄື: ເຮັດໄຮ່, ປູກສາລີພັນ ແລະ ເຮັດນາ. ເພາະສະນັ້ນຈຶ່ງຫາທາງເລືອກໃໝ່ ເພື່ອໃຫ້ແຮງງານພໍ.



**ກຸ່ມ 4 ຄອບຄົວ ຄື ຄອບຄົວ ສີມັວງ, ສີບົວ, ສີຂາວ ແລະ ສີຂຽວອ່ອນ.**

ເຊິ່ງແຕ່ລະຄອບຄົວມີ 24 ແຮງງານຜະລິດ, ບໍ່ມີນາ ແລະ ບໍ່ມີສັດລ້ຽງ, ມີເງິນທຶນ 5 ແສນກີບ ກໍ່ສາມາດເຮັດຫຼາຍກິດຈະກຳທີ່ແຕກຕ່າງກັນໄດ້ ເຊັ່ນ ຄອບຄົວສີມັວງ ໃນຮອບທຳອິດ ຫຼື ປີທຳອິດ ສາມາດວາງແຜນ ແລະ ຈັດຕັ້ງປະຕິບັດກິດຈະກຳໄດ້ ດັ່ງລຸ່ມນີ້:

- ເຮັດໄຮ່ ແມ່ນໃຫ້ເອົາບັດສີຂາວ ໄປວາງໄວ້ບ່ອນເຂັ້ມໝູດສີມັວງ ແລ້ວເອົາເມັດຖົ່ວ ໄປໃສ່ 10 ເມັດ ແທນໃຫ້ 10 ແຮງງານ ໝາຍຄວາມວ່າ ປີໜຶ່ງໃຊ້ແຮງງານຜະລິດໃນການ ເຮັດໄຮ່ແມ່ນສິບແຮງງານ ແລະ ໃນການເຮັດໄຮ່ນີ້ຈະໄດ້ລາຍຮັບ ຢູ່ 3-4 ລ້ານກີບ/ ຕາກະໂລ. (ບາງປີຝົນຕົກຖືກຕ້ອງຕາມລະດູການ ໄດ້ຜົນຜະລິດດີ ຈະໄດ້ 4 ລ້ານກີບ/ ຕາກະໂລ ແຕ່ຖ້າ ຝົນຕົກບໍ່ຖືກຕ້ອງຕາມລະດູການ ລາຍຮັບກໍ່ຈະໄດ້ 3 ລ້ານກີບ/ ຕາກະໂລ).
- ປູກສາລີ ແມ່ນໃຫ້ເອົາບັດສີເຫຼືອງໄປວາງໄວ້ບ່ອນເຂັ້ມໝູດສີມັວງ ແລ້ວເອົາເມັດຖົ່ວ ໄປໃສ່ເທິງບັດສີເຫຼືອງ 6 ເມັດ ແທນໃຫ້ 6 ແຮງງານ ໝາຍຄວາມວ່າກິດຈະກຳການປູກສາລີພັນ ແມ່ນນຳໃຊ້ແຮງງານ 6 ແຮງງານ ສ້າງລາຍຮັບ 3-4 ລ້ານກີບ/ຕາກະໂລ. (ບາງປີຝົນຕົກ ຖືກຕ້ອງຕາມລະດູການ ໄດ້ຜົນຜະລິດດີ ຈະໄດ້ 4 ລ້ານກີບ/ຕາກະໂລ ແຕ່ຖ້າຝົນຕົກບໍ່ຖືກ ຕ້ອງຕາມລະດູການ ລາຍຮັບກໍ່ຈະໄດ້ 3 ລ້ານກີບ/ຕາກະໂລ)
- ຄອບຄົວນີ້ ອາດຈະປູກສາລີອີກ ຕາກະໂລ/ບ່ອນໜຶ່ງອີກ ເພາະເຫັນວ່າການໃຊ້ ແຮງງານໃນ ການຈັດຕັ້ງປະຕິບັດກິດຈະກຳນີ້ ບໍ່ຫຼາຍພຽງແຕ່ 6 ແຮງງານ ເພາະຖ້າເຮັດ ໄຮ່ອີກແມ່ນແຮງງານຈະບໍ່ພໍ. ດັ່ງນັ້ນ ປູກສາລີອີກບ່ອນໜຶ່ງ ຈຶ່ງເປັນທາງເລືອກໜຶ່ງໃນການ ເຫຼືອແຮງງານໄວ້ 2 ແຮງງານ. ມາເບິ່ງ 2 ແຮງງານ ທີ່ເຫຼືອສາມາດເອົາໄປເຮັດກິດຈະ ກຳຫຍັງໄດ້ແດ່ ແມ່ນໃຫ້ກັບຄືນໄປເບິ່ງໂປດສະເຕີທີ່ບອກກ່ຽວກັບກິດຈະກຳທີ່ສາມາດ ເຮັດໄດ້ ໃນນັ້ນມີ ເກັບເຄື່ອງປ່າຂອງດົງ ເພາະເຄື່ອງແຮງງານສາມາດເກັບໄດ້ໃນຕາກະໂລ/ ບ່ອນໜຶ່ງ ເພາະສະນັ້ນ ແຮງງານທີ່ເຫຼືອ 2 ແຮງງານແມ່ນສາມາດເກັບໄດ້ຢູ່ 4 ຕາກະໂລ/ ບ່ອນ ສາມາດສ້າງລາຍໄດ້ຈາກເກັບເຄື່ອງປ່າຂອງດົງ 2 ລ້ານກີບ/4 ຕາກະໂລ.

