

การออกแบบบอร์ดเกมให้ความรู้เรื่องการลดหย่อนภาษี  
EDUCATIONAL BOARDGAME DESIGN FOR TAX DEDUCTION



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชานิตศศิลป์ ภาควิชานิตศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ปีการศึกษา 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบบอร์ดเกมให้ความรู้เรื่องการลดหย่อนภาษี

EDUCATIONAL BOARDGAME DESIGN FOR TAX DEDUCTION



นายณัฐพนธ์ ทิพย์มงคล

Mr. NADTAPON THIPMONGKOL

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาศิลปะ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ ..... *ju* ..... วันที่ 29 มิ.ย. 2563

(อาจารย์วรพล ยวงเงิน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปะนิพนธ์ การออกแบบบอร์ดเกมให้ความรู้เรื่องการลดหย่อนภาษี

EDUCATIONAL BOARDGAME DESIGN FOR TAX DEDUCTION

ชื่อ นาย ณ์ฐพนธ์ ทิพย์มงคล

สาขาวิชา นิเทศศิลป์

ภาควิชา นิเทศศิลป์

คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์

ปีการศึกษา 2563

อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์วรพล ยวงเงิน

บทคัดย่อ

ภาษีเป็นเรื่องใกล้ตัวกว่าที่หลายๆคนคิดเอาไว้ ในวันหนึ่งเมื่อถึงเวลาที่เราทุกคนมีรายได้จนถึงเกณฑ์ที่กฎหมายได้กำหนดไว้ เราทุกคนก็จะต้องพบเจอกับความซับซ้อนของการเสียภาษี แต่ในทุกวันนี้คนที่สนใจเรื่องของภาษีจริง ๆ กลับมีน้อยมากและนักศึกษาหรือผู้ที่กำลังจะมีรายได้ในอนาคตหลาย ๆ คนยังไม่สามารถคำนวณภาษีด้วยตนเองด้วยวิธีการที่ถูกต้องได้ ซึ่งอาจนำมาสู่ความเสียหายทางการเงินอย่างมหาศาลต่อไป โครงการนี้จึงได้ศึกษาและแนะนำวิธีการคำนวณภาษีบุคคลธรรมดาขั้นพื้นฐานที่ทุก ๆ คนควรรู้ เพื่อลดโอกาสที่จะก่อให้เกิดความเสียหายต่อทรัพย์สิน และเพิ่มความรู้การลดหย่อนภาษีเพื่อนำไปปรับใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อไปได้ นั่นจะดีแค่ไหนหากเราสามารถเรียนรู้เรื่องยาก ๆ อย่างภาษีได้ด้วยบอร์ดเกมที่สนุก และได้สาระ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณคุณพ่อคุณ และครอบครัวที่คอยสนับสนุนให้คำปรึกษาและคอยให้กำลังใจอยู่เสมอ และขอขอบคุณคุณครูที่ปรึกษาและคุณครูทุกท่านที่คอยให้คำปรึกษาและไว้วางใจให้ทำบอร์ดเกมแม้ว่าจะมีติดขัดในหลาย ๆ ด้านและพบเจอกับปัญหาต่าง ๆ มากมาย แต่ก็ยังคอยให้คำปรึกษาและข้อเสนอแนะอยู่ตลอด ขอขอบคุณผู้ที่ให้การสัมภาษณ์และให้ข้อมูลทุกท่านที่ยอมสละเวลามาให้คำปรึกษาและแก้ไขข้อมูลต่าง ๆ ให้ถูกต้องมากที่สุด นอกจากนี้ยังขอขอบคุณเพื่อน ๆ และรุ่นน้องในมหาวิทยาลัยทุกท่านที่คอยเป็นกำลังใจและช่วยกันหาทางออกเรื่องการผลิตงานจนสามารถจบงานชิ้นนี้ได้ภายในเวลาที่คาดหวังไว้ ที่สำคัญขอขอบคุณเพื่อน ๆ สมัยมัธยมที่ช่วยหาคอนเน็คชันสำหรับสัมภาษณ์และทดลองเล่นบอร์ดเกมที่สร้างมา เพื่อหาข้อผิดพลาดและแก้ไข และขอขอบคุณสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบังที่มีโอกาสให้ได้พบกับประสบการณ์ต่างๆตลอดช่วงเวลาเป็นนักศึกษาอีกด้วย

ณัฐพนธ์ ทิพย์มงคล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ .....	ข
กิตติกรรมประกาศ .....	ค
สารบัญ .....	ง
สารบัญภาพ .....	ช
สารบัญตาราง .....	ญ
บทที่	
1 บทนำ .....	2
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ .....	2
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ .....	2
1.3 กลุ่มเป้าหมาย .....	2
1.4 ขอบเขตของโครงการ .....	2
1.5 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย .....	3
2 ภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา .....	4
2.1 ความหมาย .....	4
2.2 วิธีการคำนวณภาษี .....	4
2.3 ประเภทเงินได้ .....	6
2.4 ค่าใช้จ่าย .....	8
2.5 ค่าลดหย่อน .....	9
3 การออกแบบบอร์ดเกม .....	15
3.1 ความหมาย .....	15
3.2 ส่วนประกอบของบอร์ดเกม .....	16
3.3 ประเภทของบอร์ดเกม .....	16
3.4 ประโยชน์ของบอร์ดเกม .....	18
4 การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น .....	20
4.1 วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย .....	20

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2	วิเคราะห์ตัวอย่างบอร์ดเกม .....	20
4.3	Concept ของบอร์ดเกม .....	22
4.4	Content ของบอร์ดเกม .....	23
4.5	สรุปขอบเขตของงาน .....	25
5	การออกแบบและพัฒนาแบบร่าง .....	26
5.1	การออกแบบ Logo .....	26
5.2	การออกแบบการ์ด .....	29
5.3	การออกแบบกระดานหลัก .....	35
5.4	การออกแบบกระดานผู้เล่น .....	37
5.5	การออกแบบเงินตราสมมุติ .....	39
5.6	การออกแบบโทเคน .....	41
6	ผลงานจริง .....	42
6.1	Logo .....	42
6.2	กระดานหลัก .....	43
6.3	กระดานผู้เล่น .....	43
6.4	การ์ด Income .....	45
6.5	การ์ด Policy .....	46
6.6	การ์ด Achievement .....	47
6.7	การ์ด Event .....	48
6.8	การ์ด Player Guide .....	49
6.9	Token .....	50
6.10	คู่มือการเล่น .....	51
6.11	หนังสือความรู้ .....	56
6.12	Package .....	62
6.13	ผลงานจริง .....	64
7	บทสรุปและข้อเสนอแนะ .....	66

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม .....	67
ประวัติผู้วิจัย .....	68



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
4.1 ไซน่าทาวน์ .....	21
4.2 Monopoly .....	21
4.3 แมวระเบิด .....	22
4.4 สรุปลักษณ์ย้อนภาษีปี 2562 .....	24
5.1 ภาพร่าง Logo .....	26
5.2 นำเสนอ Logo ครั้งที่ 1 .....	27
5.3 นำเสนอ Logo ครั้งที่ 2 .....	27
5.4 นำเสนอ Logo ครั้งที่ 3 .....	28
5.5 แบบ Logo .....	28
5.6 ขนาดของการ์ด .....	29
5.7 ภาพร่างตัวละคร ครั้งที่ 1 .....	30
5.8 ตัวละครต้นแบบ .....	30
5.9 ภาพร่างตัวละคร ครั้งที่ 2 .....	31
5.10 นำเสนอการ์ด ครั้งที่ 1 .....	31
5.11 นำเสนอการ์ด ครั้งที่ 2 แบบที่ 1 .....	32
5.12 นำเสนอการ์ด ครั้งที่ 2 แบบที่ 2 .....	32
5.13 นำเสนอการ์ด ครั้งที่ 3 .....	33
5.14 แบบการ์ด .....	33
5.15 สัญลักษณ์บนการ์ด .....	34
5.16 นำเสนอกระดานหลัก ครั้งที่ 1 .....	35
5.17 นำเสนอกระดานหลัก ครั้งที่ 2 .....	36
5.18 แบบกระดานหลัก .....	36
5.19 นำเสนอกระดานผู้เล่น ครั้งที่ 1 .....	37
5.20 นำเสนอกระดานผู้เล่น ครั้งที่ 2 .....	37
5.21 นำเสนอกระดานผู้เล่น ครั้งที่ 3 .....	38
5.22 แบบกระดานผู้เล่น .....	38
5.23 หน่วยเงินตรา Nut Coin .....	39

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.24 นำเสนอเงินตรา ครั้งที่ 1 .....	39
5.25 แบบเหรียญเงินตรา .....	40
5.26 แบบธนบัตรเงินตรา .....	40
5.27 แบบ Token ถั่ว .....	41
5.28 แบบ Token Cube .....	41
6.1 Logo บนพื้นขาว .....	42
6.2 กระดานหลัก .....	43
6.3 กระดานผู้เล่น 1 .....	43
6.4 กระดานผู้เล่น 2 .....	44
6.5 การ์ด Income 1 .....	45
6.6 การ์ด Income 2 .....	46
6.7 การ์ด Policy 1 .....	46
6.8 การ์ด Policy 2 .....	47
6.9 การ์ด Achievement 1 .....	47
6.10 การ์ด Achievement 2 .....	48
6.11 การ์ด Event 1 .....	48
6.12 การ์ด Event 2 .....	49
6.13 การ์ด Player Guide .....	49
6.14 เหรียญ .....	50
6.15 ธนบัตร .....	50
6.16 ถั่ว .....	51
6.17 Cube .....	51
6.18 คู่มือการเล่นคู่มือที่ 1 .....	51
6.19 คู่มือการเล่นคู่มือที่ 2 .....	52
6.20 คู่มือการเล่นคู่มือที่ 3 .....	52
6.21 คู่มือการเล่นคู่มือที่ 4 .....	53
6.22 คู่มือการเล่นคู่มือที่ 5 .....	53
6.23 คู่มือการเล่นคู่มือที่ 6 .....	54
6.24 คู่มือการเล่นคู่มือที่ 7 .....	54
6.25 คู่มือการเล่นคู่มือที่ 8 .....	55

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.26 คู่มือการเล่นคู่ที่ 9 .....	55
6.27 คู่มือการเล่นคู่ที่ 10 .....	56
6.28 หนังสือความรู้คู่ที่ 1 .....	56
6.29 หนังสือความรู้คู่ที่ 2 .....	57
6.30 หนังสือความรู้คู่ที่ 3 .....	57
6.31 หนังสือความรู้คู่ที่ 4 .....	58
6.32 หนังสือความรู้คู่ที่ 5 .....	58
6.33 หนังสือความรู้คู่ที่ 6 .....	59
6.34 หนังสือความรู้คู่ที่ 7 .....	59
6.35 หนังสือความรู้คู่ที่ 8 .....	60
6.36 หนังสือความรู้คู่ที่ 9 .....	60
6.37 หนังสือความรู้คู่ที่ 10 .....	61
6.38 กล่องชั้นนอก .....	62
6.39 กล่องชั้นใน .....	63
6.40 รวมผลงาน 1 .....	64
6.41 รวมผลงาน 2 .....	64
6.42 รวมผลงาน 3 .....	65
6.43 PC Version .....	65

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2.1 อัตราภาษีแบบขั้นบันได .....	5
2.2 อัตราการหักค่าใช้จ่าย .....	9
4.1 การหักค่าใช้จ่ายภายในเกม .....	23



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

สำหรับใครหลายๆคนที่กำลังเข้าสู่วัยทำงาน หรือเพิ่งเริ่มต้นวัยทำงานมักจะมองว่าภาษีเป็นเรื่องที่ไกลตัว แต่รู้หรือไม่ว่าทุก ๆ คนในประเทศไทยที่มีรายได้ต่างก็มีหน้าที่ต้องเสียภาษีอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เพราะภาษีเป็นเรื่องของกฎหมายดังนั้นมันจึงตามมาด้วยโทษหากเราเพิกเฉยหรือไม่ปฏิบัติตาม ดังนั้นการที่เราจะเรียนรู้ภาษีที่ไกลตัวอย่าง ภาษีบุคคลธรรมดา มันจะสร้างประโยชน์กับเราได้มากในอนาคต เพราะภาษีเป็นสิ่งที่สามารถประหยัดได้ด้วยความรู้ความเข้าใจซึ่งมันจะต่างจากการประหยัดค่าใช้จ่ายอื่น ๆ ในชีวิตประจำวัน และหากเราได้รู้จักกับภาษีครั้งหนึ่งแล้ว เราก็จะสามารถนำมันไปประยุกต์ใช้ในชีวิตของเราได้ในอนาคต

ภาษีไม่ใช่เรื่องไกลตัวและหลายๆครั้งมันมักจะนำพาโทษตามกฎหมายมาให้ผู้ที่ไม่ปฏิบัติตาม การเสียภาษีเป็นเรื่องของค่าใช้จ่ายอย่างหนึ่งที่คนไทยที่มีรายได้ทุก ๆ คนต้องเสียให้กับภาครัฐเพื่อที่รัฐจะได้นำเงินส่วนนี้ไปใช้พัฒนาประเทศ อย่างไรก็ตามการเสียภาษีก็มาพร้อมกับนโยบายที่จะช่วยแบ่งเบาภาระให้กับผู้เสียภาษีได้ ไม่ว่าจะเป็นนโยบายเพื่อการลงทุนต่าง ๆ หรือนโยบายเพื่อแบ่งเบาภาระทางครอบครัวของผู้มีรายได้ หากเราเข้าใจภาษีและการคำนวณภาษีมากเท่าไร เราก็สามารถที่จะคำนวณเพื่อแบ่งเบาภาระในส่วนนี้ได้เต็มที่ ดังนั้นการที่จะมีสื่อการเรียนการสอนที่เราจะสามารถคำนวณ และเรียนรู้ภาษีบุคคลธรรมดาได้ ก็ย่อมดีกว่าการที่เราใช้ระบบคำนวณตัวเลขโดยไม่รู้เลยว่าตัวเลขภาษีที่เราต้องเสียนั้นมีที่มาที่ไปอย่างไร แล้วเรามีสิทธิ์ในส่วนใดที่จะช่วยประหยัดภาษีได้บ้าง นอกจากนี้แล้วการเรียนรู้และเข้าใจการคำนวณภาษีจะเป็นส่วนหนึ่งในการวางแผนการเงิน และการลงทุนให้กับเราได้ เพราะการที่เราจะคำนวณภาษีได้นั้นก็ต้องรู้ก่อนว่าเงินของเรามาจากไหน มีเท่าไร ใช้จ่ายไปกับอะไร แล้วมันสร้างผลตอบแทนอย่างไรบ้าง ดังนั้นภาษีจึงเป็นเรื่องที่ไกลตัวมากกว่าที่เราคิดเพราะมันเป็นเรื่องของการเงินที่อยู่กับเราตลอดเวลาอันนั่นเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อที่จะได้ศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบสื่อบอร์ดเกม เพื่อให้ผู้เล่นได้เข้าใจ และศึกษา ความรู้ผ่านบอร์ดเกมที่ น่าสนใจ และทันสมัย
2. ศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบบอร์ดเกม ทั้งการออกแบบบรรจุภัณฑ์ หนังสือคู่มือ การ์ด บอร์ด และได้ศึกษาการสร้างระบบของบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้โดยใช้ตัวกราฟิกเพื่อสร้าง ความน่าสนใจ และสนุกให้กับผู้เล่น
3. ศึกษาเกี่ยวกับภาชีบุคคลธรรมดาในด้านต่าง ๆ เพื่อนำมาออกแบบกราฟิก เพื่อนำเสนอ ส่วนต่างๆบนบอร์ดเกมให้เหมาะสมกับเนื้อหา

## 1.3 กลุ่มเป้าหมาย

1. ผู้ที่กำลังศึกษาในมหาวิทยาลัย หรือผู้ที่กำลังเริ่มต้นวัยทำงาน อายุ 18 – 25 ปี

## 1.4 ขอบเขตโครงการ

1. บรรจุภัณฑ์ของบอร์ดเกม
2. บอร์ดเกม
  - บอร์ดหลักของเกม
  - บอร์ดสำหรับผู้เล่นภายในเกม
  - การ์ดต่าง ๆ ภายในเกม
  - โทเคนต่าง ๆ สำหรับผู้เล่นภายในเกม
  - คู่มือการเล่น
3. หนังสือสำหรับเรียนรู้เรื่องการคำนวณภาชีบุคคลธรรมดา
4. ภาพประกอบต่าง ๆ ภายในเกม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 1.5 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. ศึกษาเรื่องของภาชีบุคคลธรรมดา
  - 1.1 รวบรวมข้อมูลจากภาชีจากข้อกำหนดต่าง ๆ ผ่านสื่อออนไลน์ของกรมสรรพากร
  - 1.2 หาข้อมูลเพิ่มเติมจากบทความบนสื่อต่าง ๆ ที่มีการทำไว้เป็นปัจจุบัน
  - 1.3 นำข้อมูลที่ได้ไปปรึกษาและพูดคุยกับบุคคลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องของภาชีเพื่อความถูกต้อง
  - 1.4 ศึกษาการคำนวณภาชี และกรณีต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นเพื่อใช้ในการออกแบบเกม
2. วิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น
  - 2.1 สรุปกลุ่มเป้าหมาย
  - 2.2 รวบรวมข้อมูล และเนื้อหา
  - 2.3 วางคอนเซ็ปของเกม
  - 2.4 ชื่อของเกม
  - 2.5 วางแนวทางภาพประกอบและเนื้อหา
  - 2.6 วาดแนวทางของตัวละครภายในเกม
3. ออกแบบและผลิตงาน
4. นำเสนอผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 2

### ภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา

#### 2.1 ความหมาย

ภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา คือ ภาษีที่จัดเก็บจากบุคคลทั่วไป หรือจากหน่วยภาษีที่มีลักษณะพิเศษ ตามที่กฎหมายกำหนดและมีรายได้เกิดขึ้นตามเกณฑ์ที่กำหนด โดยปกติจัดเก็บเป็นรายปี รายได้ที่เกิดขึ้นในปีใด ๆ ผู้มีรายได้มีหน้าที่ต้องนำไปแสดงรายการตนเองตามแบบแสดงรายการภาษีที่กำหนดภายในเดือนมกราคมถึงมีนาคมของปีถัดไป สำหรับผู้มีเงินได้บางกรณีกฎหมายยังกำหนดให้ยื่นแบบฯ เสียภาษีตอนครึ่งปี สำหรับรายได้ ที่เกิดขึ้นจริงในช่วงครึ่งปีแรก เพื่อเป็นการบรรเทาภาระภาษีที่ต้องชำระและเงินได้บางกรณี กฎหมายกำหนดให้ ผู้จ่ายทำหน้าที่หักภาษี ณ ที่จ่ายจากเงินได้ที่จ่ายบางส่วน เพื่อให้มีการทยอยชำระภาษีขณะที่มีเงินได้เกิดขึ้นอีกด้วย

#### 2.2 วิธีการคำนวณภาษี

ในประเทศไทยจะมีการคำนวณภาษีบุคคลธรรมดาของไทยจะคำนวณเป็นรายปีปฏิทิน (ปีภาษี) โดยจะมีวิธีการคำนวณ 2 วิธี แล้วเลือกวิธีที่ต้องชำระภาษีสูงกว่าเสมอได้แก่

- การคำนวณภาษีตามอัตราภาษีแบบขั้นบันได 0% - 35% ตามจำนวนเงินได้สุทธิ
- การคำนวณแบบอัตราเหมา 0.5% ซึ่งจะใช้เมื่อมีรายได้อื่นใดนอกเหนือจากเงินเดือน

1.การคำนวณภาษีด้วยอัตราภาษีแบบขั้นบันได ในการคำนวณแบบขั้นบันไดจะมีสมการที่ใช้ในการคำนวณอย่างง่ายคือ

$$\text{เงินได้} - \text{ค่าใช้จ่าย} - \text{ค่าลดหย่อน} = \text{เงินได้สุทธิ}$$

$$\text{เงินได้สุทธิ} \times \text{อัตราภาษี} = \text{ภาษีที่ต้องชำระ}$$

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เงินได้ คือ รายได้จากการประกอบอาชีพต่าง ๆ เนื่องจากแต่ละอาชีพจะมีต้นทุนและความยากง่ายในการประกอบอาชีพที่แตกต่างกันดังนั้นรัฐบาลจึงออกกฎหมายเพื่อแบ่งประเภทของรายได้ ออกเป็นเงินได้ประเภทต่าง ๆ จำนวน 8 ประเภท โดยในแต่ละประเภทจะมีการหักค่าใช้จ่ายที่แตกต่างกันออกไปตามที่กฎหมายกำหนด

ค่าใช้จ่าย คือ ต้นทุนหรือค่าใช้จ่ายต่างที่เกิดขึ้นเพื่อทำให้เกิดรายได้ ไม่ใช่ค่าครองชีพหรือรายจ่ายเพื่อการใช้สอยส่วนตัว โดยรัฐบาลจะแบ่งอัตราการคำนวณรายได้ตามประเภทของเงินได้ เนื่องจากหลายครั้งเราไม่สามารถที่จะนำค่าใช้จ่ายตามที่เกิดขึ้นจริงมาคำนวณภาษีได้เสมอไป

ค่าลดหย่อน คือ สิทธิที่เราพึงมีตามกฎหมายกำหนด โดยในแต่ละปีอาจมีรายละเอียดที่แตกต่างกันออกไปตามนโยบายของรัฐ เป็นสิทธิที่สามารถนำไปแบ่งเบาภาระหรือกระตุ้นเศรษฐกิจผ่านนโยบายต่าง ๆ ได้ตามที่รัฐกำหนด

เงินได้สุทธิ คือ รายได้หลังหักค่าใช้จ่าย และค่าลดหย่อนแล้ว

อัตรารภาษี คือ อัตราที่ใช้ในการคำนวณภาษี โดยในประเทศไทยจะมีการใช้อัตราแบบขั้นบันไดในการคำนวณภาษีทำให้เกิดความเท่าเทียมในสังคมโดยผู้มีมากจะเสียมากขึ้นตามลำดับขั้น

ภาษีที่ต้องชำระ คือ ตัวเลขหลังคำนวณแล้วคือจำนวนภาษีที่เราต้องชำระในรอบปีภาษีนั้น ๆ

ช่วงเงินได้ (บาท)	อัตรารภาษี	ภาษีสะสม (บาท)
>150,000	0%	0
150,001 – 300,000	5%	7,500
300,001 – 500,000	10%	27,500
500,001 – 750,000	15%	65,000
750,001 – 1,000,000	20%	115,000
1,000,001 – 2,000,000	25%	365,000
2,000,001 – 5,000,000	30%	1,265,000
<5000,001	35%	1,265,000+

ตารางที่ 2.1 อัตรารภาษีแบบขั้นบันได

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 1. การคำนวณแบบอัตราเหมา 0.5%

ในการคำนวณภาษีแบบเหมา 0.5% จะถูกนำมาใช้ได้เฉพาะในกรณีที่เรานั้นมีรายได้จากส่วนอื่นนอกเหนือจากเงินเดือนเข้ามา โดยจะใช้วิธีการ เงินที่ไม่ใช่เงินเดือนทั้งหมด  $\times 0.5\% =$  ภาษีที่ต้องชำระ โดยหากจะใช้วิธีการคำนวณอัตราเหมาผู้เสียภาษีต้องผ่านเงื่อนไขดังนี้

1. มีรายได้นอกเหนือจากเงินเดือน

2. คำนวณแล้วค่าภาษีต้องเกิน 5,000 บาทขึ้นไป (หรือก็คือต้องมีรายได้จากช่องทางอื่นสูงกว่า 1,000,000 บาท นั้นเอง)

3. เมื่อคำนวณแล้วต้องมากกว่าการใช้วิธีการคำนวณแบบอัตราภาษีแบบขั้นบันได

## 2.3 ประเภทเงินได้

เนื่องจากผู้มีเงินได้ประกอบอาชีพแตกต่างกัน มีความยากง่ายหรือต้นทุนที่แตกต่างกัน เพื่อความเป็นธรรม ในกฎหมายจึงได้แบ่งลักษณะเงินได้(พึงประเมิน) ออกเป็นกลุ่มๆ ตามความเหมาะสมเพื่อกำหนด วิธีคำนวณภาษีให้เกิดความเป็นธรรมมากที่สุด ดังนี้

1. เงินได้ประเภทที่ 1 ได้แก่ เงินได้เนื่องจากการจ้างแรงงาน ไม่ว่าจะเป็

- เงินเดือน ค่าจ้าง เบี้ยเลี้ยง โบนัส เบี้ยหวัด บำเหน็จ บำนาญ
- เงินค่าเช่าบ้านที่ได้รับจากนายจ้าง
- เงินที่คำนวณได้จากมูลค่าของการได้อยู่บ้าน ซึ่งนายจ้างให้อยู่โดยไม่เสียค่าเช่า
- เงินที่นายจ้างจ่ายชำระหนี้ใด ๆ ซึ่งลูกจ้างมีหน้าที่ต้องชำระ
- เงิน ทรัพย์สิน หรือประโยชน์ใด ๆ บรรดาที่ได้เนื่องจากการจ้างแรงงาน เช่น มูลค่าของการ

ได้รับประทานอาหาร เป็นต้น

2. เงินได้ประเภทที่ 2 ได้แก่ เงินได้เนื่องจากหน้าที่หรือตำแหน่งงานที่ทำ หรือจากการรับทำงานให้ ไม่ว่าจะเป็

- ค่าธรรมเนียม ค่านายหน้า ค่าส่วนลด
- เงินอุดหนุนในงานที่ทำ เบี้ยประชุม บำเหน็จ โบนัส
- เงินค่าเช่าบ้านที่ได้รับเนื่องจากหน้าที่หรือตำแหน่งงานที่ทำ หรือจากการรับทำงานให้
- เงินที่คำนวณได้จากมูลค่าของการได้อยู่บ้าน ที่ผู้จ่ายเงินได้ให้อยู่โดยไม่เสียค่าเช่า
- เงินที่ผู้จ่ายเงินได้จ่ายชำระหนี้ใด ๆ ซึ่งผู้มีเงินได้มีหน้าที่ต้องชำระ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- เงิน ทรัพย์สิน หรือประโยชน์ใด ๆ บรรดาที่ได้เนื่องจากหน้าที่หรือตำแหน่งงานที่ทำหรือจากการรับทำงานให้ นั้น ไม่ว่าจะหน้าที่หรือตำแหน่งงาน หรืองานที่รับทำให้นั้นจะเป็นการประจำหรือชั่วคราว

3. เงินได้ประเภทที่ 3 ได้แก่ ค่าแห่งกุศลมูล ค่าแห่งลิขสิทธิ์หรือสิทธิอย่างอื่น เงินปี หรือเงินได้ที่มีลักษณะ เป็นเงินรายปีอันได้มาจากพินัยกรรม นิติกรรมอย่างอื่น หรือคำพิพากษาของศาล

4. เงินได้ประเภทที่ 4 ได้แก่ ดอกเบี้ย เงินปันผล เงินส่วนแบ่งกำไร เงินลดทุน เงินเพิ่มทุน ผลประโยชน์ที่ได้จากการโอนหุ้น ฯลฯ เป็นต้น

4.1 ดอกเบี้ยพันธบัตร ดอกเบี้ยเงินฝาก ดอกเบี้ยหุ้นกู้ ดอกเบี้ยตัวเงิน ดอกเบี้ยเงินกู้ยืม ไม่ว่าจะมีส่วนหลักประกันหรือไม่ ดอกเบี้ยเงินกู้ยืมที่อยู่ในบังคับต้องถูกหักภาษีไว้ ณ ที่จ่ายตามกฎหมายว่าด้วยภาษีเงินได้ปิโตรเลียมเฉพาะส่วนที่เหลือจากถูกหักภาษีไว้ ณ ที่จ่ายตามกฎหมายดังกล่าว หรือผลต่างระหว่างราคาไถ่ถอน กับราคาจำหน่ายตัวเงินหรือตราสารแสดงสิทธิในหุ้นที่บริษัท หรือห้างหุ้นส่วนนิติบุคคล หรือนิติบุคคลอื่น เป็นผู้ออกและจำหน่ายครั้งแรกในราคาต่ำกว่าราคาไถ่ถอน รวมทั้งเงินได้ที่มีลักษณะทำนองเดียวกันกับดอกเบี้ย ผลประโยชน์หรือค่าตอบแทนอื่น ๆ ที่ได้จากการให้กู้ยืมหรือจากสิทธิเรียกร้องในหนี้ทุกชนิดไม่ว่าจะมีหลักประกันหรือไม่ก็ตาม

4.2 เงินปันผล เงินส่วนแบ่งของกำไร หรือประโยชน์อื่นใดที่ได้จากบริษัทหรือห้างหุ้นส่วนนิติบุคคล กองทุนรวม หรือสถาบันการเงินที่มีกฎหมายไทยให้จัดตั้งขึ้นโดยเฉพาะสำหรับให้กู้ยืมเงิน ฯลฯ

4.3 เงินโบนัสที่จ่ายแก่ผู้ถือหุ้น หรือผู้เป็นหุ้นส่วนในบริษัทหรือห้างหุ้นส่วนนิติบุคคล

4.4 เงินลดทุนของบริษัทหรือห้างหุ้นส่วนนิติบุคคลเฉพาะส่วนที่จ่ายไม่เกินกว่ากำไรและเงินที่กันไว้รวมกัน

4.5 เงินเพิ่มทุนของบริษัทหรือห้างหุ้นส่วนนิติบุคคลซึ่งตั้งจากกำไรที่ได้มาหรือรับช่วงกันไว้รวมกัน

4.6 ผลประโยชน์ที่ได้จากการที่บริษัทหรือห้างหุ้นส่วนนิติบุคคลควบเข้ากันหรือรับช่วงกันหรือเลิกกัน ซึ่งตีราคาเป็นเงินได้เกินกว่าเงินทุน

4.7 ผลประโยชน์ที่ได้จากการโอนการเป็นหุ้นส่วนหรือโอนหุ้น หุ้นกู้ พันธบัตร หรือตัวเงิน หรือตราสารแสดงสิทธิในหุ้น ที่บริษัทหรือห้างหุ้นส่วนนิติบุคคล หรือนิติบุคคลอื่นเป็นผู้ออก ทั้งนี้เฉพาะซึ่งตีราคา เป็นเงินได้เกินกว่าที่ลงทุน

เงินได้ประเภทที่ 4 ในหลาย ๆ กรณี กฎหมายให้สิทธิที่จะเลือกเสียภาษีโดยวิธีหักภาษี ณ ที่จ่ายแทนการนำไปรวมคำนวณกับเงินได้อื่นตามหลักทั่วไป ซึ่งจะทำให้ผู้มีเงินได้ที่ต้องเสียภาษีตามบัญชีอัตราภาษี ในอัตราที่สูงกว่าอัตราภาษี หัก ณ ที่จ่าย สามารถประหยัดภาษีได้

5. เงินได้ประเภทที่ 5 เงินได้จากการให้เช่าทรัพย์สิน เงินหรือประโยชน์อย่างอื่น ที่ได้เนื่องจาก

- การให้เช่าทรัพย์สิน
- การผิดสัญญาเช่าซื้อทรัพย์สิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- การผิดสัญญาซื้อขายเงินผ่อนซึ่งผู้ขายได้รับคืนทรัพย์สินที่ซื้อขายนั้นโดยไม่ต้องคืนเงินหรือประโยชน์ที่ได้รับไว้แล้ว
- 6. เงินได้ประเภทที่ 6 ได้แก่ เงินได้จากวิชาชีพอิสระ คือวิชากฎหมาย การประกอบโรคศิลป์ วิศวกรรม สถาปัตยกรรม การบัญชี ประณีตศิลปกรรม หรือวิชาอื่นซึ่งจะได้มีพระราชกฤษฎีกา กำหนดชนิดไว้
- 7. เงินได้ประเภทที่ 7 ได้แก่ เงินได้จากการรับเหมาที่ผู้รับเหมาต้องลงทุนด้วยการจัดหาสัมภาระ ในส่วนสำคัญนอกจากเครื่องมือ
- 8. เงินได้ประเภทที่ 8 ได้แก่ เงินได้จากการธุรกิจ การพาณิชย์ การเกษตร การอุตสาหกรรม การขนส่ง การขายอสังหาริมทรัพย์ หรือการอื่นนอกจากที่ระบุไว้ในประเภทที่ 1 ถึงประเภทที่ 7 แล้ว

## 2.4 ค่าใช้จ่าย

ค่าใช้จ่ายคือ ต้นทุน หรือรายได้ที่ก่อให้เกิดรายได้ ซึ่งเงินได้แต่ละประเภทจะสามารถหักค่าใช้จ่ายได้ด้วยวิธีการที่แตกต่างกันตามกฎหมาย โดยในการคำนวณภาษีนั้นเราสามารถนำค่าใช้จ่ายมาคำนวณภาษีได้ทั้งหมด 2 วิธีคือ

1. การคำนวณแบบเหมา คือ การคำนวณค่าใช้จ่ายตามอัตราที่รัฐกำหนดตามประเภทของเงินได้แต่ละประเภท
2. การคำนวณตามจริง คือ การคำนวณค่าใช้จ่ายตามที่เกิดขึ้นจริง

ประเภทของรายได้	อัตรากหักค่าใช้จ่าย
รายได้ประเภทที่ 1	50% ของรายได้ประเภทที่ 1 และ 2 รวมกัน
รายได้ประเภทที่ 2	แต่ไม่เกิน 100,000 บาท ไม่สามารถหักตามจริงได้
รายได้ประเภทที่ 3	50% ของรายได้ แต่ไม่เกิน 100,000 บาท หรือหักตามจริง
รายได้ประเภทที่ 4	ไม่สามารถหักค่าใช้จ่ายได้
รายได้ประเภทที่ 5	หักได้ในอัตรา 10% - 30% ตามลักษณะที่ดิน หรือหักตามจริง
รายได้ประเภทที่ 6	หักได้ 30% หรือ 60% ตามประเภทอาชีพ หรือหักตามจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายได้ประเภทที่ 7	หักได้ 60% ของรายได้ หรือหักตามจริง
รายได้ประเภทที่ 8	หักได้ 40% หรือ 60% ตามประเภทอาชีพ หรือหักตามจริง

ตารางที่ 2.2 อัตราการหักค่าใช้จ่าย

ค่าใช้จ่ายเป็นองค์ประกอบหนึ่งในการคำนวณภาษี ถือเป็นสิทธิประโยชน์ทางภาษีอย่างหนึ่งที่กฎหมายกำหนดไว้ สำหรับหักเป็นต้นทุนในการทำงาน เพื่อให้ได้เงินได้หรือรายได้สุทธินั้นมาคิดภาษีตามบัญชีอัตราภาษี โดยมีอัตราการหักค่าใช้จ่ายมากหรือน้อยตามแต่ละประเภทของเงินได้

## 2.5 ค่าลดหย่อน

ค่าลดหย่อน คือ สิทธิทางภาษีที่จะช่วยทำให้เราต้องเสียภาษีน้อยลง หรือได้คืนภาษีมากขึ้น ผ่านการคำนวณภาษี โดยจะมีเงื่อนไขต่าง ๆ ตามที่รัฐกำหนดใน ประมวลรัษฎากร จะเปิดช่องให้เราสามารถนำสิทธิ์เหล่านี้มาลดหย่อนภาษีได้โดยส่วนมากจะขึ้นอยู่กับสถานะโดยรวมของเรา ไม่ได้เกี่ยวข้องกับตัวเงินที่เราหามาได้ โดยจะแบ่งออกคร่าวๆได้ 3 จำพวกคือ

### 1. ค่าลดหย่อนภาระติดตัว

จะเป็นค่าลดหย่อนจากภาระส่วนตัวของเรา

1.1 ค่าลดหย่อนส่วนตัวจำนวน 60,000 บาท เป็นค่าลดหย่อนสำหรับคนมีเงินได้ทุกคนที่ยื่นแบบแสดงรายการ แต่เพียงเรายื่นแบบแสดงรายการก็สามารถใช้สิทธิค่าลดหย่อนนี้ได้เลย

1.2 ค่าลดหย่อนคู่สมรสจำนวน 60,000 บาท เป็นค่าลดหย่อนของคู่สมรส (ตามกฎหมาย) กรณีที่คู่สมรส (สามีหรือภรรยา) ที่จดทะเบียนสมรสถูกต้องตามกฎหมายและไม่มีเงินได้ หรือมีเงินได้และเลือกยื่นแบบแสดงรายการรวมกันในการคำนวณภาษี เราจะได้สิทธิค่าลดหย่อนส่วนเพิ่มเติมจากส่วนนี้ทันที

1.3 ค่าลดหย่อนบุตรจำนวน 30,000 บาท โดยคำว่า “บุตร” หมายถึง บุตรโดยกฎหมายหรือบุตรบุญธรรม สามารถนำมาหักลดหย่อนได้ คนละ 30,000 บาท ซึ่งในกรณีที่บุตรโดยกฎหมายสามารถหักได้ไม่จำกัดจำนวนคน แต่ในกรณีที่บุตรบุญธรรม หรือ มีทั้งบุตรบุญธรรมและบุตรชอบด้วยกฎหมายจะหักได้สูงสุดไม่เกิน 3 คน (นับเฉพาะที่มีชีวิตอยู่) โดยมีเงื่อนไขดังนี้

- บุตรต้องมีอายุไม่เกิน 20 ปี
- ถ้าอายุอยู่ในระหว่าง 21-25 ปี ต้องศึกษาอยู่ในระดับ ปวส. ขึ้นไป
- บุตรต้องมีเงินได้ในปีไม่เกิน 30,000 บาท (ยกเว้นกรณีเงินปันผล)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดยตั้งแต่ปี 2561 สำหรับคนที่มีลูกคนที่ 2 เป็นต้นไป จะได้รับสิทธิเพิ่มอีก 30,000 บาทต่อคนรวมเป็น 60,000 บาท

1.4 ค่าลดหย่อนฝากครรภ์และคลอดบุตรตามที่จ่ายจริงสูงสุดไม่เกิน 60,000 บาท โดยมีเงื่อนไขดังนี้

- ต้องจ่ายเป็น "ค่าฝากครรภ์" และ "ค่าคลอดบุตร"
- จำนวนเงินสูงสุดต่อครรภ์ คือ 60,000 บาท
- ถ้าจ่ายสำหรับการคลอดบุตรคนเดิม แต่จ่ายมากกว่า 1 ปี (ท้องปีนี้ คลอดปีหน้า) ให้

ลดหย่อนตามปีที่ใช้ แต่รวมกันต้องไม่เกิน 60,000 บาท

1.5 ค่าเลี้ยงดูพ่อแม่เราและพ่อแม่คู่สมรส คนละ 30,000 บาท ถ้าหากเราหรือคู่สมรสมีคุณพ่อคุณแม่ที่อายุมากกว่า 60 ปี และมีรายได้ทั้งปีไม่เกิน 30,000 บาท เราก็จะมีสิทธิหักลดหย่อนค่าเลี้ยงดูได้คนละ 30,000 บาท นั้นหมายความว่าถ้าเราเลี้ยงดูถึง 4 คนก็จะได้รับสิทธิสูงสุดถึง 120,000 บาท แต่มีเงื่อนไขในกรณีของพ่อแม่ของคู่สมรสที่จะนำมาลดหย่อนนั้น เราจะสามารถนำมาลดหย่อนได้ในกรณีที่คู่สมรสไม่มีรายได้เท่านั้น

สำหรับเรื่องเอกสารหลักฐานนั้น คุณพ่อคุณแม่จะต้องลงลายมือชื่อในหนังสือรับรอง (แบบ ลย.03) ว่าลูกคนไหนเป็นคนเลี้ยงดู และสิทธิในการเลี้ยงดูนั้นจะสามารถใช้สิทธิได้เพียงครั้งเดียวครับ เช่น พี่น้องสองคน คนโตใช้สิทธิลดหย่อนเลี้ยงดูพ่อ คนเล็กก็ไม่สามารถใช้สิทธิเลี้ยงดูพ่อแล้วครับ สามารถใช้สิทธิลดหย่อนได้เฉพาะแม่ หรือถ้าคนโตใช้สิทธิทั้งคุณพ่อคุณแม่ ลูกคนเล็กก็ไม่มีสิทธิแล้ว

1.6 ค่าลดหย่อนผู้พิการหรือคนทุพพลภาพ จำนวน 60,000 บาท ถ้าหากเราเป็นผู้ดูแลคนพิการตามกฎหมายว่าด้วยการส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ หรือคนทุพพลภาพที่มีใบรับรองแพทย์ เราสามารถนำมาหักลดหย่อนได้คนละ 60,000 บาท โดยมีเงื่อนไขว่าคนพิการหรือคนทุพพลภาพที่นำมาลดหย่อนนั้นต้องมีรายได้ไม่เกิน 30,000 บาทต่อปีด้วย

ในกรณีที่คนพิการหรือคนทุพพลภาพเป็น พ่อแม่ – บุตร – คู่สมรส ของเรา เราสามารถใช้สิทธิได้ทั้งสองส่วนครับ เช่น คู่สมรสไม่มีรายได้และพิการ ก็จะสามารถนำมาลดหย่อนได้สูงสุด 120,000 บาท(มาจาก 60,000 + 60,000 บาท)

**2.ค่าลดหย่อนกลุ่มกระตุ้นเศรษฐกิจ** เป็นสิทธิการลดหย่อนตามนโยบายของภาครัฐที่ออกมาเพื่อกระตุ้นการใช้จ่ายของประชาชน โดยจะมีความแตกต่างกันในแต่ละปีโดยมีตัวอย่างค่าลดหย่อนกลุ่มกระตุ้นเศรษฐกิจ ปี 2652 ดังนี้

2.1 ดอกเบี้ยกู้ยืมเพื่อซื้อที่อยู่อาศัย ตามที่จ่ายจริงสูงสุดไม่เกินจำนวน 100,000 บาท ที่เราจ่ายไปเพื่อซื้อบ้านหรือคอนโดเพื่ออยู่อาศัย โดยสามารถหักได้ตามที่จ่ายไปจริง และในกรณีที่เป็นการกู้ร่วมกันหลายคน ให้แบ่งดอกเบี้ยคนละเท่า ๆ กัน แต่รวมกันแล้วต้องไม่เกิน 100,000 บาท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ยกตัวอย่างเช่น หากมีการกู้ร่วมกัน 2 คนขึ้นไป จะถือว่าดอกเบี้ยที่สามารถใช้สิทธิลดหย่อนภาษีได้ต่อบ้านคือ 100,000 บาทและแต่ละคนจะใช้สิทธิหักลดหย่อนได้สูงสุดตามสัดส่วนของตัวเองครับ เช่น ถ้ากู้สองคนร่วมกัน ดอกเบี้ยที่ได้สูงสุดต่อหลังคือ 50,000 บาท การใช้สิทธิสำหรับกรณีนี้จะบ้านที่หลังก็ได้ แต่สูงสุดรวมกันแล้วจำนวนเงินต้องไม่เกิน 100,000 บาท ให้มองภาพรวมต่อบ้านแล้วค่อยหารต่อคน นั่นคือ บ้าน 1 หลังใช้สิทธิ์ดอกเบี้ยเงินกู้ยืมตัวนี้ได้ไม่เกิน 100,000 บาท และคน 1 คนก็ใช้สิทธิ์ได้ไม่เกิน 100,000 บาทเช่นเดียวกัน

2.2 ค่าธรรมเนียมจากการรับชำระเงินด้วยบัตรเครดิต เป็นสิทธิประโยชน์ทางภาษีที่ได้เพิ่มสำหรับกรณีคนทำธุรกิจที่มีการจ่ายค่าธรรมเนียมในการรับชำระเงินด้วยบัตรเครดิต ตั้งแต่ช่วง 1 พ.ย. 2559 - 31 ธ.ค. 2564 ซึ่งกลุ่มนี้จะเป็นเฉพาะกลุ่มที่มีรายได้ประเภทที่ 5-8 นะ (ค่าเช่า วิชาชีพอิสระ รับเหมา และ ธุรกิจอื่น ๆ) จำนวนไม่เกิน 30 ล้านบาทต่อปี ถึงจะได้รับสิทธิประโยชน์นี้

2.3. ค่าลดหย่อนกรณีซ่อมแซมบ้านและรถที่เสียหายจากน้ำท่วม บ้าน 100,000 บาท รถ 30,000 บาท สำหรับตัวนี้เป็นค่าลดหย่อนที่ช่วยเหลือผู้ประสบภัยที่ได้รับความเสียหายจากพายุปากบึกที่เกิดขึ้นในช่วงวันที่ 3-7 มกราคม 2562 ครับ (ณ วันที่ 31 มกราคม 2562 ยังไม่ได้ประกาศเป็นกฎหมาย) โดยหลักการลดหย่อนมีดังนี้

- กรณีซ่อมบ้าน ต้องเป็นบ้านที่ได้รับความเสียหายจากพายุ โดยลดหย่อนได้ตามจำนวนเงินที่จ่ายจริงสูงสุด 100,000 บาท
- กรณีซ่อมรถ ต้องเป็นรถที่ได้รับความเสียหายจากพายุเหมือนกันครับ โดยลดหย่อนได้ตามจำนวนเงินที่จ่ายจริงสูงสุด 30,000 บาท
- การจ่ายค่าซ่อมทั้งบ้านและรถนั้น ต้องจ่ายภายในวันที่ 31 มีนาคม 2562 นี้เท่านั้นครับ และต้องเก็บหลักฐานการจ่ายค่าซ่อมไว้ด้วยครับผม

2.4 เงินลงทุนในธุรกิจ Startup 100,000 บาท สำหรับตัวนี้เป็นการสนับสนุนเพิ่มเติมสำหรับธุรกิจสตาร์ทอัพที่กำลังเติบโต ซึ่งคำว่า ธุรกิจ Startup ที่ว่านี้ หมายถึง

- บริษัทหรือห้างหุ้นส่วนนิติบุคคลที่จดทะเบียนจัดตั้ง 1 ตุลาคม พ.ศ. 2558 ถึงวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562 ซึ่งมีทุนจดทะเบียนที่ชำระแล้วไม่เกิน 5 ล้านบาท และมีรายได้ไม่เกิน 30 ล้านบาท ตลอดช่วงเวลาที่เราลงทุนในธุรกิจนั้น
- ประกอบธุรกิจอยู่ใน 10 อุตสาหกรรมเป้าหมายของ สวทช. และผ่านการรับรองจากทาง สวทช. เป็นที่เรียบร้อยแล้ว และมีรายได้จากการประกอบกิจการในส่วนนี้รวมกันไม่น้อยกว่า 80% ของรายได้ทั้งหมด
- สำหรับสิทธิลดหย่อนภาษีนี้จะเริ่มต้นตั้งแต่ 1 มกราคม 2561 - 31 ธันวาคม 2562 ซึ่งถ้าใครลงทุนเพิ่มในปี 2562 ก็ยังได้รับสิทธิประโยชน์แบบนี้อยู่ครับ
- ซึ่งเงื่อนไขของกฎหมายกำหนดไว้ว่า นักลงทุน ต้องจ่ายเงินลงทุนภายในวันที่ 1 มกราคม 2561 - 31 ธันวาคม 2562 เพื่อเป็นการเพิ่มทุนหรือจดทะเบียนจัดตั้ง และต้อง ถือครองหุ้นที่ได้รับไว้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ไม่น้อยกว่า 2 ปีหลังจากที่ได้รับจ่ายเงินลงทุนนั้นไป ถึงจะได้รับสิทธิประโยชน์ในการลดหย่อนภาษี ครอบถ้วนครับ

2.5 กลุ่มลดหย่อนเพื่อการท่องเที่ยวทั่วไทย แยกออกเป็น 2 กลุ่ม คือ ค่าลดหย่อนท่องเที่ยว เมืองหลัก 15,000 บาท และค่าลดหย่อนท่องเที่ยวเมืองรองจำนวน 20,000 บาท และทั้งสองตัวนี้มี เงื่อนไขร่วมกัน คือ ค่าลดหย่อนรวมกันแล้วต้องไม่เกิน 20,000 บาท โดยค่าลดหย่อนกลุ่มนี้ให้ใช้สิทธิ ได้ตั้งแต่วันที่ 30 เมษายน 2562 - 30 มิถุนายน 2562 เฉพาะค่าทัวร์ ค่าที่พักโรงแรม (ที่ได้รับอนุมัติ ตามกฎหมาย พรบ. การโรงแรม) และโฮมสเตย์ที่ขึ้นทะเบียนกับกรมการท่องเที่ยว รวมถึงสถานที่พัก ต่างที่ไม่ใช่โรงแรม