### ການເກັບເຄື່ອງປ່າຂອງດົງ:

ໃຫ້ເອົາບັດສີຂຽວອ່ອນທີ່ມີຮູບກາໝໍ່ໄມ້ ໄປວາງໄວ້ເທິງຕາກະໂລ ແລ້ວເອົາເຂັມໝູດສີມັວງ ປັກສຽບໄວ້ເພື່ອບອກເຖິງສີມັວງຈັບຈອງແລ້ວເຂດນີ້ ດັ່ງຮູບລຸ່ມນີ້:



ໃນການເກັບເຄື່ອງປ່າຂອງດົງນີ້ ແມ່ນສາມາດເກັບໄດ້ສະເພາະໃນປ່າເທົ່ານັ້ນ ໃນເຂດປ່າຜະລິດແມ່ນບໍ່ສາມາດເກັບໄດ້ ເຂດປ່າຜະລິດໃນແຜ່ນກະດານເກມນີ້ ແມ່ນໝາຍ ເຖິງບ່ອນທີ່ມີເຂັມໝູດປັກສຽບໄວ້ນັ້ນ ແມ່ນບໍ່ສາມາດເກັບເຄື່ອງປ່າຂອງດົງໄດ້.

ນອກຈາກທີ່ກ່າວມາຂ້າງເທິງນີ້ ສີມັວງເຮັດໄດ້ ເພາະສີມັວງຍັງມີເງິນທຶນ 5 ແສນກີບ ແລະ ໃນຈຳນວນເງິນທ້າແສນກີບທີ່ມີນີ້ ສາມາດເຮັດຫຍັງໄດ້ແດ່. ອັນນີ້ ຕ້ອງກັບໄປເບິ່ງໂປດສະເຕີການລົງທຶນຂ້າງເທິງ ຈະເຫັນໄດ້ວ່າ:

- ຖ້າລົງທຶນຊົ່ວມາລ້ຽງ ໑໒ ໂຕໜຶ່ງ 5 ລ້ານກີບ ເງິນບໍ່ເຖິງ.
- ຖ້າລົງທຶນຊື້ແບ້, ແບ້ໂຕໜຶ່ງ 5 ແສນກີບ ຖືວ່າຊື້ໄດ້.
- ຖ້າລົງທຶນປູກຫຍ້າ ກໍສາມາດລົງທຶນໄດ້ ຕາກະໂລໜຶ່ງ/ບ່ອນໜຶ່ງ 5 ແສນກີບ ແຕ່ໃຊ້ 4 ແຮງງານ, ແຮງງານບໍ່ພິ.

- ຖ້າລົງທຶນປູກໝາກແຫ່ງແມ່ນແຮງງານ ແລະ ເງິນບໍ່ພໍ ເພາະປູກໝາກແຫ່ງຕ້ອງໃຊ້ງານ 2 ແຮງງານ, ເງິນ 4 ລ້ານກີບໃນການຊື້ເບ້ຍ ແລະ ຕ້ອງລໍຖ້າເກັບກ່ຽວຜົນຜະລິດປີທີ 3 ຈຶ່ງສາມາດມີລາຍຮັບຈາກການຂາຍຜົນຜະລິດ.
- ຖ້າລົງທຶນໃສ່ປູກໄມ້ໃຫ້ໝາກ ເງິນ ແລະ ແຮງງານບໍ່ພໍ ເພາະປູກໄມ້ໃຫ້ໝາກຕ້ອງການ 4 ແຮງງານ ແລະ ໃຊ້ເງິນທຶນໃນການຊື້ເບ້ຍມາປູກ 1 ເຮັກຕາ/ຕາກະໂລ/ບ່ອນ ແມ່ນຕົກຢູ່ 6 ລ້ານ ກີບ.
- ຖ້າຢາກບູກເບີກນາໃໝ່ ແມ່ນໃຊ້ເງິນທຶນ 30 ລ້ານກີບ, ເງິນບໍ່ພໍ.
- ຖ້າຢາກຄ້າຂາຍ ເປີດຮ້ານຂາຍເຄື່ອງຍ່ອຍ ຕ້ອງມີເງິນຕົ້ນທຶນ 10 ລ້ານກີບ ຈຶ່ງສາມາດດໍາເນີນກິດຈະການນີ້ໄດ້.

ເພາະສະນັ້ນ, ຜູ້ຫຼິ້ນໃນກຸ່ມສິນີ້ ສາມາດຄິດໄລ່ ບວກ ລົບ ຄູນ ຫານ ຈັດການເຮັດກິດຈະກຳ ແລ້ວເອົາແຮງງານເຂົ້າໃນແຕ່ລະກິດຈະກຳໃຫ້ຖືກຕ້ອງຕາມທີ່ໄດ້ກຳນົດໄວ້ໃນໂປດສະເຕີ ກິດຈະກຳທີ່ທ່ານສາມາດເຮັດໄດ້ ແລະ ລົງທຶນໄດ້.

**VI. ການລາຍງານຂໍ້ມູນເຂົ້າລະບົບ (Excel file) ສຳລັບຜູ້ປ້ອນຂໍ້ມູເຂົ້າຄອມພິວເຕີ.**

ຜູ້ປ້ອນຂໍ້ມູນເຂົ້າຄອມພິວເຕີ ນອກຈາກເປັນຜູ້ຕິດຕັ້ງເກມ ຍັງຈະຕ້ອງໄດ້ຕິດຕາມກະດານເກມວ່າ ຜູ້ຫຼິ້ນໃນແຕ່ລະຮອບປ່ຽນແປງກິດຈະກຳຫຍັງແດ່ ແລະ ຜູ້ອໍານວຍຄວາມສະດວກກໍ່ເຊັ່ນດຽວກັນ ໃນແຕ່ລະຮອບຫຼິ້ນຈາກຜູ້ຫຼິ້ນໄດ້ວາງແຜນເຮັດກິດຈະກຳໄດ້ນຳໃຊ້ແຮງງານ ຄົບຖ້ວນສົມບູນແລ້ວ. ຜູ້ອໍານວຍຄວາມສະດວກທີ່ຕົນເອງໄດ້ຕິດຕາມວ່າຜູ້ຫຼິ້ນໄດ້ເຮັດກິດຈະກຳຫຍັງແດ່ ກໍ່ໃຫ້ຈິດບັນທຶກລົງໃນປຶ້ມ ແລ້ວ ນຳມາສະເໜີຕໍ່ຜູ້ເອົາຂໍ້ມູນເຂົ້າໃນລະບົບຄອມພິວເຕີດັ່ງລຸ່ມນີ້:

ກະດານເກມທີ່ຜູ້ຫຼິ້ນຍັງບໍ່ທັນໄດ້

ກະດານເກມຫຼິ້ນຮອບທີ 1

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	+	+	+	+	+					+
2	+	+	+	+			+			+
3	+	+	+	+	+	+	+			+
4					+	+	+	+	+	+
5					+	+	+	+	+	+
6	+				+	+	+	+	+	+
7	+	+	+	+						
8	+	+	+	+	+		+	+	+	
9	+	+	+	+	+				+	+
10	+	+	+	+	+				+	+

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	+	+	+	+	+					+
2		X	+	+			+			+
3	+	+		+	+	+	+			+
4									X	+
5										+
6	+									+
7	+	+	+	+						
8	+	+	+	+	+				+	+
9	+	+	+	+	+				+	+
10	+	X	+	+					+	+

ສິ່ງເກດຈາກກະດານຮອບທີ 1 ຂອງຜູ້ຫຼິ້ນສີເຫຼືອງ (+) ກິດຈະກຳທີ່ລາວເຮັດໄດ້ ປະກອບມີ:



ຜູ້ອ່ານວຍຄວາມສະດວກ  
ລາຍງານກິດຈະກຳຕໍ່ຜູ້  
ປ້ອນຂໍ້ມູນ ເຂົ້າ EX EL



ຕົວຢ່າງຕາຕະລາງການຄິດໄລ່ລາຍຮັບຈາກການເຮັດກິດຈະກຳຂອງສີເຫຼືອງ:



ລຳດັບ	ລາຍການ	ຕົວກຳນົດ		ຮອບ 1		
		ແຮງງານ	ລາຍຮັບ	ຈ/ນ	ຮ/ງ	ລາຍຮັບ
ກິດຈະກຳ	ປູກເຂົ້າໄຮ່	10	3-4			
	ປູກເຂົ້າໄຮ່ + (ຖິ້ວແຮ)	10	3-4			
	ປູກສາລີ	6	3-4			
	ປູກສາລີ + (ຖິ້ວແຮ)	6	3-4			
	ເຮັດນາ	8	10			
	ເຮັດນາ + (ປູກຜັກລະດູແລ້ງ)	10	10-13			
	ປູກໄມ້ໃຫ້ໝາກ	4	8-14			
	ຄປຂດ	0.5	0.5			
	ຄປຂດ + (ໝາກແຫ່ງ)	2	2-5			
	ສັດລ້ຽງປ່ອຍຊະຊາຍ	0	0-1.5			
	ປູກຫຍ້າປ່ອຍສັດເຂົ້າກິນ	2	4-9			
	ປູກຫຍ້າແບບຕັດ ແລະ ກ່ຽວໃຫ້ກິນ + (ເຮັດຫຍ້າໝັກ)	4	8-14			
	ປ່ອຍຄັງ	3	1-2			
	ຮັບຈ້າງລາຍວັນ	1	1			
	ຄ້າຂາຍ ແລະ ການບໍລິການ	1	2			
ປູກຫຍ້າເພື່ອເກັບແກ່ນ	3	2-3				
ປູກມັນຕົ້ນເກືອໜູ	4	5				
ປູກພືດຜັກ	4	4				
ກິດຈະກຳລົງທຶນ	ລາຍການ	ຮ/ງ	ລາຄາ	ຈ/ນ	ຮ/ງ	ລາຄາ
	ງົວ	0	5			
	ສວນຫຍ້າອາຫານສັດ	4	0.5			
	ປູກໄມ້ໃຫ້ໝາກ	4	6			
	ຄປຂດ + (ໝາກແຫ່ງ)	2	4			
	ລ້ອມຮົ່ວ (100 ມ)	0	0.5			
	ປູກເບີນນາໃໝ່	0	30			
	ຕັ້ງຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ	0	10			
	ຊື້ດິນ	0	1			
	ຂາຍດິນ	0	1			
	ແບ້	0	0.5			
	ອື່ນໆ 4 (ລ້ອມຮົ່ວຊົ່ວຄາວ)	0	0.1			