2.6 ค่าลดหย่อนซื้อสินค้า OTOP หลักการสำคัญคือ สินค้า OTOP ต้องลงทะเบียนกับกรม พัฒนาชุมชนอย่างถูกต้อง โดยหลักฐานที่ใช้คือใบเสร็จรับเงินหรือใบกำกับภาษีที่มีชื่อผู้ซื้อ ส่วนทาง ผู้ขายจะจดทะเบียนภาษีมูลค่าเพิ่มหรือไม่จดยังไม่มีปัญหาครับ และสามารถให้สิทธิได้ตั้งแต่วันที่ 30 เมษายน - 30 มิถุนายน 2562

2.7 ค่าลดหย่อนซื้อสินค้าเพื่อการศึกษาและกีฬา หลักฐานสำคัญของกลุ่มนี้คือ ใบกำกับภาษี ที่มีชื่อผู้ซื้อ เพราะต้องซื้อจากผู้ประกอบการที่จดทะเบียนภาษีมูลค่าเพิ่มเท่านั้น ซึ่งสามารถใช้สิทธิได้ ตั้งแต่วันที่ 1 พฤษภาคม - 30 มิถุนายน 2562

2.8 ค่าลดหย่อนซื้อหนังสือและอีบุ๊ค สำหรับกลุ่มนี้เหมือนจะมีการรวมกับในส่วนของ นิติสาร หนังสือพิมพ์หรืออะไรต่าง ๆ ได้ทั้งหมด โดยหลักฐานที่ใช้คือใบเสร็จรับเงิน หรือ ใบกำกับ ภาษี (กรณีร้านหนังสือบางร้านมีการจดทะเบียนภาษีมูลค่าเพิ่ม VAT เพื่อประกอบกิจการอื่นด้วย) โดยเอกสารที่อ่านต้องมีข้อมูลผู้ซื้อผู้ขายและรายละเอียดครบถ้วน

**3.ค่าลดหย่อนกลุ่มการลงทุน** จะเป็นกลุ่มที่รัฐออกนโยบายเพื่อสนับสนุนการลงทุนต่าง ๆ ของประชาชน ทั้งในส่วนของประกัน และกองทุนต่าง ๆ ดังนี้

3.1 เบี้ยประกันชีวิตทั่วไป หรือ เงินฝากแบบมีประกันชีวิตตามที่จ่ายจริงสูงสุดไม่เกินจำนวน 100,000 บาท ในกรณีที่คู่สมรสไม่มีรายได้ การหักค่าเบี้ยประกันจะหักได้สูงสุด 10,000 บาท แต่ถ้า หากคู่สมรสมีรายได้จะหักสูงสุดได้ถึง 100,000 บาท โดยในส่วนของเงื่อนไขนั้น จะมีเรื่องของ ระยะเวลาคุ้มครองตั้งแต่ 10 ปีขึ้นไป ต้องทำกับบริษัทประกันชีวิตในประเทศไทย ได้รับเงินคืนไม่เกิน 20% ของเบี้ยประกันชีวิตรายปี ฯลฯ ตรงนี้ผมไม่อยากให้จำตามกฎหมายมากนักครับ แต่อยากให้เห็น ความสำคัญตรงที่ใบเสร็จรับเงินค่าเบี้ยประกันที่ระบุไว้ว่าเป็นค่าประกันชีวิตเท่าไรครับ

3.2 เบี้ยประกันสุขภาพตนเอง ตามที่จ่ายจริงสูงสุดไม่เกินจำนวน 15,000 บาท และเมื่อรวม กับประกันชีวิตทั่วไปหรือเงินฝากแบบมีประกันชีวิตแล้วต้องไม่เกิน 100,000 บาท โดยเบี้ยประกัน สุขภาพนั้นหมายถึงกลุ่มต่อไปนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ประกันที่ให้ความคุ้มครองเกี่ยวกับการรักษาพยาบาล เนื่องจากการเจ็บป่วยและบาดเจ็บ  
 ขาดเซซุพพลาภาพและการสูญเสียอวัยวะเนื่องจากการเจ็บป่วยหรือบาดเจ็บ

- ประกันอุบัติเหตุเฉพาะที่ให้ความคุ้มครองเกี่ยวกับการรักษาพยาบาล การทุพพลภาพ การ  
 สูญเสียอวัยวะ และการแตกหักของกระดูก

- การประกันภัยโรคร้ายแรง (Critical Illnesses)

- การประกันภัยการดูแลระยะยาว (Long Term Care)

3.3 เบี้ยประกันสุขภาพพ่อแม่ ตามที่จ่ายจริงสูงสุดไม่เกินจำนวน 15,000 บาท ตรงนี้เน้นว่า  
 ต้องเป็นเบี้ยประกันสุขภาพของคุณพ่อคุณแม่เท่านั้นครับ โดยความหมายของประกันสุขภาพนั้นใช้  
 หลักการเดียวกันกับประกันสุขภาพของเรา โดยเบี้ยประกันสุขภาพของคุณพ่อคุณแม่ นั้น เราสามารถ  
 ใช้สิทธิลดหย่อนภาษีได้ในกรณีที่คุณพ่อคุณแม่มีรายได้ไม่เกิน 30,000 บาทต่อปี หากเรามีการซื้อ  
 ประกันสุขภาพให้ท่าน สามารถนำค่าเบี้ยประกันสุขภาพมาลดหย่อนได้สูงสุดถึง 15,000 บาท และค่า  
 เบี้ยประกันสุขภาพนี้สามารถหารแบ่งกันสำหรับลูกหลายๆคนได้ด้วย

3.4 เบี้ยประกันชีวิตแบบบำนาญ สามารถใช้สิทธิลดหย่อนภาษีได้ 15% ของเงินได้ ตามที่  
 จ่ายจริงสูงสุดไม่เกินจำนวน 200,000 บาท สำหรับเงื่อนไขประกันชีวิตแบบบำนาญนั้นจะมีเรื่องของ  
 ระยะเวลาคุ้มครองตั้งแต่ 10 ปีขึ้นไป ทำกับบริษัทประกันชีวิตในประเทศไทย และมีการ จ่าย  
 ผลประโยชน์เป็นรายงวดอย่างสม่ำเสมอ และกำหนดช่วงอายุของการจ่ายผลประโยชน์เมื่อเรามีอายุ  
 ตั้งแต่ 55-85 ปี หรือมากกว่านั้น รวมถึงต้องจ่ายเบี้ยประกันครบก่อนได้รับผลประโยชน์อีกด้วย

3.5 กองทุนรวมหุ้นระยะยาว (LTF) เป็นกองทุนรวมอีกประเภทหนึ่งที่จัดตั้งขึ้นมาเพื่อ  
 ส่งเสริมการลงทุนในระยะยาว โดยเน้นลงทุนในตลาดหุ้นเป็นหลัก ลดหย่อนภาษีได้ 15% ของเงินได้ที่  
 ต้องเสียภาษี ตามที่จ่ายจริงและสูงสุดไม่เกินจำนวน 500,000 บาท โดยกองทุนรวม LTF นั้นมีเงื่อนไข  
 เพิ่มเติม คือ ต้องถือหน่วยลงทุนไว้ไม่น้อยกว่า 7 ปีปฏิทินด้วย สำหรับการซื้อตั้งแต่วันที่ 1 มกราคม  
 2559 - 31 ธันวาคม 2562 เป็นต้นไป

3.6 กองทุนรวมเพื่อการเลี้ยงชีพ (RMF) เป็นกองทุนรวมประเภทหนึ่งที่ลงทุนไว้ในสินทรัพย์  
 หลากหลายประเภท ซึ่งมีวัตถุประสงค์ไว้ใช้ในการวางแผนเกษียณของเราครับ นำมาลดหย่อนได้  
 15% ของเงินได้ที่ต้องเสียภาษี ตามที่จ่ายจริงและสูงสุดไม่เกินจำนวน 500,000 บาท โดยกองทุนรวม  
 เพื่อการเลี้ยงชีพ หรือ RMF มีเงื่อนไขเพิ่มเติมตามนี้

- ต้องซื้อติดต่อกันทุกปี (แต่ถ้าผิดเงื่อนไขสามารถผิดได้ 1 ปี)

- ต้องซื้อเป็นจำนวนขั้นต่ำ 3% ของเงินได้ที่ต้องเสียภาษี หรือ 5,000 บาท

- ต้องถือหน่วยลงทุนในกองทุนรวมไว้ไม่น้อยกว่า 5 ปี และอายุครบ 55 ปี จึงจะสามารถขาย

ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.7 กองทุนสำรองเลี้ยงชีพ / กบข. / กองทุนสงเคราะห์ครูโรงเรียนเอกชน สามารถนำมาลดหย่อนภาษีได้ตามจำนวนที่จ่ายจริง โดยมีจำนวนสูงสุดไม่เกิน 500,000 บาท ซึ่งเราสามารถสะสมเพิ่มได้โดยขอเปลี่ยน % ที่กำหนดกับนายจ้างไว้

3.8 เงินประกันสังคม สามารถใช้สิทธิลดหย่อนภาษีตามที่จ่ายจริง แต่สูงสุดไม่เกิน 9,000 บาท

3.9 กองทุนการออมแห่งชาติ (กอช.) ตามที่จ่ายจริงแต่สูงสุดไม่เกินจำนวน 13,200 บาท อันนี้เป็นกองทุนอีกรูปแบบหนึ่งที่ภาครัฐกำหนดให้เพื่อเป็นช่องทางการออมขั้นพื้นฐานให้กับคนที่ยังไม่ได้มีการวางแผนจัดการเรื่องนี้ ให้ได้รับผลประโยชน์ในรูปแบบของบำนาญ ซึ่งปัจจุบันกำหนดให้ผู้มีเงินได้สามารถหักลดหย่อนเงินสะสมเข้ากองทุนการออมแห่งชาติ (กอช.) ในการคำนวณภาษีตามจำนวนที่จ่ายจริงสูงสุดไม่เกิน 13,200 บาท



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 3

### การออกแบบบอร์ดเกม

#### 3.1 ความหมายของบอร์ดเกม

เกมกระดาน (Board Game) คือเกมที่ต้องใช้ชิ้นส่วนหรือตัวหมากวางไว้บนพื้นที่เล่น เคลื่อนที่หรือหยิบออกจากพื้นที่เล่น พื้นที่เล่นเปรียบได้กับ "กระดาน" ซึ่งจะมีพื้นผิวหรือรูปภาพ เฉพาะสำหรับเกมนั้น ๆ เกมกระดานอาจเป็นเกมที่ใช้ความสามารถในเชิงกลยุทธ์หรือใช้โชคหรือดวง เป็นส่วนประกอบก็ได้

เกมกระดานที่เล่นกันในปัจจุบันสามารถแบ่งออกได้เป็นเกมกระดานดั้งเดิม ที่มีการเล่น สืบเนื่องกันมาโดยไม่มีารคุ้มครองลิขสิทธิ์ของผู้ออกแบบแล้ว เช่น หมากรุก หมากล้อม หมากฮอส หมากรุก เป็นต้น และเกมกระดานที่ทราบผู้คิดค้นชัดเจนและได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ เช่น เกม เศรษฐี

บอร์ดเกมที่คนไทยทุกคนยอมรับจักดี เช่น เกมเศรษฐี เกมบันไดงู เป็นต้น ซึ่งทั่วโลกเอง ก็มี เกมในลักษณะแบบนี้เช่นกันครับ โดยเฉพาะในโซนทวีปยุโรป ทำให้มีการเรียกเกมกลุ่มนี้ว่า EURO GAME ปัจจุบันมีเกมออนไลน์มากมายบนอินเทอร์เน็ต แต่บอร์ดเกมนั้นยังคงได้รับความนิยมไม่ต่าง จากในอดีตจุดเด่นของบอร์ดเกมที่แตกต่างจากการเล่นเกมบนคอมพิวเตอร์ทั้งออฟไลน์และออนไลน์ คือ การที่ได้มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น ได้เรียนรู้นิสัยใจคอ เป็นการละลายพฤติกรรมที่ดีเลยทีเดียว บางเกมยังช่วยพัฒนาผู้เล่นอีกด้วย นอกจากนี้ บอร์ดเกมยังเป็นของสะสมที่ถูกใจใครหลายคน

### 3.2 ส่วนประกอบของบอร์ดเกม

บอร์ดเกมมีส่วนประกอบที่ต้องการการออกแบบดังนี้

1. สิ่งแวดล้อมภายในเกม หรือ Theme ของเกม ซึ่งจะเป็นสภาพแวดล้อมสมมุติในการเล่นของผู้เล่น โดยในแต่ละเกมนั้นจะมีสิ่งแวดล้อมที่แตกต่างกันทำให้แต่ละเกมมีความแตกต่าง และมีเอกลักษณ์เป็นของตัวเอง
2. กฎกติกาภายในเกม จะเป็นตัวกำหนด วิธีการชนะ และแนวทางการเล่นของผู้เล่น
3. ลักษณะของตัวเกม ภาพรวมของเกมว่าจะมีภาพรวมเป็นอย่างไร มีโทเคนหรือ คอมโพ เน้นที่อะไรบ้างในตัวเกม
4. Mechanics ภายในเกม จะเป็นตัวกำหนดลักษณะการเล่นของผู้เล่น
5. ผู้เล่น
6. ความท้าทายหรือความตื่นเต้นของเกม จะเพิ่มความท้าทายและความสนุกสนานของเกมไม่ว่าจะเป็นเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นนอกเหนือจากการควบคุมของผู้เล่น

### 3.3 ประเภทของบอร์ดเกม

ปัจจุบันถ้าไม่นับเกมที่ถูกออกแบบมาให้เด็กเล่นโดยเฉพาะบอร์ดเกมสามารถแยกออกได้เป็น 3 ประเภทกว้างๆ

**1. เกมครอบครัว (Family Game)** เป็นบอร์ดเกมที่มีกติกาที่ไม่ซับซ้อน และสามารถเข้าใจได้ง่ายโดยผู้เล่นใหม่สามารถเริ่มเล่นได้ทันทีโดยไม่ต้องทำความเข้าใจติดตามมากมายนัก เป็นเกมที่ออกแบบมาให้มีความง่ายในการเล่น แต่ก็จะไม่ง่ายจนเกินไป

บอร์ดเกมครอบครัวเป็นบอร์ดเกมที่ออกแบบมาให้ผู้เล่นต่างวัยสามารถเล่นด้วยกันได้เรียกว่า เด็กเล่นได้ผู้ใหญ่เล่นดีกันเลยทีเดียว ตัวของบอร์ดเกมจะมีสีสันที่สวยงามเข้าถึงได้ง่ายเน้นให้ผู้เล่นได้พูดคุย ถกเถียง หรือถกเถียงกันได้ในเนื้อเรื่องของเกมที่มีมักจะมีการประเด็นอยู่บนเรื่องเบาสมอง ไม่ใช่เรื่องเครียดและสามารถจบเกมได้ภายใน 15 – 30 นาที

บอร์ดเกมครอบครัวจะมีตลาดที่กว้างขวางเพราะเข้าถึงผู้เล่นได้หลากหลายช่วงวัย และเข้าถึงผู้เล่นได้แทบทุกแนว ดังนั้นบอร์ดเกมที่คนส่วนใหญ่ที่ไม่เล่นบอร์ดเกมมากนักมักจะรู้จักเกมที่เป็นเกมแนวครอบครัวกันมาก

**2. เกมวางแผน (Strategy Game)** เกมที่ต้องใช้ทักษะในการวางแผนมากกว่าเกมครอบครัว เหมาะสำหรับผู้ที่ยากเล่นเกมที่ท้าทายขึ้น และ ‘เกมเมอร์’ ที่ชอบเล่นเกมในแพลตฟอร์มอื่นอย่าง เกมคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะแนววางแผนอย่าง Civilization แนวจัดทัพโจมตีอย่าง StarCraft หรือ เกมกระดานคลาสสิกอย่างหมากรุกเป็นทุนเดิมอยู่แล้วเกมวางแผนอาจมี ‘ดวง’ เป็นส่วนประกอบบ้าง ใช้เวลาเล่น 60-120 นาที แต่บางเกมอาจยาวถึง 180 นาที หรือเป็นมหากาพย์ 5-6 ชั่วโมงได้เลย

เกมวางแผนนับได้ว่าเป็นบอร์ดเกมที่เก่าแก่ที่สุด แรกเริ่มถูกใช้เพื่อ ‘จำลอง’ สถานการณ์ สงครามก่อนรบจริงสำหรับเหล่านายทหาร รายละเอียดบนกระดานจึงต้องสมจริงที่สุด ครอบคลุมการ ตัดสินใจต่าง ๆ ที่เป็นไปได้ของฝ่ายศัตรู หลังจากนั้นเกมวางแผนก็แพร่หลายออกไปในหมู่ผู้พิสมัยเกม สงคราม ราวทศวรรษ 1980 (หรือประมาณสิบปีก่อนที่บอร์ดเกมสมัยใหม่จะฮิต) ในยุคนั้นเกม วางแผนที่เล่นกันนอกฐานทัพจะใช้ ‘กระดาน’ ขนาดใหญ่จำลองสมรรถภูมิรบ มีตัวเล่นหรือ Counter ทำจากกระดาษ แทนหน่วยทหาร เครื่องบินรบ ปืนใหญ่ เรือดำน้ำ ฯลฯ บริษัทผู้ผลิตเกมแนวนี้ที่ขึ้น ชื่อ ได้แก่ Avalon Hill และ SPI จากสหรัฐฯ เกมประเภทนี้นิยมเล่นโดยนายทหารที่เกษียณแล้วหรือ คนธรรมดาที่เป็นแฟนพันธุ์แท้สงครามในประวัติศาสตร์ ช่วงยุคบุกเบิกนักเล่นเกมแนวนี้จะไม่เรียกมัน ว่าบอร์ดเกม แต่จะเรียกว่า ‘เกมซิมูเลชัน’ (เพราะมัน Simulate จำลองฉากรบจริง ๆ) หรือ ‘เกม จำลองสงคราม’ เพื่อให้แตกต่างจากเกมแนวครอบครัวสมัยนั้น ใครที่อยากเล่นเกมวางแผนต้องใช้ เวลากับความอดสาหัสอย่างมาก เพราะมีตัวเล่นมากมาย กฎกติกาหนาเป็นคัมภีร์ ระหว่างเล่นต้อง คอยคิดคำนวณตัวแปรต่าง ๆ ตลอดเวลา เพื่อประเมินว่ามีใครเข้าเงื่อนไขชนะหรือยัง เกมวางแผน สมัยนั้นจึงเป็นที่นิยมแค่นิวแคบ ต่อมาเมื่อบอร์ดเกมสมัยใหม่เริ่มได้รับความนิยม ประกอบกับมีผู้ เล่นหลายคนที่ยากลองเล่นเกมที่ท้าทายขึ้น นักออกแบบบอร์ดเกมจึงตอบสนองความต้องการของ คนกลุ่มนี้ด้วยการยกระดับเกมวางแผนให้มีตัวเล่นและบอร์ดที่สวยงามไม่แพ้เกมครอบครัว มีเรื่องราว ที่ไม่เน้นความรุนแรง (เช่น ให้แข่งขยายเครือข่ายทางรถไฟ แทนที่จะสู้กันให้ตายไปข้าง) และที่สำคัญ กว่านั้นคือ ‘ย่อย’ กฎกติกาที่จุกจิกและเข้าใจยากให้เป็นกลไกที่ไม่ซับซ้อน ใช้เวลาศึกษาไม่นาน ปัจจุบันเกมวางแผนแข่งกันที่ ‘ความเรียบง่าย’ (Elegance) ของกติกา เทียบกับ ‘ความท้าทาย’ ต้อง ขบคิดระหว่างเล่น และ ‘ความซับซ้อน’ ของผลลัพธ์การเล่น ยิ่งกติกาของเกมเรียบง่าย แต่ตัวเกมมี ความท้าทาย ให้ผลลัพธ์ที่สลับซับซ้อน คนเล่นก็จะยิ่งรู้สึกว่าการเล่นนั้น ‘สนุก’ และไม่ซ้ำซาก เล่นซ้ำก็ รอบก็ไม่เบื่อยังมีอุปกรณ์การเล่นที่สุ่มมาใช้เพียงคราวละไม่กี่เปอร์เซ็นต์ (เช่น จั่วไพ่มาใช้เพียง 20 ใบ ตลอดทั้งเกม จากทั้งสำรับ 200 ใบ) ยิ่งเล่นซ้ำได้หลายรอบ ประสบการณ์ไม่ซ้ำเดิมจะว่าไปก็คล้ายกับ เกมกระดานโบราณอย่างหมากรุก ต่างที่เกมวางแผนสมัยใหม่มีเรื่องราวร้อยแปดพันเก้า และนัก ออกแบบเกมก็ช่างประดิษฐ์คิดค้นกลไกใหม่ๆ มาให้คอเกมตื่นตื้นตันกันอยู่เรื่อย ๆ

**3. पार्टीเกม (Party Game)** ‘ปาร์ตี้เกม’ ถูกออกแบบมาสำหรับเล่นเป็นหมู่คณะ ปกติ หมายถึง 8-20 คนหรือมากกว่า ปาร์ตี้เกมที่สนุกคือเกมที่อธิบายให้ทุกคนเข้าใจได้ภายใน 5-10 นาที มีอุปกรณ์ไม่มาก เกมประเภทนี้อาจมีดวงเกี่ยวข้องกับตัวเล็กน้อย แต่ส่วนใหญ่ต้องใช้นุขสัมพันธ์และ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปฏิภาณไหวพริบ เช่น หากเป็นเกมที่ต้องจับตัวสายลับที่แฝงตัวมา เราก็ต้องคอยสังเกต น้ำเสียง สีหน้า แววตาท่าทางของเพื่อนว่าส่อพิรุณไหม น่าจะเป็นสายลับที่แฝงตัวมาตามเนื้อเรื่องของเกมหรือเปล่า ความสนุกของปาร์ตี้เกมจึงละม้ายคล้ายกับความสนุกของงานปาร์ตี้ คือได้สังสรรค์อย่างหรูหรา กับคนอื่นอีกหลายคนทั้งนี้ ไม่ว่าจะเล่นบอร์ดเกมแบบไหน ระหว่างเล่นเราก็จะได้เรียนรู้นิสัยใจคอของเพื่อนที่เราไม่เคยรู้มาก่อน เช่น คนนี้ไม่ไว้ใจใครง่าย ๆ คนนั้นคิดเยอะ คนนั้นคิดเล็กคิดน้อย คนนั้นใจแคบ ฯลฯ เพราะบอร์ดเกมถูกออกแบบมาให้คนเล่น ‘อิน’ ไปกับมันและเมื่ออิน ก็จะไม่ค่อยสนใจบางอย่างของตัวเองออกมาโดยไม่รู้ตัวนอกจากจะสนุกและได้ฝึกสมองแล้ว บอร์ดเกมจึงเป็น ‘เครื่องมือ’ ที่ดี สำหรับทดสอบนิสัยที่แท้จริงของผู้เล่น

### 3.4 ประโยชน์ของบอร์ดเกม

สื่อต่าง ๆ มากมายพูดถึงเกี่ยวกับบาปบุญคุณโทษของเกม แต่ส่วนใหญ่ที่เห็นมักเลือกนำเสนอโทษกัน ทั้งนี้ เขาไม่ยอมพูดถึงประโยชน์ของเกม ซึ่งจริง ๆ เกมมันก็มีตั้งหลายประเภท หลายแบบ เช่น Board game ซึ่งมีคุณประโยชน์มากมาย พบคุณประโยชน์ที่คนเล่นจะได้จากบอร์ดเกมกันเลย