**ໝາຍເຫດ:** ສໍາລັບຂໍ້ມູນຕົວກຳນົດ, ຈໍານວນແຮງງານ ແລະ ຜົນຜະລິດ ຫຼື ລາຍຮັບແມ່ນ ໃຫ້ກຳນົດຕາມສະ ພາບທ້ອງຖິ່ນທີ່ເຮົາຈັດຕັ້ງປະຕິບັດເກມ ແລະ ຫຼັງຈາກການຫຼິ້ນເກມແລ້ວ ໃນແຕ່ລະຮອບ ແມ່ນໃຫ້ທາງຜູ້ຄວບຄຸມເກມ (Game Controller) ຈົດບັນທຶກເຫດການຕ່າງ ທີ່ເກີດຂຶ້ນໃນລະຫວ່າງການຫຼິ້ນເກມວ່າ ມີກິດຈະກຳໃໝ່ຫຍັງແດ່ ນອກຈາກກິດຈະກຳທີ່ທາງຜູ້ ຄວບຄຸມເກມທີ່ກຳນົດໄວ້ ແລະ ໃນຮອບສຸດທ້າຍ ຜູ້ຄວມຄຸມເກມຕ້ອງໄດ້ສອບຖາມຜູ້ເຂົ້າ ຮ່ວມແຕ່ລະຄົນວ່າໄດ້ຄວາມຮູ້ຫຍັງແດ່ ແລະ ເຫດການທີ່ຫຼິ້ນຄ້າຍຄືກັບຊີວິດຕົວຈິງຄືກັນ ຫຼື ບໍ່ ແລະ ສາມາດນຳເອົາໄປປັບໃຊ້ກັບຊີວິດຕົວຈິງແນວໃດ. ອີກເທື່ອໜຶ່ງ ແມ່ນຕາຕະລາງຕົວຢ່າງ ສະເພາະສີເຫຼືອງເທົ່ານັ້ນ ສ່ວນສີອື່ນໆທີ່ຍັງເຫຼືອແມ່ນໃຫ້ນຳໃຊ້ຕາຕະລາງແບບດຽວກັນໃນ ການຄຳນວນ.

ຫຼັງຈາກຫຼິ້ນເກມໃນຮອບທີ່ໜຶ່ງແລ້ວ ກ່ອນຈະໄປຮອບໃໝ່ຜູ້ຄວບຄຸມເກມຕ້ອງໄດ້ກຳນົດ ດິນບາງຕອນທີ່ບໍ່ສາມາດປູກຕໍ່ໄປໄດ້ໃນຮອບຕໍ່ໄປ ເຊັ່ນ: ກິດຈະກຳປູກເຂົ້າໄຮ່, ປູກສາລີ ໝາຍ ຄວາມວ່າດິນຕອນນີ້ຕ້ອງໃຊ້ເຄື່ອງໝາຍກາກະບາດບົ່ງບອກເຖິງບໍ່ອະນຸຍາດໃຫ້ເຮັດໄຮ່ເຂົ້າ, ໄຮ່ສາລີ ເພາະປີຜ່ານມາ ຫຼື ຮອບຜ່ານມາໄດ້ຈັດຕັ້ງປະຕິບັດແລ້ວ ແລະ ໃນຄວາມເປັນຈິງ ຊາວກະສິກອນ ຫຼັງຈາກປູກເຂົ້າໄຮ່ ສາລີ ໃສ່ດິນຕອນນັ້ນແລ້ວ ປີຕໍ່ໄປແມ່ນປູກບໍ່ໄດ້ (ຄວາມຈິງ ປູກໄດ້ຢູ່ແຕ່ບໍ່ງາມ ໄດ້ຜົນຜະລິດຕໍ່າ) ດັ່ງຮູບລຸ່ມນີ້:

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	+	+	+	X	+					+
2	+	↖	X	+			X			+
3	X	+	X	+	+	+	+			+
4	+	+	+	+	+	+	X	↖		+
5	+	+	+	+	+	+	X	X	X	X
6	+	+	+	+	+	+	+	+	X	+
7	+	+	+	+				X		
8	+	+	X	+	+		+	+	+	+
9	+	X	X	+	+			X	+	+
10	+	↖	X	+	+		X	↖	+	+



## VII. ສະຫຼຸບ ແລະ ສະເໜີແນະນຳ

ເກມນີ້ ເປັນເກມທີ່ມີອົງປະກອບຫຼາຍຢ່າງໃນການຫຼິ້ນ ແລະ ຍັງບໍ່ທັນມີຕົວກຳນົດທີ່ລົງຕົວເທື່ອ ເພາະເຫັນໄດ້ຈາກການໄປຈັດຕັ້ງປະຕິບັດໃນແຕ່ລະບ້ານ, ເມືອງ ແລະ ແຂວງຕ້ອງໄດ້ດັດບັບ ເພີ່ມເຕີມເສີມໃສ່ບາງກິດຈະກຳທີ່ມີໃນທ້ອງຖິ່ນນັ້ນ ແລະ ທ້ອງຖິ່ນອື່ນບໍ່ມີ. ເຖິງແມ່ນວ່າເປັນ ເກມທີ່ມີຄວາມຫຍຸ້ງຍາກໃນການຫຼິ້ນ ໃນເບື້ອງຕົ້ນແຕ່ຫຼັງຈາກຊາວບ້ານໄດ້ຫຼິ້ນແລ້ວໃນຮອບຕ່າງໄປ ເຂົາເຈົ້າມີຄວາມສະນຸກສະໜານເພີດເພີນ ມີການແຂ່ງຂັນກັນໃນການຊອກຫາຊ່ອງທາງ ຫຼື ກິດຈະກຳທີ່ຈະພັດທະນາ ແລະ ບັບປຸງເສດຖະກິດຂອງຕົນໃຫ້ດີຂຶ້ນເທື່ອລະກ້າວ.

ຂໍ້ສະເໜີ ແນະນຳຕໍ່ຜູ້ຈະນຳເອົາເກມດັ່ງກ່າວນີ້ ໄປຈັດຕັ້ງປະຕິບັດໃນບ່ອນອື່ນ ຄວນສຶກສາຄູ່ມືນີ້ຢ່າງລະອຽດ ແລະ ຖີ່ຖ້ວນ ແລະ ຖ້າເປັນໄປໄດ້ຄວນໄດ້ຮັບການຝຶກອົບຮົບເສຍກ່ອນ ແລະ ຜູ້ຂຽນຍອມຮັບວ່າການຂຽນຄູ່ມືການຫຼິ້ນເກມນີ້ ແມ່ນຍັງບໍ່ຄົບຖ້ວນສົມບູນເທື່ອ ເນື່ອງຈາກວ່າຜູ້ຄົນຄິດສ້າງເກມແມ່ນ ທ່ານ Robin Collobet ແລະ Dr. Jean Christophe Casstella. ຜູ້ຂຽນເອງ ພຽງແຕ່ເປັນຜູ້ຊ່ວຍອຳນວຍຄວາມສະດວກເທົ່ານັ້ນ ແລະ ອີກຢ່າງໜຶ່ງ ເກມນີ້ໄດ້ຖືກຈັດຕັ້ງປະຕິບັດແຕ່ປີ 2017 ຈຶ່ງເຮັດໃຫ້ການນຳສະເໜີເລື່ອງລາວ ເຫດການ ຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນບໍ່ຄົບຖ້ວນສົມບູນ.