1. สร้างความเพลิดเพลินผ่อนคลาย สร้างเสียงหัวเราะ นี้และครับประโยชน์สุดเบสิคช่วยผ่อนคลายสุขภาพจิต
2. สานความสัมพันธ์ของคนในครอบครัว เนื่องจากบอร์ดเกมต้องอาศัยการนั่งล้อมวงเล่น พ่อครอบครัวเล่นด้วยกันก็จะได้พูดคุยกันมากขึ้น ได้เห็นรอยยิ้มกันและกันความสุขก็ตามมา
3. พัฒนาความจำและฝึกสมอง บอร์ดเกมร้อยทั้งร้อยมักต้องใช้การคิดวางแผนเพื่อหาทางชนะคู่แข่ง ผู้เล่นจึงได้ฝึกสมอง ฝึกยุทธวิธีการแก้ปัญหาเพื่อหาทางชนะคู่แข่ง
4. ลดความเสี่ยงในการเป็นโรคเกี่ยวกับสมอง เพราะเมื่อผู้เล่นฝึกคิดบ่อย ๆ ก็เหมือนได้บริหารสมอง บริหารบ่อยเข้าสมองก็แข็งแรงขึ้น ความจำก็ไม่เลอะเลือน อัลไซเมอร์ก็ไม่ถามหา หมายความว่าคนแก่ก็เล่นได้เช่นกันนะ
5. รักษาความดันของเลือด คือมันเกี่ยวกับอารมณ์ล้วน ๆ พอเราได้หัวเราะ ได้มีความสุข ร่างกายจะปรับสมดุลความดันเลือดของเราให้ไม่สูง ไม่ให้ต่ำเกินไป เส้นเลือดในสมองก็จะไม่แตก
6. ช่วยให้ประสาทสัมผัสของมนุษย์ฉับไวขึ้น มีบอร์ดเกมมากมายหลายประเภทที่กระตุ้นให้คิดไวทำไว เคลื่อนไหวเร็ว อย่างเช่นเกม Globbz เป็นต้น
7. เสริมสร้างกระบวนการคิดของเด็ก ๆ เด็กที่เล่นบอร์ดเกมจะเรียนรู้ได้ไวขึ้น และที่สำคัญพวกเขาจะได้ฝึกฝนภาษาอีกด้วยนะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

8. สร้างมนุษยสัมพันธ์อันดีในหมู่เพื่อน ๆ เพราะบอร์ดเกมทุกเกมต้องอาศัยการนั่งเล่นล้อมวงเล่น พูดคุยกันแบบเห็นหน้าเท่านั้น ไม่มีระบบออนไลน์ ฉะนั้นผู้เลยจึงได้เห็นรอยยิ้ม ได้ยินเสียงหัวเราะของเพื่อน ๆ มันมีความสุขมากจริง ๆ นะ

9. บอร์ดเกมสามารถบำบัดโรคทางสมองได้ เพราะคนเล่นได้ฝึกคิด ฝึกสมาธิ ปัจจุบันในหลาย ๆ ประเทศจึงใช้บอร์ดเกมในการบำบัดอาการต่าง ๆ ทางสมอง เช่น ปัญหาเรื่องพัฒนาการ, สมาธิสั้น เป็นต้น

10. พัฒนาอารมณ์และความอดกลั้น บอร์ดเกมทุกเกมต้องเล่นกันเพื่อหาผู้ชนะ ผู้ที่แพ้จึงได้ฝึกความอดทน ยอมรับผลการแข่งขัน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น

#### 4.1 วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย

เนื่องจากคนที่กำลังจะต้องเผชิญหน้ากับเรื่องภาษีในอนาคต และยังมีความสนใจในบอร์ดเกม จะเป็นกลุ่มนักศึกษาที่กำลังเรียนอยู่ในระดับมหาวิทยาลัย และผู้ที่พึงสำเร็จการศึกษาที่กำลังเริ่มต้น วัยทำงานของตนเอง ดังนั้นกลุ่มเป้าหมายของบอร์ดเกมภาษี TAX IN A NUTSHELL จึงจะเป็นผู้ที่มีอายุอยู่ในช่วงวัย 18 – 25 ปี ที่กำลังหรือเริ่มต้นที่จะสามารถสร้างรายได้และกลายเป็นผู้เสียภาษีในอนาคต

โดยจากการพูดคุยเรื่องราวเกี่ยวกับภาษีกับกลุ่มเป้าหมายทำให้เห็นได้ว่าหลาย ๆ คนยังคงเข้าใจผิดเกี่ยวกับเรื่องภาษีและคำนวณภาษีด้วยตนเองออกมาได้ไม่ถูกต้อง ทำให้เราสามารถนำข้อมูลตรงนี้มาออกแบบแนวทางของบอร์ดเกม ได้แก่

1. การเข้าใจผิดเกี่ยวกับการคำนวณภาษีแบบขั้นบันไดว่าการมันคือการนำรายได้ทั้งหมดมาคูณกับอัตราภาษีในขั้นนั้น ๆ
2. การเข้าใจผิดเกี่ยวกับค่าลดหย่อนบางประการเช่น ค่าลดหย่อนบุพการี หรือคู่สมรส
3. การหักค่าใช้จ่าย และการไม่ทราบถึงประเภทรายได้ของตนเอง

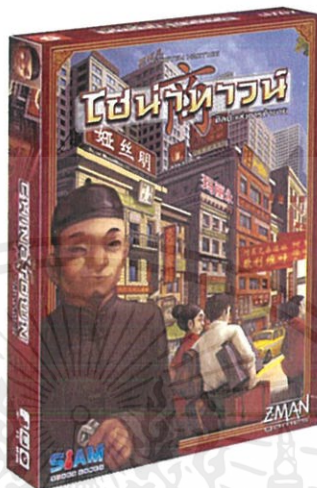
#### 4.2 วิเคราะห์ตัวอย่างบอร์ดเกม

เนื่องจาก TAX IN A NUTSHELL คือบอร์ดเกมให้ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการเงิน หรือการวางแผนการเงิน จึงต้องวิเคราะห์ข้อมูลจากบอร์ดเกมที่มีความเกี่ยวข้องกับการค้าขาย หรือการเงินต่าง ๆ แล้วนำมาปรับใช้กับตัวเกม

โดยการศึกษาตัวอย่างจะเน้นไปที่บอร์ดเกมที่ต้องมีการคำนวณ วางแผน หรือสะสมเงินตราต่าง ๆ ที่มีอยู่ในท้องตลาดเพื่อศึกษาความเข้าใจการออกแบบกฎการเล่น ซึ่งจะนำมาสู่การออกแบบ

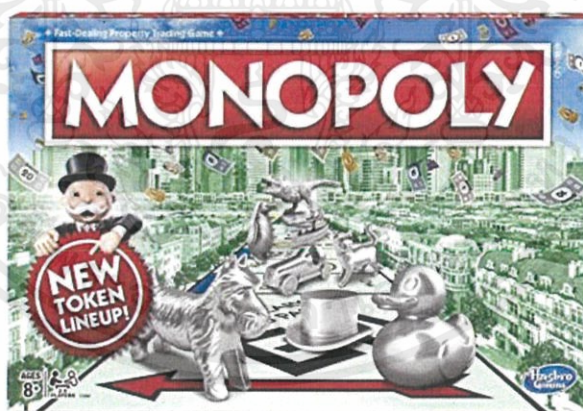
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนอื่น ๆ ของตัวเกมต่อไป ไม่ว่าจะเป็นการ์ด โทเคน บอร์ด และเงินตราสมมุติ โดยบอร์ดเกมที่ใช้ในการศึกษาเช่น China Town, Monopoly



ภาพที่ 4.1 จีนทาวน์

(ที่มา, littlekraken, <https://www.littlekrakenboardgame.com/boardgame>)



ภาพที่ 4.2 MONOPOLY

(ที่มา, amazon, <https://www.amazon.com/Hasbro-Gaming-C1009-Monopoly-Classic>)

นอกจากนั้นยังต้องทำการศึกษาแนวทางการออกแบบกราฟิกต่าง ๆ เพื่อวางแนวทางการออกแบบอาร์ตเวิร์คและกราฟิกโดยรวมของบอร์ดเกมโดยจะเลือกไปในทางบอร์ดเกมแนวอาร์ต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การ์ดที่เข้าถึงได้ง่าย และสนุกสนาน โดยในครั้งนี้ได้ศึกษาแนวทางการออกแบบการ์ดด้วยบอร์ดเกมแมวระเบิด



ภาพที่ 4.3 แมวระเบิด

(ที่มา, konglend, <https://konglend.com/card-game/exploding-kittens-imploding-kitten/>)

### 4.3 Concept ของบอร์ดเกม

เนื่องจากภาษีเป็นเรื่องที่ยุ่งยาก และน่ารำคาญใจ อีกทั้งยังมีรายละเอียดที่เยอะจนไม่น่าสนใจหรือไม่น่าลองที่จะศึกษา TAX IN NUTSHELL จึงจะถูกสร้างขึ้นมาเป็นเหตุการณ์สมมุติในเมืองสมมุติที่ทุกสิ่งที่มีระบบภาษีเหมือนกับประเทศไทย ให้เราได้ลองเข้าไปวางแผนการใช้จ่ายของเราไปกับนโยบายต่าง ๆ เพื่อแข่งกันวางแผนและประหยัดภาษี อีกทั้งยังมีโครงสร้างและการคิดคะแนนที่ต้องอาศัยการคำนวณเหมือนกับการคำนวณภาษีจริง ๆ เพื่อสร้างพื้นฐานความเข้าใจให้กับผู้เล่นได้ เพื่อให้ผู้เล่นสามารถเรียนรู้เรื่องการคำนวณภาษีและทำความรู้จักกับส่วนต่าง ๆ ของภาษีได้ด้วยตัวเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 4.4 Content ของบอร์ดเกม

เนื้อหาของบอร์ดเกมจะหยิบส่วนสำคัญส่วนต่าง ๆ ของภาษีบุคคลธรรมดามาใช้ในการ ออกแบบกฎ กติกา และเนื้อหาของเกม โดยจะเลือกเนื้อหาที่มีส่วนในการคำนวณคำนวณภาษี เพื่อให้ ผู้เล่นได้ทำความเข้าใจและสามารถวางแผนภาษีได้ เนื่องจากข้อมูลของภาษีนั้นมีปริมาณมากเกินไป ที่จะสามารถสอนให้จบได้ในเกมเดียวทำให้ต้องหยิบมาเฉพาะในส่วนที่สำคัญเป็นหลัก

1. ประเภทของเงินได้ เงินได้พึงประเมินตามกฎหมายไทย จะถูกแบ่งออกมากถึง 8 ประเภท และแต่ละประเภทจะมีรายละเอียดต่าง ๆ ที่แตกต่างกัน ดังนั้นเราจึงจำเป็นต้องหยิบรายได้ที่มี รายละเอียดพิเศษเฉพาะที่คนทั่วไปต้องพบเจอนั่นก็คือ รายได้ประเภทที่ 1 หรือรายได้จากการจ้าง งานซึ่งจะได้รับเงินเป็นเงินเดือน และรายได้ประเภทที่ 2 หรืองานที่ได้รับเงินเป็นงาน ๆ ไปหรือก็คือ งานที่เป็นอิสระต่อนายจ้างเช่น ฟรีแลนซ์ หรืองานรับจ้างทั่วไป โดยทั้ง 2 ประเภทนี้จะมีรายละเอียด พิเศษที่แตกต่างจากรายได้ประเภทอื่น ๆ นั่นก็คือรายได้ทั้ง 2 ประเภทนี้ต้องคิดค่าใช้จ่ายร่วมกัน หรือ ก็ได้ 50% ของรายได้แต่ไม่เกิน 100,000 บาท และไม่สามารถหักค่าใช้จ่ายตามจริงได้ นอกจากนี้เพื่อ เพิ่มเกิลต์ความรู้ภายในเกมเราจึงจะใส่รายได้ประเภทที่ 8 หรือประเภทอื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็นมรดก การค้าขาย การชิงโชค ซึ่งจะมีรายละเอียดเฉพาะตัว

2. การหักค่าใช้จ่าย จากประเภทของเงินได้ที่เลือกใช้จะนำมาสู่การหักค่าใช้จ่ายก่อนคำนวณ ภาษี ซึ่งจะนำมาใช้กับการคำนวณคะแนนในช่วงท้ายเกม โดยการวางแผนต่าง ๆ ผู้เล่นต้องคอยจด บันทึกรับจ่ายของตนเองเพื่อให้หัดจัดการการรับรู้เรื่องของการเงินของตนเอง

ประเภทของรายได้	อัตราหักค่าใช้จ่าย
รายได้ประเภทที่ 1	50% ของรายได้ประเภทที่ 1 และ 2 รวมกัน แต่ไม่เกิน 100,000 บาท ไม่สามารถหักตามจริงได้
รายได้ประเภทที่ 2	
รายได้ประเภทที่ 8	หักได้ 40% หรือ 60% ตามประเภทอาชีพ หรือหักตามจริง

ตารางที่ 4.1 การหักค่าใช้จ่ายภายในเกม

3. คำลดหย่อน คำลดหย่อนมีหลักๆ 3 ประเภทได้แก่

3.1 คำลดหย่อนภาระติดตัว คือภาระที่ติดตัวของผู้รายได้ โดยส่วนมากจะเป็นภาระทาง ครอบครัว ซึ่งเป็นจุดที่สามารถแบ่งเบาภาระของผู้เสียภาษีที่มีภาระเหล่านี้ตามเงื่อนไขที่กำหนดไว้ ตามกฎหมาย อาทิเช่น มีบิดามารดา มีลูก มีภรรยา หรือครอบครัวที่ทุพพลภาพที่ต้องดูแล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 ค่าลดหย่อนกลุ่มการกระตุ้นเศรษฐกิจ คือค่าลดหย่อนตามนโยบายที่รัฐออกมาเพื่อกระตุ้นเศรษฐกิจตามเหตุการณ์บ้านเมืองต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในปีนั้น ๆ

3.3 ค่าลดหย่อนกลุ่มการลงทุนและประกันสุขภาพ คือค่าลดหย่อนที่เกี่ยวข้องกับคุณภาพชีวิตของประชาชน และกระตุ้นการลงทุนภาคเอกชนเพื่อให้เกิดการนำเงินมาลงทุนในกองทุนของภาครัฐ

รายการลดหย่อนภาษี ปี 2562	
<b>การติดตัวคุณ</b>	<b>กระตุ้นเศรษฐกิจ</b>
ส่วนตัว 60,000 บาท	ช้อนบ้าน/รถ ที่ประกบกับภักดิ์ บ้าน 100,000 บาท รถ 30,000 บาท
คู่สมรส 60,000 บาท	ข้อปช่วยชาติ 15,000 บาท
บุตร (คนที 2 เป็นต้นไป) 30,000 บาท เพิ่ม 30,000 บาท	เที่ยวเมืองหลัก 15,000 บาท
ค่าคลอดบุตร 60,000 บาท	เที่ยวเมืองรอง 20,000 บาท
พ่อแม่ (คนละ) 30,000 บาท	รวมแล้วต้องไม่เกิน 20,000 บาท
ผู้พิการ/ทุพพลภาพ 60,000 บาท	อุปกรณ์ศึกษา/กีฬา 15,000 บาท
<b>ประกันชีวิตและลงทุน</b>	OTOP 15,000 บาท
ประกันชีวิตทั่วไป หรือ เงินฝากที่มีประกันชีวิต 100,000 บาท	หนังสือ 15,000 บาท
ประกันสุขภาพตัวเอง 15,000 บาท	ลงทุน STARTUP 100,000 บาท
รวมแล้วต้องไม่เกิน 100,000 บาท	บ้านหลังแรก 200,000 บาท
ประกันสุขภาพพ่อแม่ 15,000 บาท	ดอกไม้บ้าน 100,000 บาท
ประกันสังคม 9,000 บาท	ค่าธรรมเนียมรับชำระ เงินด้วยบัตรเดบิต เพิ่ม 1 เท่า ตามที่จ่ายจริง
กองทุนรวมพันธะสัญญา (LTF) <b>จำกัดปีต่อผู้ลงทุน</b> 15% ของเงินได้ ไม่เกิน 500,000 บาท	<b>เรื่องติดค้างจากปีก่อน</b>
เบี้ยประกันชีวิตบำนาญ 15% ของเงินได้ ไม่เกิน 200,000 บาท	บ้านหลังแรกปี 58-59 120,000 บาท
กองทุนสำรองเลี้ยงชีพ / กบข. / สงเคราะห์ครูฯ 15% ของเงินได้ ไม่เกิน 500,000 บาท	<b>บริจาคตอบแทนสังคม</b>
กองทุนรวมเพื่อการ เลี้ยงชีพ (RMF) 15% ของเงินได้ ไม่เกิน 500,000 บาท	การศึกษา กีฬา เพื่อสังคม และ โรงพยาบาลรัฐ 2 เท่าของที่จ่ายจริง แต่ไม่เกิน 10% ของ เงินได้หลังหักค่าใช้จ่าย และค่าลดหย่อน
กองทุนการออม แห่งชาติ (กอช) 13,200 บาท	บริจาคอื่นๆ สถานสาธารณ กุศล / นำท่วม ตามที่จ่ายจริง แต่ไม่เกิน 10% ของ เงินได้หลังหักค่าใช้จ่าย และค่าลดหย่อน
รวมแล้วต้องไม่เกิน 500,000 บาท	<b>UPDATE 5 กันยายน 2562</b> บล็อกภาษีข้างถนน
<b>คุณรักพรรคการเมือง</b>	<b>TAXBugnom's</b>
บริจาคพรรคการเมือง 10,000 บาท	

ภาพที่ 4.4 สรุปค่าลดหย่อนภาษี ปี 2562

(ที่มา, คุณไออม, <https://www.facebook.com/TaxBugnom's/posts/3554105301281527>)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 4.5 สรุปขอบเขตของงาน

1. สัญลักษณ์ของเกม
2. บอร์ดเกม
  - 2.1 กล่องสำหรับบรรจุบอร์ดเกม
  - 2.2 กระดานสำหรับเล่น
    - กระดานหลักของเกม
    - กระดานสำหรับผู้เล่น
  - 2.3 การ์ดภายในเกม
    - การ์ด Policy แทนด้วยนโยบายต่าง ๆ ของรัฐบาล
    - การ์ด Income แทนด้วยรายได้หรือเงินได้ประเภทต่าง ๆ
    - การ์ด Event แทนด้วยเหตุการณ์สมมุติ
    - การ์ด Achievement แทนด้วยรางวัลความสำเร็จ
    - การ์ด Player Guide เพื่อแนะนำผู้เล่นระหว่างการเล่น
  - 2.4 คอมโพเนนต์ภายในเกม
    - โทเคนผู้เล่น
    - โทเคนใช้แสดงแต้ม
    - เงินตราต่าง ๆ ภายในเกม
  - 2.3 คู่มือในการเล่น
3. หนังสือความรู้เรื่องการวางแผนและคำนวณภาษีบุคคลธรรมดา

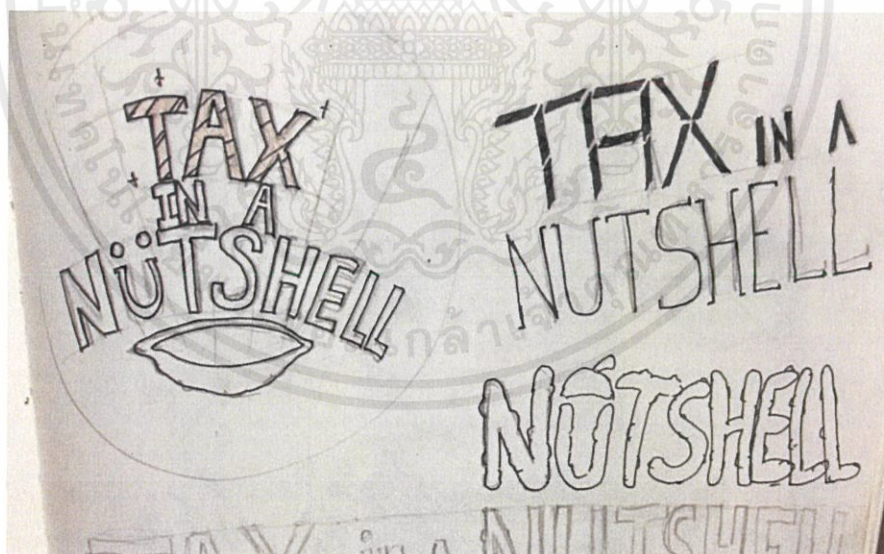
## บทที่ 5

### การออกแบบและพัฒนาแบบร่าง

#### 5.1 การออกแบบ Logo

ชื่อของบอร์ดเกมได้ใช้เป็นชื่อเริ่มต้นหรือก็คือ TAX IN A NUTSHELL ที่เป็นสำนวนภาษาอังกฤษที่แปลว่า โดยสรุป หรือสรุปมาแล้วอัดอยู่ในเมล็ดถั่วรวมกับคำว่า TAX จะได้เป็นเรื่องของภาษีที่สรุปมาแล้ว นั่นเอง

การออกแบบโลโก้กราฟที่ 1 จะใช้คำว่า Tax in a nutshell เพื่อหารูปแบบที่เข้ากับแนวเกมที่ยากได้โดยจะทำออกมา 2 แบบที่มีความรู้สึกที่ต่างกันโดยสิ้นเชิง



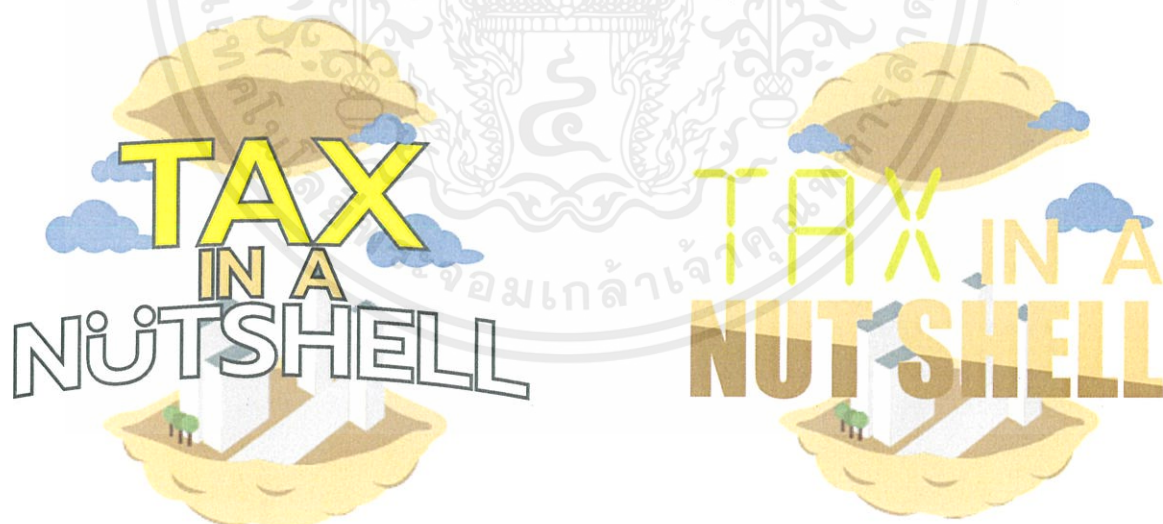
ภาพ 5.1 ภาพร่าง logo

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลังจากนั้นจะนำภาพร่างที่คิดไว้มาพัฒนาต่อให้เป็น Vector ด้วยโปรแกรม Ai เพื่อนำไปใช้พัฒนาต่อไป โดยพยายามใส่ Element ต่าง ๆ เข้าไปในโลโก้ดู



ภาพ 5.2 นำเสนอ Logo ครั้งที่ 1



ภาพ 5.3 นำเสนอ Logo ครั้งที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นำโลโก้แบบที่ 1 มาพัฒนาต่อไปโดยปรับเปลี่ยนสีและการจัดวางใหม่



ภาพ 5.4 นำเสนอ Logo ครั้งที่ 3

นำแบบที่ 4 ที่เลือกมาทำให้อ่านได้ชัดขึ้นหากใช้บนพื้นที่ที่มีสีสั่นมากเพื่อไม่ให้ยากต่อการอ่านแม้จะอยู่บนกล่องที่มีสีสั่น



ภาพ 5.5 แบบ Logo

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 5.2 การออกแบบการ์ด

การภายในเกมจะประกอบด้วยการ์ดทั้งหมด 4 ประเภทแยกตามสีของการ์ดแต่ละใบเพื่อให้แยกออกจากกันได้อย่างชัดเจนได้แก่