ນັບຕັ້ງແຕ່ເດືອນມີນາ ປີ2018, ອົງປະກອບພື້ນຖານ ໂຄງລ່າງຊົນນະບົດກະຊິກຳຂະໜາດນ້ອຍ (SARI) ຂອງແຜນງານພັດທະນາເຂດເນີນສູງພາກເໜືອ (NUDP) ແລະ ໂຄງການສົ່ງເສີມການປະຕິບັດເຕັກນິກນິເວດກະສິກຳ (EFICAS) ພາຍໃຕ້ການສະໜັບສະໜູນດ້ານທຶນຈາກອົງການພັດທະນາຂອງຝຣັ່ງ (AFD) ແລະ ກະຊວງກະສິກຳ ແລະ ປ່າໄມ້ ເພື່ອແນໃສ່ເປົ້າໝາຍການພັດທະນານິເວດກະສິກຳແບບຍືນຍົງ (Agro-Ecological) ແລະ ວຽກງານການຄຸ້ມຄອງອ່າງໂຕ່ງ (Watershed Management) ເຊິ່ງເປັນພາກສ່ວນຫຼັກໃນເປົ້າໝາຍການພັດທະນາຄວາມສາດມາໃນການຄຸ້ມຄອງ ແລະ ບົວລະບັດຮັກສາໂຄງລ່າງພື້ນຖານຂະໜາດນ້ອຍ ແລະ ພັດທະນາຊີວິດການເປັນຢູ່ຂອງປະຊາຊົນເຂດຊົນນະບົດແບບຍືນຍົງໃນແຂວງເປົ້າໝາຍຄື: ແຂວງຫຼວງພະບາງ, ແຂວງຫົວພັນ ແລະ ແຂວງຜົ້ງສາລີ.

ນອກເໜືອຈາກນັ້ນ, ການປະກອບສ່ວນຂອງສອງອົງປະກອບຂອງແຜນງານພັດທະນາເຂດເນີນສູງພາກເໜືອ ແມ່ນເພື່ອ:

- o ແນໃສ່ຄວາມຍືນຍົງໃນການ ຄຸ້ມຄອງ ແລະ ບົວລະບັດຮັກສາໂຄງລ່າງພື້ນຖານຂະໜາດນ້ອຍທີ່ມີໃນປະຈຸບັນຂອງອົງປະກອບພື້ນຖານ ໂຄງລ່າງຊົນນະບົດກະຊິກຳຂະໜາດນ້ອຍ (SARI).
- o ພັດທະນາເຕັກນິກວິສະວະກຳໃນການຄຸ້ມຄອງ ຫຼື ການຄຸ້ມຄອງອ່າງໂຕ່ງ (Bio-engineering/Watershed Protection) ເພື່ອເຮັດໃຫ້ການປະຕິບັດການພັດທະນາກະສິກຳແບບຍືນຍົງກັບໃຫ້ກົງກັບແຕ່ລະລະດູການ.
- o ສົ່ງເສີມການສ້າງແຮງຈູງໃຈໃນການການພັດທະນານິເວດກະສິກຳທີ່ເປັນມິດຕໍ່ສິ່ງແວດລ້ອມໃຫ້ຍືນຍົງ.
- o ສ້າງຄວາມເຂັ້ມແຂງໃຫ້ ພະນັກງານກຸ່ມບ້ານ, ພະນັກງານພະແນກກະສິກຳ ແລະ ປ່າໄມ້ແຂວງ (PAFO), ພະນັກງານຫ້ອງການກະສິກຳ ແລະ ປ່າໄມ້ເມືອງ (DAFO) ເພື່ອແນໃສ່ການການປົກປັກຮັກສາໃນຂັ້ນທ້ອງຖິ່ນໃຫ້ມີຄວາມຍືນຍົງ.

ເອກກະສານສະບັບນີ້ເປັນພຽງໝາກຜົນຂອງທຶນງານຈາກທັງສອງອົງປະກອບໃນທາງທິດສະດີ ແລະ ພາກປະຕິບັດເຊິ່ງໄດ້ຮັບການຊ່ວຍເຫຼືອ ແລະ ຮ່ວມມືຈາກພາກສ່ວນພະແນກກະສິກຳ ແລະ ປ່າໄມ້ແຂວງ (PAFO), ຫ້ອງການກະສິກຳ ແລະ ປ່າໄມ້ເມືອງ (DAFO) ເຊິ່ງກໍຄືພະນັກງານ, ໂຄງການ ແລະ ສະຖາບັນການສຶກສາ.