การ์ด Policy จะใช้สีเขียวเป็นการ์ดนโยบายของรัฐที่ออกโดยรัฐบาล

การ์ด Income จะใช้สีเทาเป็นการรายได้ของผู้เล่นแทนรายได้จากเงินได้ประเภทต่าง ๆ

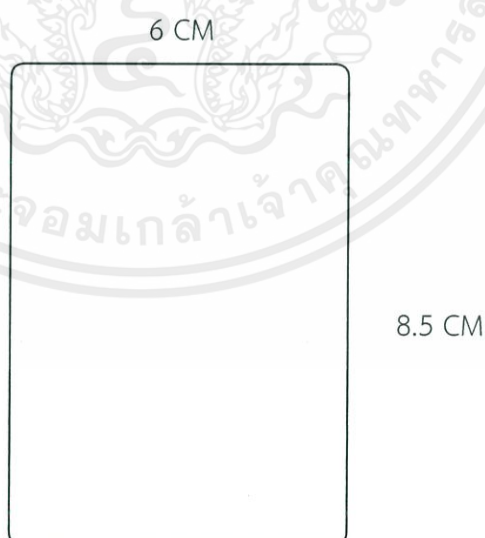


การ์ด Event จะแทนด้วยสีแดง เป็นเหตุการณ์พิเศษที่จะกำหนดเหตุการณ์พิเศษต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับผู้เล่นในตานั้น ๆ



การ์ด Achievement จะแทนด้วยสีทองเป็นการ์ดที่ผู้เล่นสามารถซื้อมาสวมเก็บไว้ได้เพื่อใช้ความสามารถตามเงื่อนไขต่าง ๆ ของการ์ด

การ์ดจะมีขนาด 6 x 8.5 cm ซึ่งเป็นขนาดมาตรฐานอ้างอิงจากการ์ดแมวระเบิด



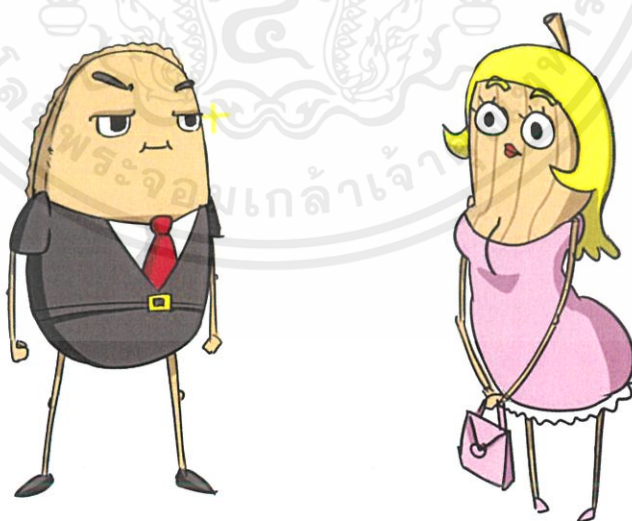
ภาพ 5.6 ขนาดของการ์ด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลังจากนั้นออกภาพคอนเซ็ปของตัวละครคร่าว ๆ ที่จะใช้ภายในเกมโดยจะออกแบบไว้ 2 รูปแบบคือเป็นชาวถั่วไปเลย หรือจะเป็นคนที่ทำทางตุตลก



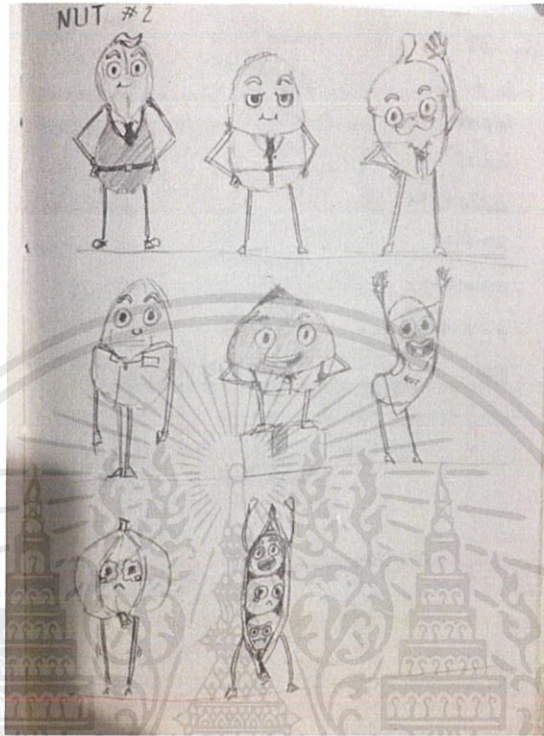
5.7 ภาพร่างตัวละครครั้งที่ 1



5.8 ต้นแบบตัวละคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลังจากตัดสินใจเลือกแบบของตัวละครต้นแบบจึงนำมาพัฒนาต่อเป็นตัวละครอื่น ๆ เพื่อนำไปใช้งานในการออกแบบการ์ดแต่ละใบต่อไป



5.9 ภาพร่างตัวละครครั้งที่ 2

เสนอแบบร่างของการ์ดประเภทต่าง ๆ ครั้งที่ 1 เน้นการนำเสนอภาพรวมแบบคร่าว ๆ



5.10 นำเสนอแบบการ์ด ครั้งที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เสนอแบบร่างของการ์ดประเภทต่าง ๆ ครั้งที่ 2 ทำการพัฒนา Layout ให้นำดูมากขึ้นด้วยการตัดทอนลดกรอบของการ์ดเพื่อความสบายตา



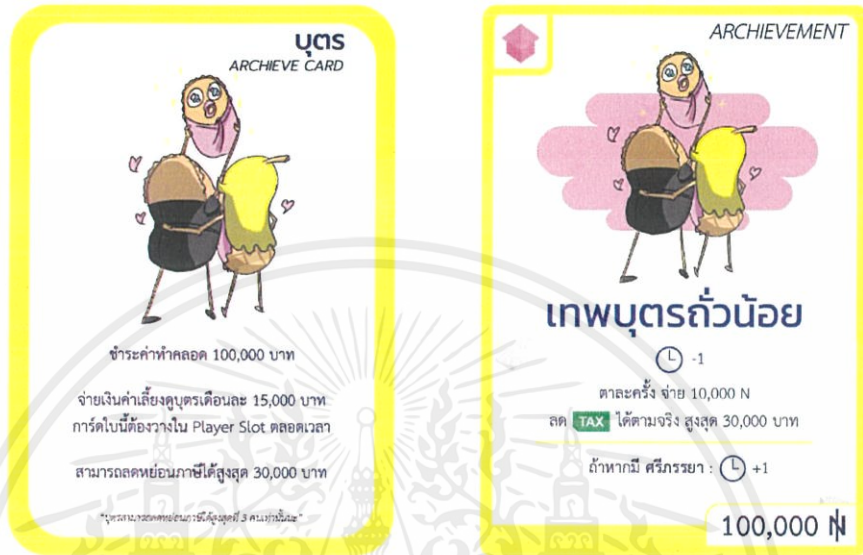
5.11 นำเสนอแบบการ์ด ครั้งที่ 2 แบบที่ 1



5.12 นำเสนอแบบการ์ด ครั้งที่ 2 แบบที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การนำเสนอแบบร่างของการ์ดประเภทต่าง ๆ ครั้งที่ 3 ทำการจัดวาง Layout ของการ์ดใหม่  
อีกครั้งหนึ่งโดยนำเอาสัญลักษณ์ต่างๆเข้ามาช่วยในการอธิบาย text ของการ์ด



ภาพที่ 5.13 นำเสนอแบบการ์ด ครั้งที่ 3

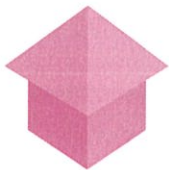
นำแบบที่ได้มาปรับสีให้สะท้อนแสงน้อยลง และปรับสัญลักษณ์แทนคำซ้ำต่าง ๆ ในเกม



ภาพที่ 5.14 แบบการ์ด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สัญลักษณ์ต่าง ๆ บนการ์ด เพื่อลดทอน Text บนการ์ดที่มีพื้นที่จำกัดจึงได้ออกแบบ  
สัญลักษณ์ต่าง ๆ ขึ้นมาเพื่อแทนคำซ้ำต่าง ๆ ที่จะเจอบนการ์ดแต่ละใบ



แทนครอobrว์ หรือการ์ดประเภทครอobrว์



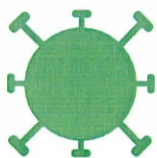
แทนคำลดหย่อน



แทนเวลาว่าง



แทนโทเคนผู้เล่น



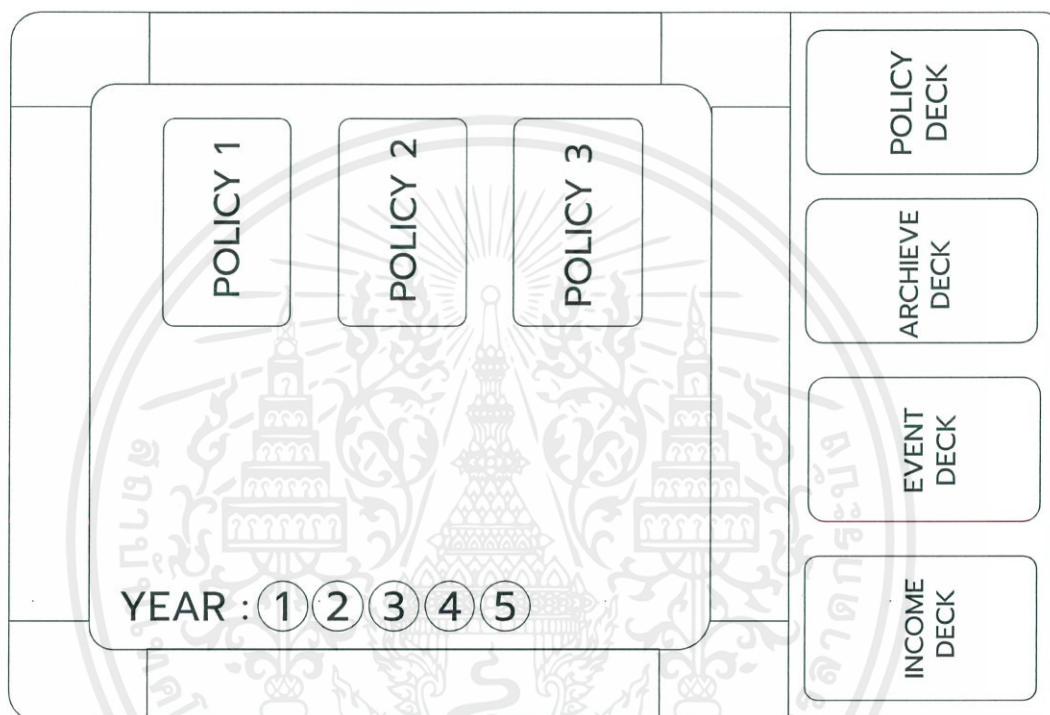
แทนการ์ดประเภทอาการป่วย

ภาพที่ 5.15 สัญลักษณ์ต่าง ๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 5.3 การออกแบบกระดานหลัก

การนำเสนอแบบร่างกระดานหลักครั้งที่ 1 การदानถูกออกแบบมาให้สามารถวางการ์ดประเภทต่าง ๆ เป็นหลักโดยผู้เล่นจะใช้บอร์ดในการจับการ์ดและนับรอบ



ภาพที่ 5.16 นำเสนอกระดานหลัก ครั้งที่ 1

การนำเสนอแบบร่างการดานหลักครั้งที่ 2 ลองใส่สีเส้นและใส่คอนเซ็ปต์เข้าไปในบอร์ด โดยพยายามออกแบบให้บอร์ดนี้ถึงหนังสือพิมพ์ขนาดใหญ่ที่มีข่าวเหตุการณ์สมมุติต่าง ๆ เกิดขึ้นเป็นการดบนกระดาน และแยกสีของช่องตามสีของการ์ดแต่ละประเภท บอร์ดจะใช้ขนาด 29.7 x 42.0 cm

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.17 นำเสนอกะดานหลัก ครั้งที่ 2

การนำเสนอแบบร่างกะดานครั้งที่ 3 ปรับหน้าตาของบอร์ดให้มีความเป็นหนังสือพิมพ์มากขึ้น และแยกสีชัดเจนมากขึ้น

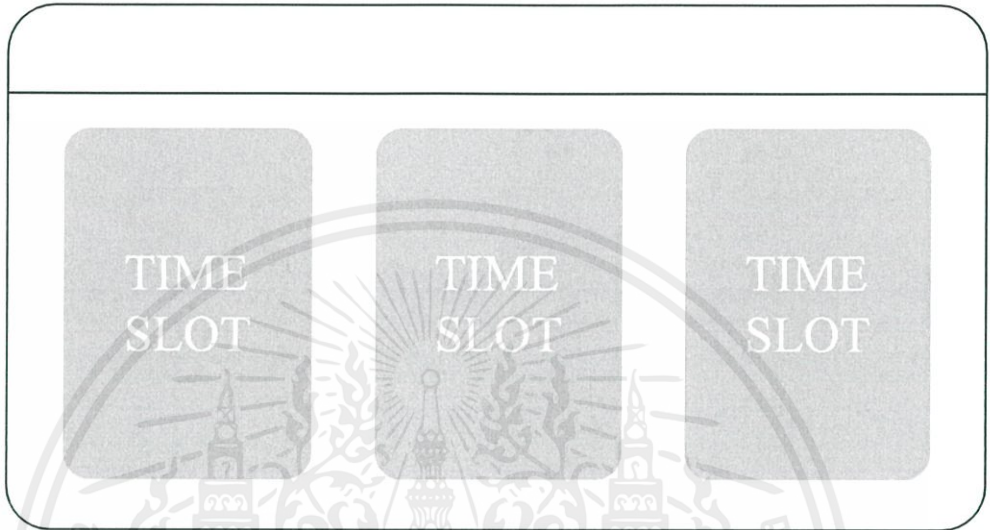


ภาพที่ 5.18 แบบกระดานหลัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

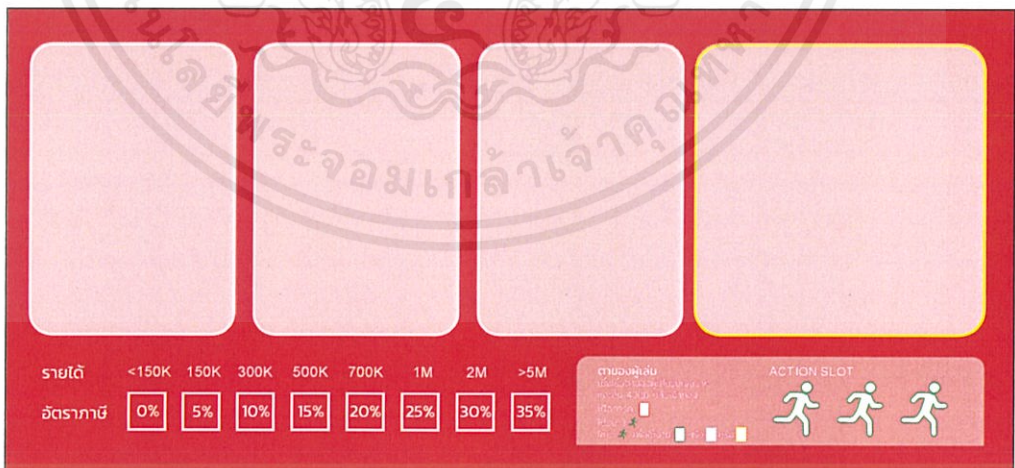
## 5.4 การออกแบบกระดานผู้เล่น

การนำเสนอแบบร่างกระดานผู้เล่นครั้งที่ 1 เป็นการวางช่องเวลาว่างสำหรับผู้เล่นโดยจะเป็นจำนวนกิจกรรมภายในเกมที่ผู้เล่นคนหนึ่งสามารถเลือกทำได้ใน 1 ตา



ภาพที่ 5.19 นำเสนอกระดานผู้เล่น ครั้งที่ 1

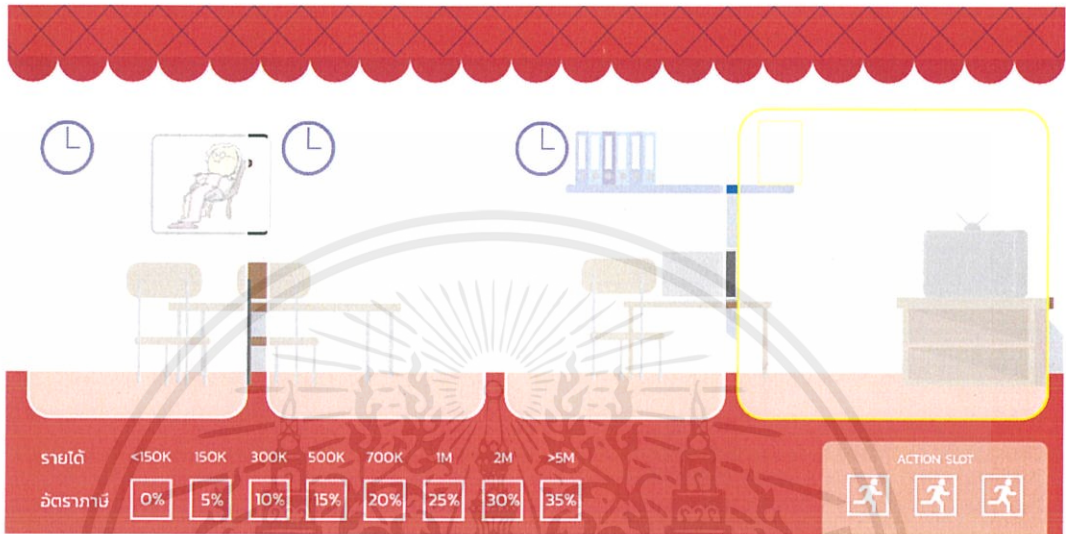
การนำเสนอแบบร่างกระดานผู้เล่นครั้งที่ 2 ปรับเปลี่ยนกฎการเล่นบางส่วนและเพิ่ม Tag ผู้เล่นให้สามารถติดตามความคืบหน้าในเกมของตนเองได้ บอร์ดมีขนาด 14.0 x 29.7 cm



ภาพที่ 5.20 นำเสนอกระดานผู้เล่น ครั้งที่ 2

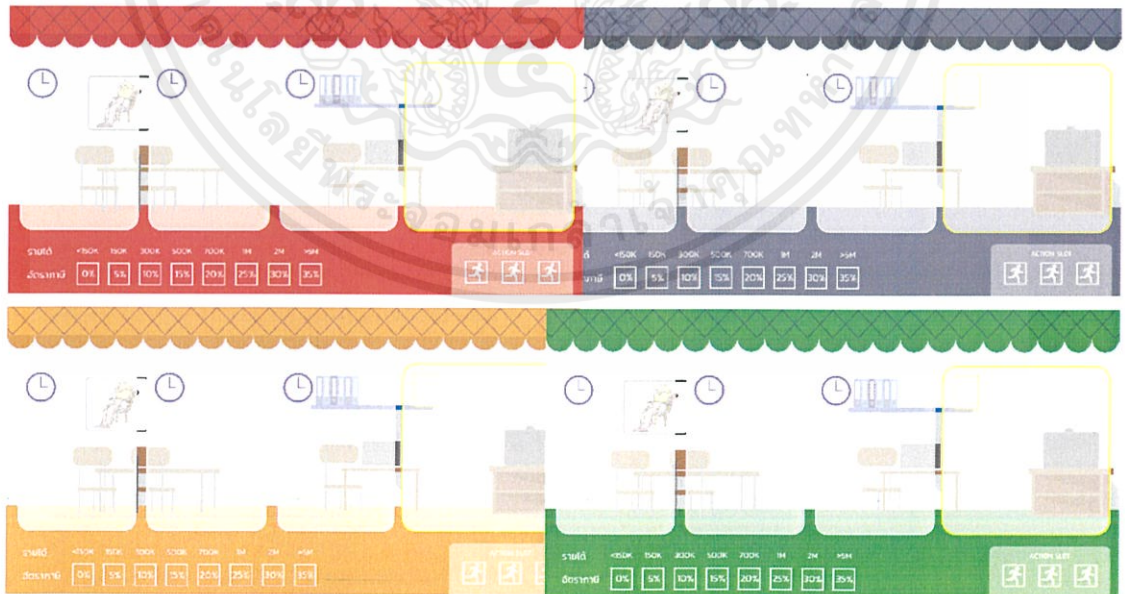
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การนำเสนอแบบร่างกระดานผู้เล่นครั้งที่ 3 ใส่กราฟิกและปรับช่องต่าง ๆ และตัดทอน Text ที่สามารถอ่านได้ยากออกเพื่อนำไปใส่ในส่วนอื่น และปรับสัญลักษณ์ให้สอดคล้องกับโทเคนที่สามารถผลิตได้จริง



ภาพที่ 5.21 นำเสนอกระดานผู้เล่น ครั้งที่ 3

หลังจากนั้นจึงนำมาปรับใช้สีให้เข้ากับสีของผู้เล่นแต่ละคนเพื่อแยกแยะกระดานของผู้เล่น ด้วยสีที่แตกต่างกัน



ภาพที่ 5.22 แบบกระดานผู้เล่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 5.5 การออกแบบเงินตราสมมุติ

ภายในเกมจะใช้หน่วยเงินตราสมมุติที่เรียกว่า Nut Coin และมีสัญลักษณ์ที่ใช้เป็นรูปตัว N



ภาพที่ 5.23 หน่วยเงินตรา Nut Coin

หลังจากนั้นจึงทำการวางแผนการออกแบบเงินตราต่าง ๆ ที่สามารถจับต้องได้โดยพยายามให้สอดคล้องกับอัตราภาษีภายในเกมเพื่อให้ผู้เล่นสามารถเก็บเงินปริมาณมากได้โดยจะแบ่งเป็น 1,000 5,000 10,000 50,000 100,000 และ 500,000 Nut Coin ตามลำดับ

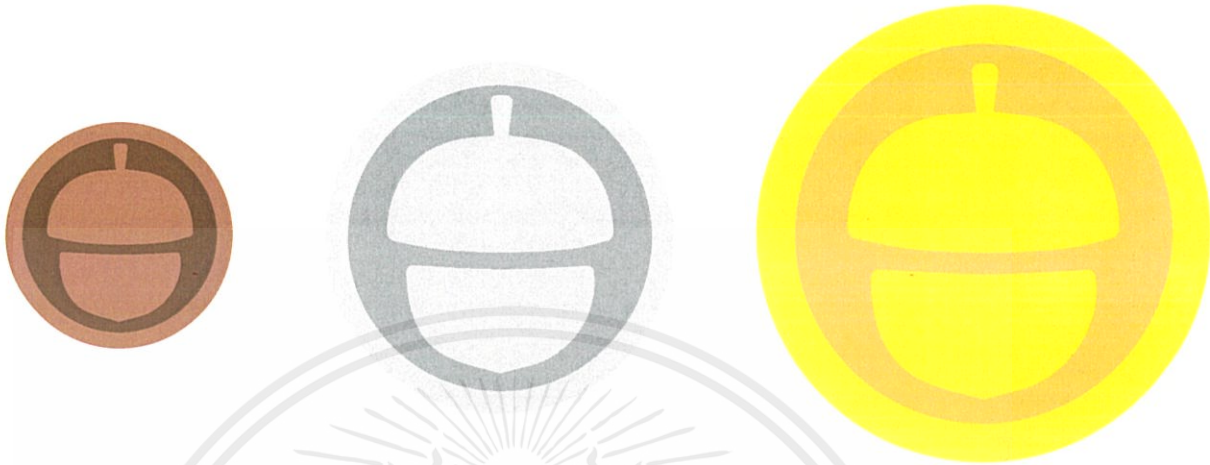
**การนำเสนอแบบร่างเงินตราภายในเกมครั้งที่ 1** โดยเหรียญนั้นจะมีขนาดสัมพันธ์กับมูลค่าของเหรียญนั้น ๆ โดยสีน้ำตาลจะมีมูลค่า 1,000N สีเงินจะมีค่า 5,000N และสีทองจะมีค่า 10,000N



ภาพที่ 5.24 นำเสนอแบบร่างเงินตรา ครั้งที่ 1

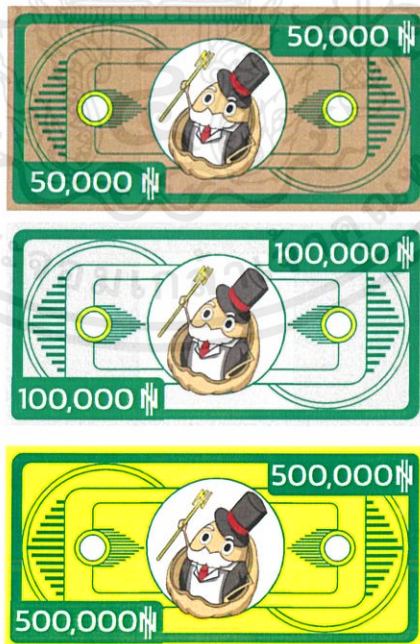
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การนำเสนอแบบร่างเงินตราภายในเกมครั้งที่ 2 ปรับไม่ใช้สัญลักษณ์หน่วยเงินบนเหรียญและใช้รูปอื่นแทน เลือกใช้วัสดุอะคริลิกใสพิมพ์ลาย UV ความหนา 1 cm



ภาพที่ 5.25 แบบเหรียญเงินตราภายในเกม

หลังจากนั้นจึงทำการออกแบบธนบัตรเงินตราภายในเกม เพื่อให้ผู้เล่นสามารถเก็บสะสมเงินปริมาณมากได้ง่ายขึ้น โดยครั้งนี้จะมีตัวเลขกำกับมูลค่าภายในธนบัตร เลือกใช้กระดาษอาร์ตมัน 120 g



ภาพที่ 5.26 แบบธนบัตรเงินตราภายในเกม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 5.6 การออกแบบโทเคน

การออกแบบโทเคนนับกิจกรรมของผู้เล่นภายในเกม ใช้เป็นรูปถั่วแบ่งตามสีของผู้เล่นภายในเกม ใช้วัสดุอะคริลิก หนา 1 cm แต่ละสีมี 2 ขนาดที่แตกต่างกัน เพื่อแทนปริมาณของโทเคนใหญ่ 1 ชิ้นเท่ากับโทเคนเล็ก 1 ชิ้นเพื่อเป็นประโยชน์ในการนับจำนวนโทเคนที่ใช้บนกิจกรรมต่างๆ



ภาพที่ 5.27 แบบ Token ถั่ว

การออกแบบโทเคนตรวจสอบความคืบหน้าของเกม ใช้เป็น Cube token สีเหลี่ยมแบ่งตามสีของผู้เล่นภายในเกม ใช้วัสดุไม้ หนา 1 cm ด้วยการใช้งานไม่มากนัก จึงเลือกใช้โทเคนที่มีลักษณะเป็น Cube เพื่อลดจำนวนโทเคนที่ผู้เล่นต้องถือลงและใช้ซ้ำในช่องที่แตกต่างกันได้



ภาพที่ 5.28 แบบ Token Cube

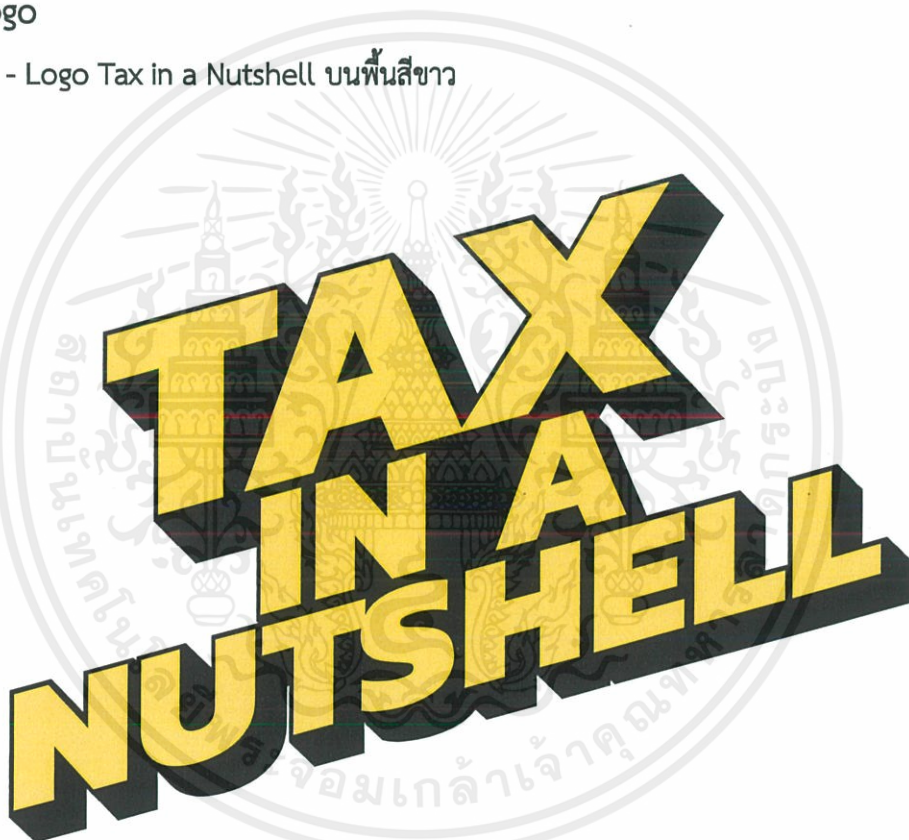
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 6

### ผลงานจริง

#### 6.1 Logo

- Logo Tax in a Nutshell บนพื้นสีขาว



ภาพที่ 6.1 Logo บนพื้นสีขาว

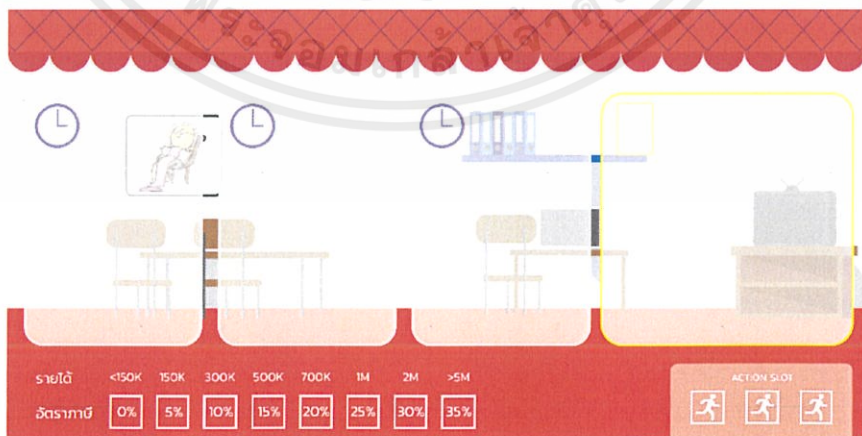
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 6.2 กระดานหลัก



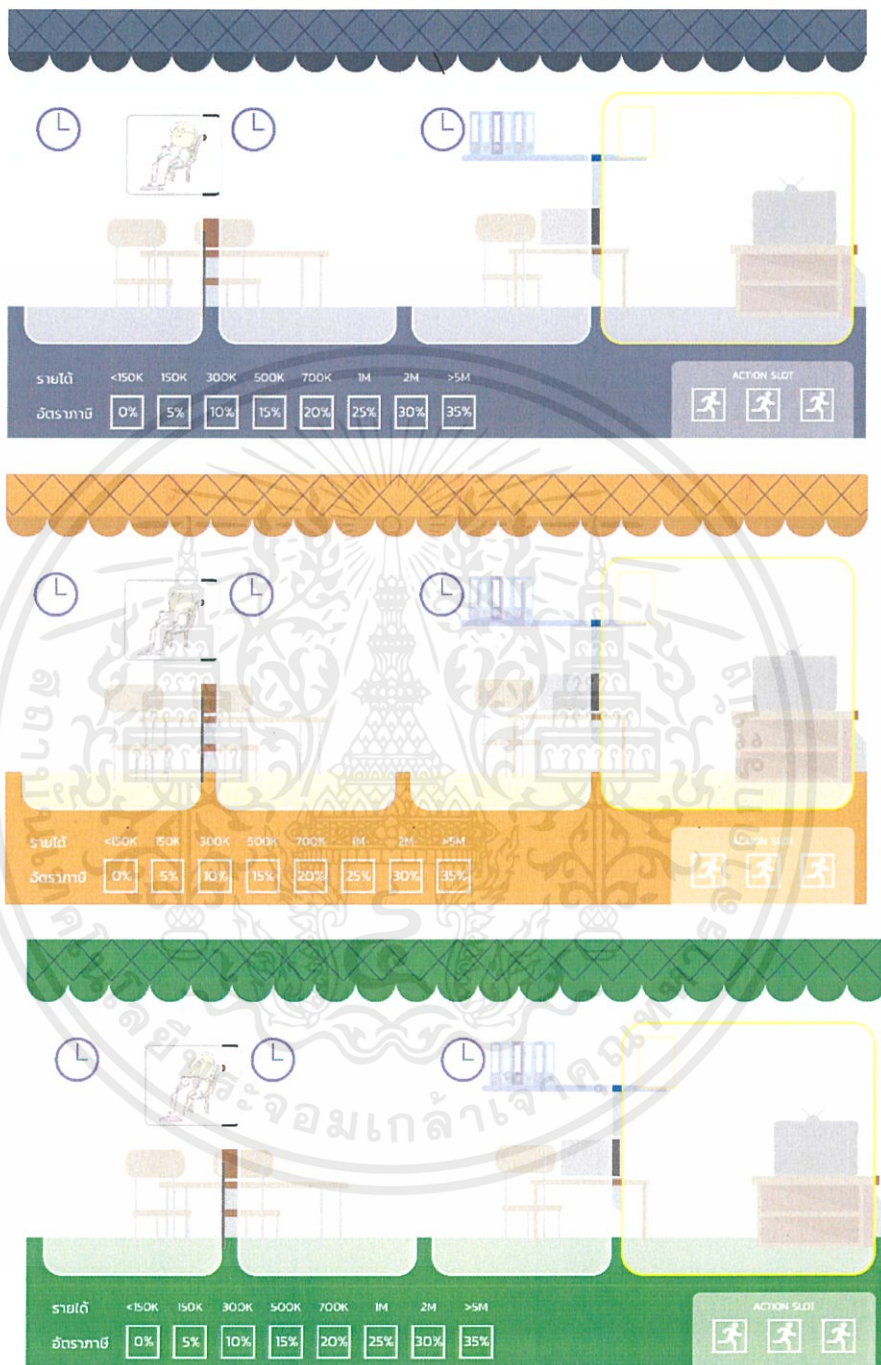
ภาพที่ 6.2 กระดานหลัก

## 6.3 กระดานผู้เล่น



ภาพที่ 6.3 กระดานผู้เล่น 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.4 กระดานผู้เล่น 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 6.4 การ์ด Income

**40 (1) INCOME**  
**งานประจำ**  
 +30,000 N เมื่อเริ่มตาของผู้เล่น  
 เมื่อใช้ งานประจำ ชำวาง บนการ์ดใบนี้  
 รับเงิน +10,000N ตามจำนวน

**40 (1) INCOME**  
**งานประจำ**  
 +30,000 N เมื่อเริ่มตาของผู้เล่น  
 เมื่อใช้ งานประจำ ชำวาง บนการ์ดใบนี้  
 รับเงิน +10,000N ตามจำนวน

**40 (1) INCOME**  
**งานประจำ**  
 +30,000 N เมื่อเริ่มตาของผู้เล่น  
 เมื่อใช้ งานประจำ ชำวาง บนการ์ดใบนี้  
 รับเงิน +10,000N ตามจำนวน

**40 (1) INCOME**  
**งานประจำ**  
 +30,000 N เมื่อเริ่มตาของผู้เล่น  
 เมื่อใช้ งานประจำ ชำวาง บนการ์ดใบนี้  
 รับเงิน +10,000N ตามจำนวน

**40 (2) INCOME**  
**งานขยัน**  
 + 20,000 N เมื่อเริ่มตาของผู้เล่น  
 สามารถใช้ 1 ใ้ เพื่อ + 20,000 N  
 เมื่อเริ่มตาต่อไป

**40 (2) INCOME**  
**งานท้อยากทำ**  
 + 20,000 N เมื่อเริ่มตาของผู้เล่น  
 เมื่อการ์ดใบนี้กลับเข้ากองการ์ด  
 เลือกเปลี่ยนการ์ดในช่อง Income  
 บนกระดานข่าวได้ 1 ใบ

**40 (2) INCOME**  
**ทำงานไม่เลือกงาน**  
 + 20,000 N เมื่อเริ่มตาของผู้เล่น  
 + 10,000 N ต่อจำนวน 40(8) ใบอื่น  
 บนกระดานของตนเอง

**40 (2) INCOME**  
**งานเสริม**  
 + 20,000 N เมื่อเริ่มตาของผู้เล่น  
 หากมี 40(1) + 5,000 ตามจำนวน  
 บน 40(1) ของตัวเอง

**40 (2) INCOME**  
**เทศกาลสิ้นปี**  
 +15,000 N เมื่อเริ่มตาต่อไป  
 เดือน 10 11 12 : ได้รับเงินเพิ่มอีก 30,000 N

ภาพที่ 6.5 การ์ด Income 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

 <p>40 (2) L INCOME</p>	 <p>40 (2) L INCOME</p>	 <p>40 (2) L INCOME</p>
<p><b>เทศกาลลดราคา</b></p> <p>+15,000 N เมื่อเริ่มต้นคาต่อไป</p> <p>เดือน 7 8 9 : ได้รับเงินเพิ่มอีก 30,000 N</p>	<p><b>เทศกาลวาเลนไทน์</b></p> <p>+15,000 N เมื่อเริ่มต้นคาต่อไป</p> <p>เดือน 1 2 3 : ได้รับเงินเพิ่มอีก 30,000 N</p>	<p><b>เทศกาลหน้าร้อน</b></p> <p>+15,000 N เมื่อเริ่มต้นคาต่อไป</p> <p>เดือน 4 5 6 : ได้รับเงินเพิ่มอีก 30,000 N</p>



ภาพที่ 6.6 การ์ด Income 2

### 6.5 การ์ด Policy

 <p>POLICY</p> <p><b>ซิม ซอป ไซ</b></p> <p>☹ = 3,000 N</p> <p>✂ ได้ตามจริง สูงสุด 15,000 N</p> <p>หากมี คริกรรยา เมื่อวาง 🍷 บนการ์ดใบนี้ สามารถวาง 🍷 ได้อีก 1 ครั้ง</p>	 <p>POLICY</p> <p><b>กีฬาเป็นยาวิเศษ</b></p> <p>☹ = 5,000 N</p> <p>✂ ได้ตามจริง สูงสุด 15,000 N</p> <p>เมื่อวาง 🍷 บนการ์ดใบนี้ จะไม่รับผลของ 🍷 ในคาต่อไป</p>	 <p>POLICY</p> <p><b>ไปเที่ยวกันไหม</b></p> <p>☹ = 1,000 N</p> <p>✂ ได้ตามจริง สูงสุด 15,000 N</p> <p>เมื่อวาง 🍷 บนการ์ดใบนี้ สามารถวาง 🍷 ได้ตามจำนวน 🍷</p>
--	---	---

ภาพที่ 6.7 การ์ด Policy 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.8 การ์ด Policy 2

6.6 การ์ด Achievement



ภาพที่ 6.9 การ์ด Achievement 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.10 การ์ด Achievement 2

### 6.7 การ์ด Event



ภาพที่ 6.11 การ์ด Event 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.12 การ์ด Event 2

### 6.8 การ์ด Player Guide

**รอบการเล่น**

- เมื่อเริ่มตาของผู้เล่น ได้รับเงินตามการ์ด
- จับการ์ด  จากกอง 1 ใบ
- ผู้เล่น +1

**การใช้แอคชั่น**

สามารถเสียเงิน 10,000N เพื่อ +1 (ต้อง 2 ครั้ง)  
เลือกจับ   -1

ผู้เล่นที่อยู่ต่ำที่สุดเป็นผู้เริ่มคนแรก ในรอบที่ 1  
(ใช้เงินผู้เริ่มคนแรกจนสิ้นรอบจบไปหาราวมือ)

เกมจบเมื่อเล่นครบ 12 รอบ

ค่าลดหย่อนทุกๆ 10,000N = +1 คะแนน  
รายได้ก่อนคำนวณสูงสุด = +1 คะแนน  
รายได้ - รายได้สุทธิ แล้วมากที่สุด = +2 คะแนน

**อัตราภาษี 2563**

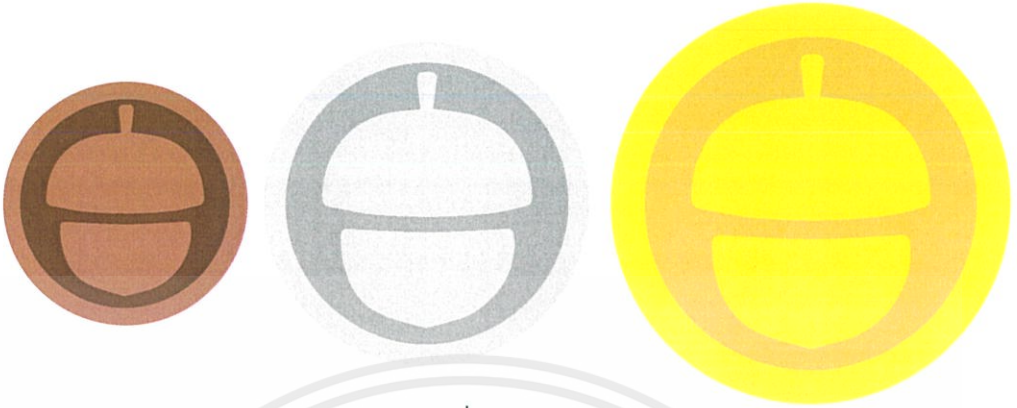
รายได้สุทธิ	อัตราภาษี	ภาษีในแต่ละขั้น	ภาษีสะสม
< 150 k	ยกเว้น	0	0
150k - 300k	5%	7,500	7,500
300k - 500k	10%	20,000	27,500
500k - 750k	15%	37,500	65,000
750k - 1m	20%	50,000	115,000
1m - 2m	25%	250,000	365,000
2m - 5m	30%	900,000	1,265,000
> 5m	35%	??	??

\*ขนาดหน่วย 1k = 1,000 1m = 1,000,000

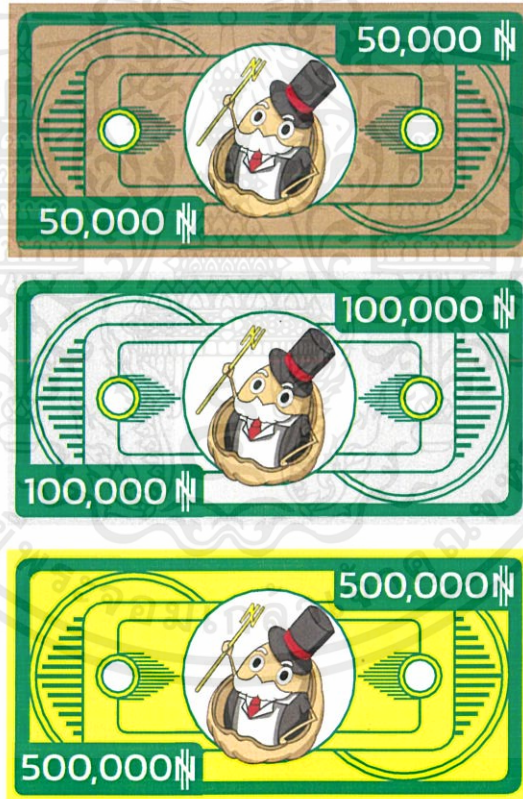
ภาพที่ 6.13 การ์ด Player Guide

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 6.9 Token

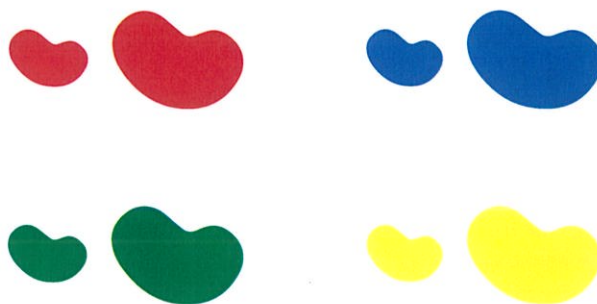


ภาพที่ 6.14 Token เหรียญ



ภาพที่ 6.15 ธนบัตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

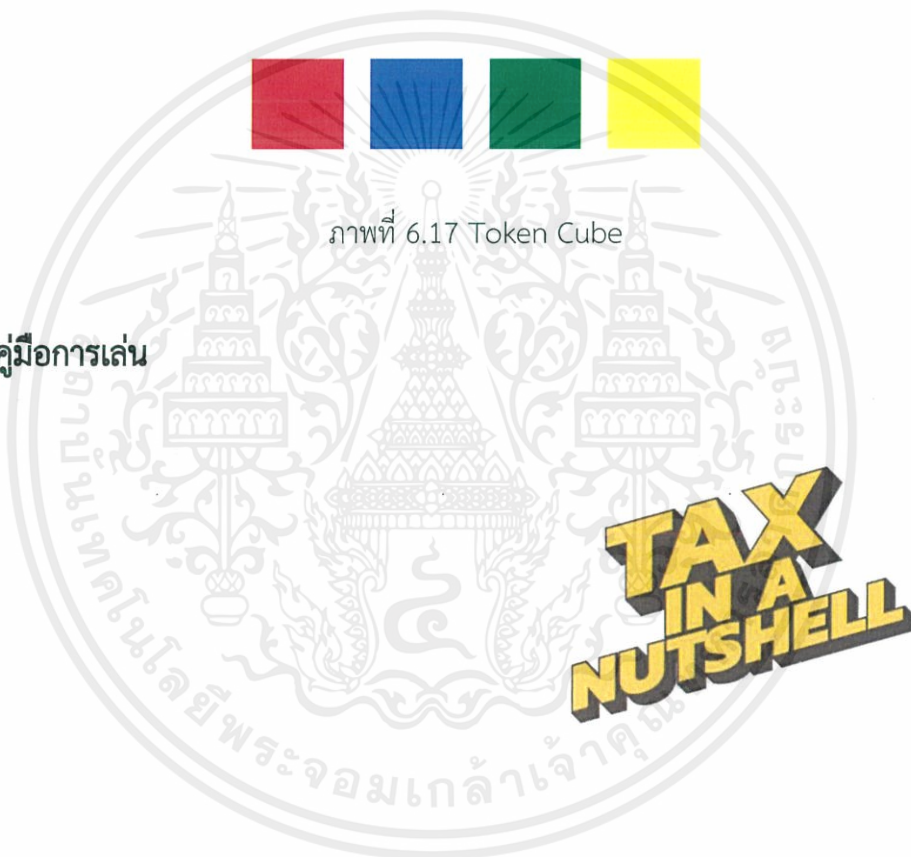


ภาพที่ 6.16 Token ถั่ว



ภาพที่ 6.17 Token Cube

### 6.10 คู่มือการเล่น

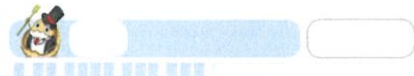


Player Guide Book

TAX IN A NUTSHELL

ภาพที่ 6.18 คู่มือการเล่นคู่มือที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



### แนะนำเกม

TAX IN A NUT SHELL เป็นเกมที่ได้เล่นจะได้ทั้งความเข้าใจกับการคำนวณภาษีที่มีที่ออกมาแบบมาให้ผู้เล่นได้ใช้กับ ประเภทของเงินได้ ค่าลดหย่อน และนโยบายของรัฐที่มักออกมาให้มีความทันสมัยและถูกต้องกับบุคคลละกัน แต่เกมนี้จะช่วยให้ผู้เล่นได้เข้าใจในเนื้อหาเบื้องต้นของระบบภาษีที่จะช่วยให้ผู้เล่นสามารถวางแผนการลดหย่อนเพื่อลดค่าใช้จ่ายของตนเองในอนาคต

### อุปกรณ์การเล่น

- กระดานข่าว x 1 แผ่น
- กระดานผู้เล่น x 4 แผ่น
- การ์ด Policy x 8 ใบ
- การ์ด Income x 46 ใบ
- การ์ด Event x 24 ใบ
- การ์ด Achievement x 27 ใบ
- เหรียญทองแดงมูลค่า 1,000฿ x 20 เหรียญ
- เหรียญเงินมูลค่า 5,000฿ x 14 เหรียญ
- เหรียญทองมูลค่า 10,000฿ x 10 เหรียญ
- ธนบัตร 50,000 ฿ x 26 ใบ
- ธนบัตร 100,000 ฿ x 14 ใบ
- ธนบัตร 500,000 ฿ x 20 ใบ
- การ์ด Player Guide x 4 ใบ
- โปสเตอร์แผนที่ x 10 ชิ้น
- โปสเตอร์รวมภารกิจ x 18 ชิ้น
- โปสเตอร์รวมเหรียญ x 10 ชิ้น



ภาพที่ 6.19 คู่มือการเล่นคู่ที่ 2



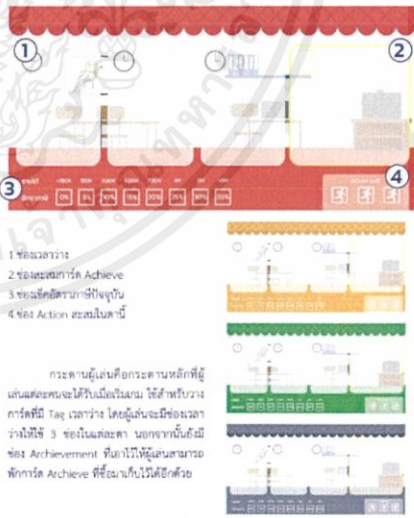
### แนะนำบอร์ดข่าวประจำวัน



1. ช่องรับจำนวนรอบการเล่น
2. ช่องวางการ์ด Policy
3. ช่องวางการ์ด Income
4. ช่องวางการ์ด Event
5. ช่องวางการ์ด Achieve

กระดานข่าวประจำวันคือกระดานหลักใน Tax in a nut shell โดยในเมืองวันแห่งนี้จะมีกิจกรรมต่าง ๆ เกิดขึ้นมากมาย ไม่ว่าจะเป็น นโยบายประจำปีที่ของรัฐ ข่าวประกาศจ้างงาน และ เหตุการณ์ประจำวัน จะถูกนำมาไว้ในบอร์ดนี้

### แนะนำบอร์ดผู้เล่น



1. ช่องวางข่าว
2. ช่องระงับการ์ด Achieve
3. ช่องมติดำเนินการปัจจุบัน
4. ช่อง Action ของผู้เล่น

กระดานผู้เล่นคือกระดานหลักที่ผู้เล่นแต่ละคนจะได้รับเมื่อเริ่มเกม ได้สำหรับวางการ์ดที่มี Tag เวลาว่าง โดยผู้เล่นจะมีของเวลาว่างให้ใช้ 3 ช่องในแต่ละตา นอกจากนั้นยังมีช่อง Achievement ที่เอาไว้ให้ผู้เล่นสามารถพักการ์ด Achieve ที่เชื่อมกับไปได้อีกด้วย

ภาพที่ 6.20 คู่มือการเล่นคู่ที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### แนะนำหน่วยเงินภายในเกม



### แนะนำการ์ดต่างๆ

#### การ์ดแนะนำผู้เล่น



การ์ดแนะนำผู้เล่น จำนวน 4 ใบ เป็นการตั้งชื่อและให้ผู้เล่นทราบว่ามีคะแนนและสถานะผู้เล่นจะมีค่า Action อย่างไรบ้าง และยังมีตารางการดำเนินงานภาคีที่จะช่วยให้ผู้เล่นสามารถคำนวณความเป็นไปได้ของภาคีที่ต้องใช้ในชั่วโมงชีวิตด้วย

#### การ์ด Policy



การ์ด Policy จำนวน 8 ใบ เป็นการ์ดที่ไว้สำหรับนโยบายต่างๆ ของรัฐบาลที่ออกมาในแต่ละปี ตามรูปแบบสถานการณ์ของบ้านเมืองเพื่อกระตุ้นเศรษฐกิจ หรือแก้ไขปัญหาในบ้านเมืองต่าง ๆ โดยนโยบายเหล่านี้มีทั้งส่วนที่ช่วยค่าสหกรณ์ภาคีเพื่อให้ประชาชนออกมาใช้จ่ายภายในภาคี

#### การ์ด Income



การ์ด Income จำนวน 28 ใบ เป็นการสะท้อนทางเลือกที่สามารถหารายได้ภายในเกมภาคีตามตัวรายได้ 2 ประเภทในชั้นนี้คือ 40(1) หรืองานที่ไม่ได้รับเงินเดือน และ 40(2) หรืองานที่ได้รับค่าจ้างของตนเอง

ภาพที่ 6.21 คู่มือการเล่นคู่ที่ 4

### แนะนำการ์ดและสัญลักษณ์ต่างๆ

#### การ์ด Event



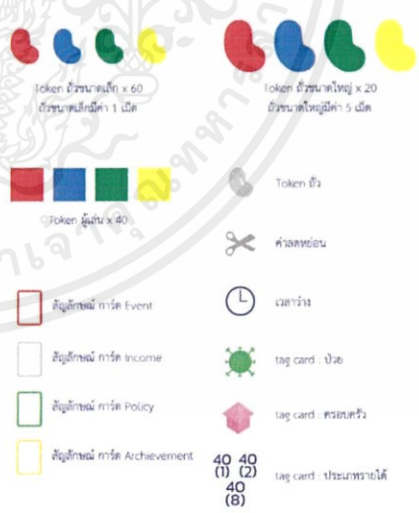
การ์ด Event มี 24 ใบ เป็นการ์ดเหตุการณ์ต่างๆ ที่จะออกมาซึ่งผู้เล่นหรือสร้างเหตุการณ์ให้ผู้เล่นต้องรับมือในระหว่างเกมเกม อาจจะมีทั้งเรื่องที่ดี หรือเรื่องที่ไม่ดีก็ได้

#### การ์ด Achievement



การ์ด Achievement มี 26 ใบ คือการตรวจว่าให้ผู้เล่นสามารถเคล็ดเคล็ดโดยมีเงื่อนไขต่างๆ โดยจะเป็นเหตุการณ์ที่จะให้ผู้เล่นได้รับรางวัลบางอย่าง ผลผลึกจากการที่ได้รับผลตอบแทนในเวลาชีวิตด้วย

#### แนะนำโทเคน และสัญลักษณ์ต่างๆ



- สัญลักษณ์ การ์ด Event
- สัญลักษณ์ การ์ด Income
- สัญลักษณ์ การ์ด Policy
- สัญลักษณ์ การ์ด Achievement

- Token ชั้นเรียนเล็ก x 60  
ชั้นเรียนเล็กมีค่า 1 เม็ด
- Token ชั้นเรียนใหญ่ x 20  
ชั้นเรียนใหญ่มีค่า 5 เม็ด
- Token อื่น
- ค้อนตัดตอน
- เข็มนาฬิกา
- tag card - ปัส
- tag card - ครอบครัว
- tag card - ประมวลรายได้

ภาพที่ 6.22 คู่มือการเล่นคู่ที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



## เตรียมพร้อมก่อนเล่น

เมื่อเริ่มเล่นเกม Token ของผู้เล่น  
คนละใบของประจำเดือนที่ 1



ผู้เล่นแต่ละคนจะได้รับ  
กระดานตามผู้เล่นคนละ 1 แผ่น  
Token สีของผู้เล่นคนละ 10 ชิ้น  
ตัวสีขนาดใหญ่ 10 ชิ้น  
ตัวสีขนาดเล็ก 20 ชิ้น  
การ์ดและนำผู้เล่นคนละ 1 ใบ

เปิดการ์ด Policy 4 ใบรวม  
กระดานข่าว การตลาดจะไม่ถูก  
เปลี่ยนกว่าจะจบเกม

เปิดการ์ด Income 4 ใบรวม  
กระดานข่าว เปิดการ์ด Income ชุด  
นี้การ์ดสุดท้ายออกจากกระดาน

วางการ์ด Event ลงในช่อง Event  
แบบคู่ที่ขึ้น

วางการ์ด Achieve ลงในช่อง  
Achieve บนหลายหน้า



## วิธีเล่น

### คำแรกของเกม

ผู้เล่นที่มีอายุน้อยที่สุด เป็นผู้เริ่มเกม  
คนแรกเสมอ ให้ใช้ Token ของผู้เล่นคนแรกวางบน  
ช่อง ประจำเดือนที่ บน กระดานข่าว

ใบแรกของผู้เล่นแต่ละคนไม่ต้อง  
หยิบการ์ด Event

### รอบการเล่น

1.เมื่อเริ่มตา เริ่มจากการ์ด Income จาก  
การ์ด Income 40(1) และ 40(2)  
40(1) สามารถเลือกที่จะวางการ์ด  
ประเภทที่เกี่ยวกับค่าของ Income หรือไม่ได้  
40(2) เมื่อถึงขั้นแล้วให้มีการ์ดใบ  
นี้ขึ้นเข้าช่อง Income

2.ผู้เล่นใช้การ์ด Event และได้รับผลตาม  
การ์ดที่จับได้ นำการ์ด Event ที่จับแล้วกลับ  
เข้าช่อง Event เมื่อจบตา

3.ผู้เล่นได้รับ +1 Action เพื่อใช้งานในทาบ์  
ผู้เล่นสามารถจ่าย 10,000N เพื่อรับ +1 Action  
ทำได้จะ 2 ครั้ง



ภาพที่ 6.23 คู่มือการเล่นคู่ที่ 6



## Action ของผู้เล่น

Action ของผู้เล่นแทนสีตัว

ทุก ๆ 1 ผู้เล่นจะได้รับ 1 Action หลังใช้การ์ด  
Event ในตาขึ้น ๆ ยกเว้นใบของผู้เล่นคน  
จะได้รับ 1 Action ที่จับได้

ค่าจะ 2 ครั้ง ผู้เล่นสามารถเลือกที่จะจ่ายเป็น  
เงินจำนวน 10,000N - 1 Action

Action ไม่สามารถแบ่งไว้ใช้ต่อได้

การใช้ Action

ใช้การ์ด Policy ให้ 1 Action

ใช้การ์ด Income ให้ 1 Action

ใช้การ์ด Achieve ให้ 1 Action



ใบการ์ด Action  
สามารถนำมาใช้  
ต่อได้ทั้งก่อน  
และหลังจบเกม

ใช้ 1 Action เพื่อทำกิจกรรมต่างๆ

## เงื่อนไขการชนะ

เมื่อเล่นครบ 17 รอบ ในตาสุดท้าย ผู้เล่นที่มีคะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

### คะแนน

1. เงินคงเหลือในกระเป๋า 10,000N - +1 คะแนน
2. รายได้ก่อนคำนวณภาษีมากที่สุด +1 คะแนน
3. รายได้ - รายได้สุทธิ มีปริมาณมากที่สุด +2 คะแนน

### วิธีคำนวณภาษีที่ต้องจ่าย

รายได้ - ค่าใช้จ่าย - ค่าลดหย่อน = เงินได้สุทธิ  
และ เงินได้สุทธิ x อัตราภาษี = ภาษีที่ต้องจ่าย

รายได้

รายได้จาก 40(1) + 40(2) + 40(8)

ค่าใช้จ่าย

50% ของรายได้จาก 40(1) และ 40(2) สูงสุดที่ 100,000 บาท


ค่าลดหย่อน

ค่าลดหย่อนจากการ์ด Policy และ Achievement ทั้งหมด



ภาพที่ 6.24 คู่มือการเล่นคู่ที่ 7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ในการคำนวณเงินได้บุคคลธรรมดาใช้วิธีการคำนวณแบบขั้นบันได โดยการนำเงินได้สุทธิของผู้ยื่น  
มาคิดภาษีตามแต่ละขั้นจนกระทั่งทั้งหมด แล้วนำผลภาษีที่ได้นี้มาลบกับเงินที่นำมาหักภาษี  
ที่ต้องจ่ายนั่นเอง

อัตราภาษี 2563			
รายได้สุทธิ	อัตราภาษี	ภาษีเงินได้ขั้นบันได	ภาษีลดสม
< 150 k	0%	0	0
150k - 300k	5%	7,500	7,500
300k - 500k	10%	20,000	27,500
500k - 750k	15%	37,500	65,000
750k - 1m	20%	50,000	115,000
1m - 2m	25%	250,000	365,000
2m - 5m	30%	900,000	1,265,000
> 5m	35%	??	??


\*%: 150,000 x 0 = 0, 1,500,000 x 10 = 1,500,000

**ตัวอย่างการคำนวณภาษี**  
หากผู้ยื่น A มีรายได้สุทธิ 675,000N ตลอดทั้งปีและมี ฎหมายที่หักภาษี 10% จะต้อง  
คูณและเอาไปได้อย่างไรบ้าง

จากข้อมูลนี้เราจะได้ว่า รายได้ = 675,000 N  
มีค่าใช้จ่าย = 100,000N (50% ของรายได้ไม่เกิน 100,000N)  
ค่าลดหย่อน = 60,000N + 15,000N (ส่วนตัว + ฎหมายที่หักภาษี)

$675,000 - 100,000 - (60,000 + 15,000) = 500,000N$

ดังนั้นผู้ยื่น A จะมีรายได้สุทธิอยู่ที่ 500,000N นั่นเอง



**คำนวณภาษีที่ต้องจ่ายให้รัฐ**  
ใบที่ผู้ยื่น A จะอยู่ที่ฐานภาษีระดับ 3 โดยผู้ยื่นจะต้องคำนวณด้วยวิธีการดังนี้

ฐานภาษีขั้นที่ 1 ได้รับการยกเว้น  
เงินสะสมในขั้นนี้ 150,000  
 $150,000 \times 0/100 = 0 N$

+

ฐานภาษีขั้นที่ 2 อัตราภาษี 5%  
เงินสะสมในขั้นนี้ 150,000 N  
(คิดตั้งแต่ 150,001 - 300,000)  
 $150,000 \times 5/100 = 7,500 N$


+

ฐานภาษีขั้นที่ 3 อัตราภาษี 10%  
เงินสะสมในขั้นนี้ 200,000 N  
(คิดตั้งแต่ 300,001 - 500,000)  
 $200,000 \times 10/100 = 20,000 N$

เมื่อนำภาษีทั้ง 3 ขั้นมาบวกกัน ขั้นที่ 1 + ขั้นที่ 2 + ขั้นที่ 3  
ผู้ยื่น A จะมีภาษีที่ต้องจ่าย = 27,500N นั่นเอง

**คำนวณคะแนน**  
ลดหย่อนได้ 75,000 =  $75,000/10,000 = 7.5$  คะแนน

ภาพที่ 6.25 คู่มือการเล่นคู่ที่ 8



**การ์ด Policy (นโยบาย)**


- ประเภทของการ์ด
- ชื่อการ์ด
- ความสามารถของการ์ด
- ความสามารถของการ์ดแบบเต็มเงิน

Policy หรือ นโยบาย จะเป็นการที่  
จะถูกเขียนมาก่อนที่จะเริ่มเล่น โดยการที่จะ  
มีบทบาทให้ผู้ยื่นสามารถใช้จ่ายความสามารถ  
ของการ์ดเพื่อลดหย่อนภาษีตามเงื่อนไขต่าง ๆ

การที่จะใช้การ์ด Policy ผู้ยื่น  
จะต้องมี 1 Action เหลืออย่างน้อย 1 เม็ด  
ของผู้ยื่นการ์ด และเสียเงินตามค่าของ  
การ์ด

**ตัวอย่างการ์ด Policy**  
**ชิม ช้อป ใช้**  
โหนดตัวมีวงเงินการ์ดใบนี้จะมี  
มูลค่า 3,000N และมีสิทธิ์ลดราคา  
ของสินค้าการ์ดไปเป็นค่าลดหย่อนภาษีได้ตาม  
มูลค่าจริง สูงสุดไม่เกิน 15,000N

หากมีการ์ด ศิริระชา บนกระดาษ  
ผู้ยื่น จะสามารถนำเงินคืนจากการ์ดใบนี้ได้  
อีก 1 เม็ดและเสียเงินคืนอีก 3,000N



**การ์ด Income (รายได้)**

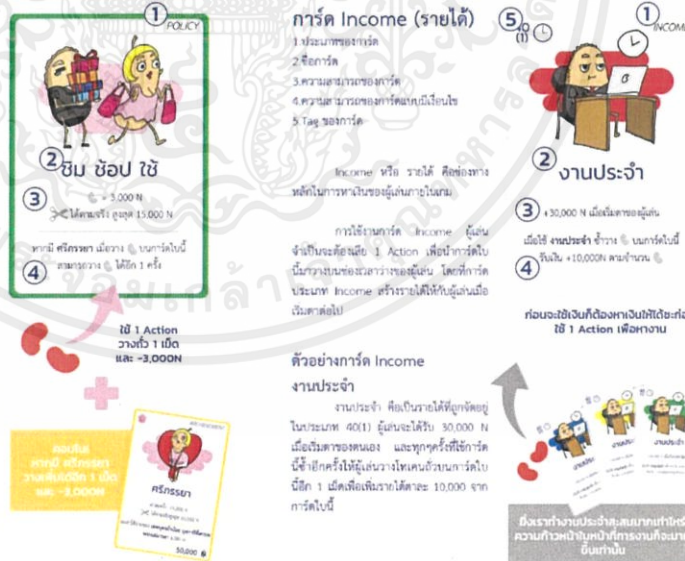
- ประเภทของการ์ด
- ชื่อการ์ด
- ความสามารถของการ์ด
- ความสามารถของการ์ดแบบเต็มเงิน
- Tag ของการ์ด

Income หรือ รายได้ คือของการ์ด  
หลักในการหาเงินของผู้ยื่นภายในเกม

การใช้การ์ด Income ผู้ยื่น  
จำเป็นต้องมี 1 Action เพื่อใช้การ์ดใบ  
นี้มาวางบนตัวมารวมของผู้ยื่น โดยที่การ์ด  
ประเภท Income สร้างรายได้ให้ผู้ยื่นเมื่อ  
เริ่มการ์ดใบนี้

**ตัวอย่างการ์ด Income**  
**งานประจำ**  
งานประจำ คือเป็นรายได้ที่ผู้ยื่นต้อง  
ใช้ใบนี้จ่ายประจำ จำนวน 30,000 N  
เมื่อเริ่มการ์ดของตัวเอง และทุกครั้งที่ใช้การ์ด  
นี้ซ้ำอีกครั้งให้ผู้ยื่นวางโหนดตัวมารวมกับ  
นี้อีก 1 เม็ดเพื่อเพิ่มรายได้จะ 10,000 จาก  
การ์ดใบนี้

ยังเราทำงานประจำตามบทบาทที่ใส่  
ความก้าวหน้ากับบทบาทที่ตรงกับเกม  
นั่นเอง



การ์ด Policy (ชิม ช้อป ใช้) ใช้ 1 Action (เสีย 3,000N) ได้ 15,000N  
การ์ด Income (งานประจำ) ใช้ 1 Action (เสีย 30,000N) ได้ 40,000N

ภาพที่ 6.26 คู่มือการเล่นคู่ที่ 9

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



**การ์ด Event (เหตุการณ์)**

- ประเภทของการ์ด
- ชื่อการ์ด
- ความสามารถของการ์ด
- Tag ของการ์ด

Event หรือ การ์ดเหตุการณ์ เป็นการ์ดที่บังคับให้ผู้เล่นซึ่งมีค่าคงที่หรือพลังรับเป็นบวกการ์ดรางวัลได้ โดยในบางกรณีก็มีเรื่องราวผูกพันกับในชีวิตประจำวัน

การใช้รวมการ์ด Event นั้นจะมีผลบังคับใช้ทันทีที่ส่งได้

**ตัวอย่างการ์ด Event ติดเชื้อ**

เมื่อส่งการ์ดใบนี้ผู้เล่นต้องเสียเงินทันที 10,000 N และต้องนำการ์ดใบนี้ไปวางบนช่องเวลาร่วมกับกระดานผู้เล่น ทำให้ผู้เล่นเสียช่องเวลาร่วมไป 1 คา

หากส่งใช้ติดเชื้อส่งชนบทใบนี้ 10,000 N และนำการ์ดใบนี้วางบนช่องเวลาร่วมกับกระดานผู้เล่น



**การ์ด Achievement (ความสำเร็จ)**

- ประเภทของการ์ด
- ชื่อการ์ด
- ความสามารถของการ์ด
- ความสามารถของการ์ดแบบมีเงื่อนไข
- ราคาของการ์ด
- Tag ของการ์ด

Achievement ก็คือการที่ผู้เล่นสามารถเลือกขึ้นมาในช่อง Achievement บนกระดานของผู้เล่นได้ โดยการที่การ์ดนั้นมีค่าจะเป็นการ์ดที่มีผลต่อการลดหย่อนภาษีภายใต้เงื่อนไขต่างๆ

ผู้เล่นสามารถได้ 1 Action เพื่อซื้อการ์ด Achievement จากกระดานข่าวประจำวันที่ได้โดยการ์ด Achievement ที่มีค่าใช้จำนวน 1 คาให้ใช้รวมในตาต่อไป

**ตัวอย่างการ์ด Achievement เทพบุตรถ้อย**

ผู้เล่นต้องจ่ายเงิน 100,000 N เพื่อซื้อการ์ดใบนี้ และต้องจ่ายค่าเช่า 10,000 N เพื่อใช้การ์ดใบนี้ไว้ นอกจากนี้การ์ดใบนี้ยังต้องใช้ช่องเวลาร่วม 1 ช่องอีกด้วย

หากผู้เล่นเลือกที่จะซื้อการ์ดใบนี้ผู้เล่นต้องจ่าย 100,000N แล้วต้องจ่ายค่าเช่า 10,000N นอกจากนี้การ์ดใบนี้ยังต้องใช้ช่องเวลาร่วมกับกระดานผู้เล่น

ภาพที่ 6.27 คู่มือการเล่นคู่มือที่ 10

6.11 หนังสือความรู้



ภาพที่ 6.28 หนังสือเกร็ดความรู้คู่มือที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### “ภาษี”

ภาษี คือภาระหน้าที่ของประชาชนทุกคนที่ต้องแบ่งให้รัฐบาลเพื่อสนับสนุนรัฐบาลในด้านต่างๆ โดยภาษีนั้นอาจจะไม่ได้ถูกเก็บจากทุกคนเหมือนกันก็ได้ ซึ่งภาษีอาจจะเรียกเก็บจากผู้ที่ไม่ได้หมายความว่า บริษัท หรือ จ้างโดยอ้อมคือ

และเมื่อเราเสียภาษีให้กับรัฐบาลแล้ว รัฐบาลก็จะใช้เงินไปทำอะไรต่างๆตามหน้าที่ของมัน แต่ประโยชน์เหล่านี้มันก็จะไม่ได้เกิดขึ้นกับเราในทางตรง แต่จะเกิดขึ้นกับเราในทางอ้อม เช่นการพัฒนาประเทศ หรือการออกนโยบายพัฒนาคุณภาพชีวิต เป็นต้น

โดยปกติคนไทยส่วนใหญ่จะมีภาษีอยู่ตัวที่เราต้องชำระให้กับรัฐบาลโดยภาษีตัวนั้น มีชื่อว่า ภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา

ภาษีเป็นสิ่งที่เราประหยัดได้ด้วยความรู้ และรู้เพียงครั้งเดียว

### “ภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา”

ภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา คือ ภาษีที่จัดเก็บกับบุคคลทั่วไปหรือจากหน่วยภาษีที่มีลักษณะพิเศษตามที่กฎหมายกำหนด เราจะต้องเสียภาษีเมื่อมีรายได้สุทธิซึ่งเกินค่าลดหย่อนที่กำหนดไว้ในกฎหมาย โดยจะเรียกเก็บเป็นปีต่อปีซึ่งเราจะมีหน้าที่ที่ต้องไปยื่นภาษีในช่วง มกราคม จนถึง มีนาคมของปีถัดไป



**รู้หรือไม่ว่า?**  
ภาษีคือการคำนวณรายได้ของทั้งปี แต่ในการยื่นแบบภาษีจะมีระยะเวลาการยื่น 2 ช่วงได้แก่ การยื่นภาษีครึ่งปี และยื่นภาษีประจำปี

ภาพที่ 6.29 หนังสือเกร็ดความรู้คู่ที่ 2

### เสียเท่าไร?

เสียเท่าไร? เป็นคำถามที่หลายคนมีคำตอบไม่เหมือนกันด้วยภาษี จึงเป็นเรื่องของการคำนวณภาษีในระดับการหารายได้ รายได้สุทธิ x อัตราภาษี จะได้เท่ากับภาษีที่เราจะต้องเสีย โดย รายได้สุทธิ จะหักค่ารายการที่หักจากค่าใช้จ่ายและค่าลดหย่อน ส่วนอัตราภาษีในการคำนวณจะมีการออกอัตราภาษีไปเป็นขั้นบันได ซึ่งถ้าเรามีรายได้มากขึ้นเท่าไรเราก็ต้องเสียภาษีมากขึ้นเท่านั้น และอันดับที่เราจะไปสูงหรือการคำนวณอย่างถูกต้องแล้วสิ่งที่ควรระวังก็คือเรื่องของ เงินได้สุทธิ ประเภทของรายได้ ค่าลดหย่อน และอัตราภาษี ที่แตกต่างกัน

**เงินได้สุทธิ x อัตราภาษี = ภาษีที่เราต้องเสีย**

**เงินได้สุทธิ** คือรายได้ทั้งหมดหักค่าใช้จ่ายและค่าลดหย่อน ออกมาแล้วจึงจะได้เงินได้สุทธิของเวลา โดยการที่เราจะหาเงินได้สุทธิของเรานั้นต้องรู้ก่อนว่าเรามีรายได้ประเภทไหน มีอะไรบ้าง เราจะได้เงินได้สุทธิของเรานั้นค่าใช้จ่ายที่เราได้หักไปเพราะรายได้แต่ละประเภทจะมีการหักค่าใช้จ่ายที่ไม่เท่ากัน และค่าใช้จ่ายที่หักไปนั้นต้องเป็นค่าใช้จ่ายที่ก่อให้เกิดรายได้ของเรา และไม่ใช่เวลาที่เราสามารถหักได้ นั่นจึง 100% เพราะรัฐได้หักลดหย่อนแล้วรายได้ประเภทไหนหักค่าใช้จ่ายได้เท่าไรบ้าง

**รายได้ - ค่าใช้จ่าย - ค่าลดหย่อน = เงินได้สุทธิ**



**รู้หรือไม่ว่า?**  
รายได้ของเรามีชื่อคือคือ เงินได้ซึ่งประเมิน โดยไม่รู้ว่าจะได้รับมาอย่างไรหากคำนวณผิดพลาดไม่ตรงๆว่าเป็นเงินได้ที่ได้รับทราบกัน ก็จะถูกระบุว่าเป็นรายได้ที่ต้องนำมาคิดภาษีขึ้น

**ประเภทของรายได้** นั้นจะขึ้นอยู่กับเงื่อนไขที่เกณฑ์ 8 ประเภทตามกฎหมาย และในการคำนวณภาษีจะต้องนำประเภทนี้มาใช้คำนวณที่รัฐกำหนดไว้ ไม่ใช่เราจะนำรายจ่ายที่หักขึ้นมาหักได้ทั้งหมดเลย แต่ทั้งนี้ 8 ประเภทนี้จะไว้บ้างไปอยู่กับเลย

- ประเภทที่ 1 เงินเดือน (เงินเดือน ค่าจ้าง เบี้ยเลี้ยง ปension)
- ประเภทที่ 2 ค่าจ้างทั่วไป รายได้ทั่วไปรวม โดยเงินได้ประเภทนี้ รวมสิทธิคนต่างด้าว
- ประเภทที่ 3 ผลสุทธิและทรัพย์สินทางปัญญา
- ประเภทที่ 4 ดอกเบี้ย เงินปันผล และ Cryptocurrency
- ประเภทที่ 5 ค่าเช่า (ค่าเช่าในครัวเรือนมีรายได้จากการมีสัญญาเช่าที่ด้วย)
- ประเภทที่ 6 ค่าลิขสิทธิ์และอื่น (การประกอบธุรกิจศิลปะ ศิลปะ วิทยาศาสตร์ อุตสาหกรรม อื่นๆ ฯลฯ)
- ประเภทที่ 7 ค่ารับหน้าที่และรางวัลต่างๆ
- ประเภทที่ 8 รายได้อื่นๆนอกเหนือจากที่กล่าวไว้ (แต่เจ้า แต่ขายของออนไลน์)

และหลังจากเราทราบประเภทรายได้ของเรานั้นแล้วเราก็ต้องมาดูว่ารายได้ของเรา นั้นสามารถหักค่าใช้จ่ายได้อย่างไรบ้าง

ประเภทรายได้	หักเหมา	หักตามจริง
1	50% ไม่เกิน 100,000 บาท	X
2	50% ไม่เกิน 100,000 บาท	X
3	50% 30%	เลือกหักตามจริงได้
4	30% หรือ 60%	เลือกหักตามจริงได้
5	60%	เลือกหักตามจริงได้
6	มี 43 ประเภทที่คิด 60%	นอกจาก 43 ประเภท
7	มี 43 ประเภทที่คิด 60%	นอกจาก 43 ประเภท

ตารางการหักค่าใช้จ่ายของรายได้ประเภทต่างๆ

ภาพที่ 6.30 หนังสือเกร็ดความรู้คู่ที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## เรามีรายได้ประเภทไหน?



**คำลดหย่อน** คือ สิทธิประโยชน์ของผู้เสียภาษีที่จะให้ผู้เสียภาษีสามารถลดในส่วน ของ เงินได้สุทธิ ก่อนที่จะส่งเงินไปเสียภาษีนั่นเอง หรือได้รับภาษีที่ต่ำกว่า

แผนแบ่งคำลดหย่อนออกเป็น 4 ประเภทคือ

- 1 คำลดหย่อนการระดมทุน สำหรับค่ารายการลดตัวนี้เราจะไม่ได้สิทธิ์ที่ลดเมื่อเราเรียนจบ ครบกับกับที่กฎหมายกำหนดไว้ โดยในเวลานั้นและได้จะไม่ค่อยมีการเปลี่ยนแปลงได้แก่
  - 1.1 คำลดหย่อนส่วนบุคคล 60,000 บาท คนเสียทุกคนมีไว้ให้สิทธิ์นี้ไว้กับค่าใช้จ่ายภายใน ชีวิตประจำวัน ก่อนคำนวณภาษีอย่าลืมหักคำลดหย่อนส่วนตัวไว้ด้วยนะ
  - 1.2 คำลดหย่อนคู่สมรส 60,000 บาท เป็นคำลดหย่อนที่ได้สิทธิ์เมื่อเราทั้งคู่สมรสแล้ว ครบแล้วได้ และต้องเป็นคู่สมรสที่อยู่ในประเทศไทยมากกว่า 180 วัน
  - 1.3 คำลดหย่อนบุตร 30,000 บาท เป็นสิทธิ์ของผู้ที่เลี้ยงดูบุตรหรือเลี้ยงดูผู้เยาว์ที่ยังอยู่ใน ไม่บรรลุนิติภาวะ หรือหย่อนบรรลุนิติภาวะแล้วแต่ยังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีปริญญาตรี ขึ้นไป นอกจากนี้หากบุตรถูกบุตรขาดสติสัมปชัญญะสามารถนำมาหักภาษีได้เช่นกัน สำหรับใบกรมมีของบุตรในกรมมีบุตรคนที่ 2 หลังรายได้ 2561 บุตรคนที่ 2 เป็นต้นไปจะมีสิทธิ์ ลดหย่อนภาษีเป็น 60,000 บาท ต่อคน
  - 1.4 คำลดหย่อนสุขภาพ คนละ 30,000 บาท เป็นสิทธิ์สำหรับผู้ที่มีอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป และต้องมีอายุไม่ถึง 70 ปี 30,000 บาทต่อปี
  - 1.5 คำลดหย่อนผู้พิการหรือทุพพลภาพ คนละ 60,000 บาท เป็นสิทธิ์ของผู้ที่ดูแล ผู้พิการ โดยหากผู้ดูแลนั้นเป็นคนในครอบครัวรวมการอุปการะบิดาหรือมารดาได้คนละ 60,000 บาท แต่ถ้าหากผู้ดูแลนั้นเป็นคนอื่นหรือคนต่างครอบครัวจะต้องลดหย่อนด้วยเท่านั้น
  - 1.6 คำลดหย่อนครุฑ และคำลดหย่อน สมรสซึ่งจะรวมลดเงินไม่เกิน 60,000 บาทต่อห้อง



### รู้หรือไม่?

สำหรับในคำลดหย่อนบิดาและมารดาอื่น บิดาและ มารดา 1 คนสามารถได้สิทธิ์การลดหย่อนกับคน หนึ่งได้ก็เพียงแค่ 1 คนเท่านั้น แต่ถึงกับยกความว่า ในแต่ละปีเราสามารถกลับไปใช้สิทธิ์นี้กับพี่น้องใน ปีที่ต่างกันได้

ภาพที่ 6.31 หนังสือเกร็ดความรู้คู่ที่ 4

คำลดหย่อนจากกองทุน เป็นผู้เสียภาษีการลดหย่อนเงินได้จากกองทุนไม่ประกัน หรือ กองทุนสำรองเลี้ยงชีพกรณียกเว้นได้

- 2.1 ประกันของเขม ตามยกเว้นได้สูงสุดไม่เกิน 100,000 บาท เป็นสิทธิ์ที่เราจะ ได้ใช้สิทธิการลดหย่อนส่วนยกเว้นได้ประกันที่เราเสียได้จะมี ประกันสุขภาพ ไม่เกิน 15,000 และ ประกันชีวิตของเขมหรือเงินฝากประกันชีวิตตามจริง
- 2.2 ประกันสุขภาพที่กรม ตามยกเว้นได้สูงสุดไม่เกิน 15,000 บาท โดยคำว่า "ของ" หมายความว่ากรม
- 2.3 เงินประกันสังคม ตามที่จ่ายจริงไม่เกิน 9,000 บาท
- 2.4 กองทุนสำรองเลี้ยงชีพตามกฎหมายว่าด้วยกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ กองทุน กายอณแห่งชาติ(กยศ.) ซึ่งเงินและกองทุนดังกล่าวมีเงื่อนไขตามที่กระทรวงการคลังกำหนด

**อัตราภาษี** ของประเทศไทยจะขึ้นตามขั้นบันได นั่นก็หมายความว่า เมื่อรายได้มากขึ้นอัตราภาษีก็จะมากขึ้นตามขั้นบันไดกัน หลังจากนี้ เราทราบรายได้ตัวเองได้แล้ว เราสามารถดูว่ารายได้สุทธินั้นคูณกับอัตราภาษีที่ได้จากสิ ทธิ์เราต้องเสียเงินเป็นเงินเท่าไร

รายได้สุทธิ	%	ภาษีของขั้น	ภาษีสะสม
0 - 150,000	ยกเว้น	0	0
150,001 - 300,000	5%	7,500	7,500
300,001 - 500,000	10%	20,000	27,000
500,001 - 750,000	15%	37,500	65,000
750,001 - 1,000,000	20%	50,000	115,000
1,000,001 - 2,000,000	25%	250,000	365,000
2,000,001 - 5,000,000	30%	900,000	1,265,000
5,000,001 ขึ้นไป	35%	???	???

ตารางภาษีครม.ฉบับที่ 63

จากตารางนี้เราจะเห็นว่าตามขั้นบันได เราต้องคำนวณภาษีในแต่ละขั้นก่อนที่เราจะนำ ภาษีที่ได้ในแต่ละขั้นมารวมกันก่อนเป็นภาษีที่เราต้องเสียเงินจริงๆ ตามสูตร

$$\text{เงินได้สุทธิ} \times \text{อัตราภาษี} = \text{ภาษีที่เราต้องเสีย}$$

ยกตัวอย่างเช่น นาย A มีรายได้สุทธิที่ 700,000 บาท นาย A ต้องคำนวณภาษีดังนี้ เงินได้สุทธิในขั้นที่ 1 (0 - 150,000) จะได้ 150,000 x 0% = 0 บาท เงินได้สุทธิในขั้นที่ 2 (150,001 ถึง 300,000) จะได้ 150,000 x 5% = 7,500 บาท เงินได้สุทธิในขั้นที่ 3 (300,001 ถึง 500,000) จะได้ 200,000 x 10% = 20,000 บาท เงินได้สุทธิในขั้นที่ 4 (500,001 ถึง 700,000) จะได้ 200,000 x 15% = 30,000 บาท นำภาษีที่คิดได้ในแต่ละขั้นมารวมกันจะได้ 7,500 + 20,000 + 30,000 = 57,500 บาท ดังนั้นนาย A จะต้องเสียภาษี 57,500 บาท



### รู้หรือไม่?

เมื่อหลายกองทุนจะมีสิทธิ์การลดหย่อนภาษี ได้แล้วรายได้จากกองทุนก็ยังมีอีกเป็นกรณีได้ ประเภทที่ 4 ดังนั้นก่อนจะทำการลงทุนเราจึง ควรศึกษากองทุนให้ดีก่อนเสมอ

- 3 นโยบายกระตุ้นเศรษฐกิจ เป็นสิ่งที่จะมีเกิดขึ้นตามความต้องการของรัฐบาลที่มี ปัญหาบางอย่างเช่น การมีรายได้นับจากเงินได้สุทธิ หรือการมีรายได้จากการระดมทุนหรือ โดยใน แต่ละปีจะมีการนำกองทุนออกมาแตกต่างกันไป
- 4 การลดหย่อนเงินได้สุทธิ เป็นสิทธิ์ที่จะลดหย่อนรายได้ส่วนบุคคลได้สุทธิแล้ว ซึ่งจะถูกต่าง จากคำลดหย่อนเงินได้สุทธิโดยแบ่งเป็น
  - 4.1 การบริจาคเพื่อการศึกษา กีฬาเพื่อสังคม และโรงพยาบาลรัฐ สามารถลดหย่อนได้ 10% ของเงินที่จ่ายจริง แต่ต้องไม่เกิน 10% ของเงินได้สุทธิ
  - 4.2 การบริจาคสาธารณกุศล สามารถลดหย่อนได้ตามที่จ่ายจริงไม่เกิน 10% ของ เงินได้สุทธิ

ภาพที่ 6.32 หนังสือเกร็ดความรู้คู่ที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# เสียภาษีเมื่อไหร่?

**เมื่อไหร่ที่ควรยื่นภาษี** คือคำนวณเงินส่วนใหญ่มักจะคำนวณปีละหนึ่งครั้งเมื่อมีรายได้ในระดับหนึ่ง และหลายๆครั้งเราก็จะมีคดียื่นภาษีเมื่อมีรายได้ประเภทที่ต้องยื่นภาษีแล้ว

เราควรยื่นภาษีตั้งแต่ในปีที่เราได้ขายสิ่งของแล้ว หรือตั้งแต่ปีที่เราเริ่มมีรายได้รวมกว่าค่าจ้างของรายได้ที่เราได้ขายได้จนครบถ้วนแล้ว เพราะตามกฎหมายแล้วนั้น หากเราไม่ทำการยื่นภาษีโดยเสียที่จะตามมาก็คือการถูกรวบของภาษีโดยอัตโนมัติ โดยทางสรรพากรจะตรวจสอบภาษีของผู้ที่ไม่เคยยื่นภาษีเลย ยื่นหลังได้สูงสุดที่ 10 ปีโดยที่ถือว่า แต่ถ้าหากเรามียื่นภาษีไปแล้วสรรพากรก็ยังไม่เห็นไรจนครบถ้วนแล้วแค่ 2-5 ปีเท่านั้น

สำหรับภาษีเงินได้บุคคลธรรมดาจะยื่นภาษีอยู่ 2 ช่วงใน 1 ปีตามประเภทของรายได้ดังนี้  
1. ภาษีที่เรียกเก็บ ณต้นปี ภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา 40(5) - 40(8) ในช่วง 1 มกราคม - 30 มิถุนายน 2. ภาษีที่เรียกเก็บ ณปลายปี ภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา 31 มีนาคมของปีถัดไป หรือ 8 เมษายน สำหรับการยื่นภาษีออนไลน์

นอกจากนี้ยังต้องยื่นภาษีเงินได้บุคคลธรรมดาที่จ่ายไว้ก่อนหน้านี้ถึง ภาษีมูลค่าเพิ่ม หรือภาษีศุลกากรหากว่าเราต้องจ่ายชำระแล้วสามารถที่จะขอคืนภาษีเงินได้บุคคลธรรมดาได้เช่นกัน

## รู้หรือไม่?

ในการขอคืนภาษีเราต้องไม่เกิน 5 หลังยื่นภาษีแล้ว  
หนังสือรับรองการหักภาษี ณ ที่จ่าย  
ข้อมูลค่าลดหย่อนส่วนตัวที่จำเป็นต้องยื่นขอคืนภาษี  
หลักฐานค่าลดหย่อนส่วนตัวใหม่ที่หักเงินในปี  
หลักฐานค่าลดหย่อนใหม่ตามนโยบายที่เปลี่ยนไปในปี  
หลักฐานการเรียกคืนภาษีเงิน  
หาเราขาดหลักฐานดังกล่าวขอคืนภาษีนั้นอาจจะไม่ได้คืนเงินจะมีสิทธิขอรับเงินคืนย้อนหลัง



# การประหยัดภาษี

หลังจากที่เราสามารถคำนวณภาษีได้แล้วแล้วก็มีมาเรื่องสำคัญที่หลายคนสนใจในเรื่องของภาษี หรือก็คือ การประหยัดภาษีสำหรับบุคคลธรรมดา

การประหยัดภาษีจะทำให้ได้ลดเงินที่จะต้องจ่ายภาษีได้มากขึ้น และเรื่องของการประหยัดภาษี เราจะต้องดูว่าเราจะต้องลดในส่วนของเราเอง เป็นได้สูงสุดถึงจำนวนที่เราจ่าย และค่าลดหย่อนภาษี เป็นหลัก

**1. การเลือกหักค่าใช้จ่าย** ในรายได้ประเภท 3, 5, 6, และ 7 นั้นเราสามารถเลือกที่จะหักค่าใช้จ่ายได้ 2 วิธีคือการหักตามจริง และการหักแบบเหมา โดยที่เหมาที่เราหักได้ขึ้นอยู่กับว่าเรามีรายได้ในประเภทไหน โดยดูจากที่สามารถหักจ่ายได้ทั้งหมดจริงมีเงินเหลืออยู่ 4 ข้อได้แก่

ค่าใช้จ่ายที่จะหักจริงได้คือจะเป็นค่าใช้จ่ายจริงเสมอ  
ต้องมีจำนวนที่เฉพาะกับกิจการ  
ต้องเป็นรายจ่ายที่กฎหมายไม่ได้ห้ามให้หักเป็นรายจ่าย  
ต้องมีหลักฐานที่ถูกต้องเสมอ

เมื่อมีเหตุที่เราไม่ได้รับเงินมีการทำ รายรับ - รายจ่าย ที่เป็นเรื่องเป็นราวและเก็บหลักฐานค่าใช้จ่ายทุกตัว โดยการคิดเงินในการหักภาษีจ่ายเราต้องดูว่ารายจ่ายของจริงเป็นรายจ่ายที่แน่นอนหรือไม่ หากนั้นแล้วมีการหักหรือหักเกินก็จะหักค่าใช้จ่ายแบบเหมาดีกว่าแบบหักเงิน

**กับตัวกรม** ในการหักค่าใช้จ่ายแบบจริงนั้นจะต้องมีใบกำกับค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานหรือเอกสาร และบัญชี ในกรณีที่เราหักเงินในการหักภาษีเงินได้ที่จะต้องหักในส่วนนี้หรือไม่ใช่แล้วนั้นถ้าเราจะไปหักรายจ่ายที่เราจะหักไปหักเกินภาษีก็ไม่ได้ นอกจากนั้นสำหรับรายจ่ายที่ไม่สามารถหักเงินได้ก็จะต้องมีการหักเงินออกจากรายรับและรายจ่ายที่หักแล้วหักเงินในส่วนนี้ดูว่าเราจะไม่ได้มีปัญหากับใคร

# ภาพที่ 6.33 หนังสือเกร็ดความรู้คู่ที่ 6

**2. การวางแผนค่าลดหย่อน** เป็นหนึ่งในวิธีการลดภาระภาษีเงินได้บุคคลธรรมดาและผู้มีสิทธิเสียภาษีบุคคลธรรมดา โดยผู้ที่มีรายได้รวมไม่เกิน 10 ล้านบาทสามารถลดหย่อนค่าลดหย่อนภาษีได้สูงสุด 300,000 บาท

2.1 ค่าลดหย่อนการบริจาค เป็นค่าลดหย่อนที่เรานำมาใช้หักเงินได้ก่อนหักเงินได้บุคคลธรรมดาได้ โดยที่เราสามารถหักเงินได้สูงสุดตามที่กำหนดไว้

- ค่าลดหย่อนส่วนบุคคล 60,000 บาท คือค่าลดหย่อนที่เรานำมาใช้หักเงินได้
- ค่าลดหย่อนบุตร 30,000 บาท 60,000 บาท หากมีบุตรคนที่ 2 เป็นต้นไป
- ค่าลดหย่อนบิดา มารดา และ 80,000 บาท
- เบี้ยประกันสุขภาพ บิดา มารดา รวมกัน 15,000 บาท
- ค่าลดหย่อนบุตรคนที่ไม่มีรายได้ 60,000 บาท
- ค่าลดหย่อนและคู่สมรส หรือคู่สมรส 60,000 บาท

ค่าลดหย่อนการบริจาคเงินให้ทางศาสนาที่เราสามารถหักเงินได้สูงสุดคือ 300,000 บาทขึ้นอยู่กับว่าเราหักเงินได้สูงสุดตามที่กำหนดไว้หรือไม่มีการหักค่าอย่างแน่นอน

2.2 ค่าลดหย่อนจากประกัน และการลงทุน เป็นกลุ่มที่ผู้ที่มีรายได้สูงๆคนส่วนใหญ่มักจะมีความแตกต่างจากกลุ่มคนทั่วไป กลุ่มนี้มีการนำเงินไปลงทุนหรือลงทุนในสิ่งอื่นที่ไม่ใช่เงินได้บุคคลธรรมดา โดยในกฎหมายได้กำหนดไว้ และ มีแบบประกันหลายชนิด จะมีการใช้เงินก้อนไปเพื่อรายจ่ายลดหย่อนได้ดังนี้

- กลุ่มประกันชีวิต ควรลดหย่อนที่สูงสุดตามที่กำหนดจากประกันชีวิตในประกันแต่ละปีจะมีเงินได้และรายจ่ายที่แตกต่าง
- ประกันชีวิตที่มีมูลค่าสูงสุด 100,000 บาท และ จากประกันสุขภาพจะมีมูลค่าสูงสุด 15,000 บาท แต่ทั้งสองนี้รวมกันแล้วคือไม่เกิน 100,000 บาท
- ประกันสุขภาพที่เกินกว่า หากบุคคลที่มีอายุไม่เกิน 30 ปีแรกสามารถหักประกันได้สูงสุดคือ 15,000 บาท และได้รับเงินคืนสูงสุดรวมกันแล้ว 15,000 บาท

กลุ่มการลงทุน ในปี 2563 เป็นปีที่อยู่ในช่วงของการขึ้นดอกเบี้ยคือ SSF ที่จะมีดอกเบี้ย LMF เงิน และกองทุนเพื่อการเกษียณ เช่น SSF ประกันบำนาญ กองทุนการออมแห่งชาติ กองทุนสำรองเลี้ยงชีพ และประกันสังคม โดยในปี 2563 นี้มีเงินใช้การลดหย่อนดังนี้  
กลุ่มการลงทุน SSF สามารถหักได้ 30% ของรายได้ไม่เกิน 200,000 บาท  
กลุ่มการลงทุนเพื่อการเกษียณ รวมกันหักได้สูงสุดคือ 500,000 บาท  
แต่ในปี 2563 นี้การลงทุนอยู่ที่ 2 กลุ่มที่รวมกันแล้วสามารถหักเงินได้สูงสุดที่ 500,000 บาท เท่านั้น

การที่ลดหย่อนการลงทุนนั้นเราต้องศึกษาการลงทุนให้ดีและทำความเข้าใจเกี่ยวกับแผนและการลงทุนในกลุ่มนี้เราต้องเข้าใจก่อนว่าเราสามารถหักเงินได้ส่วนบุคคลได้หรือไม่ และในบางกลุ่มที่จะหักได้บางส่วนและต้องยื่น หากเราสามารถลดหย่อนแล้วหักเงินได้ส่วนบุคคลแล้วนั้น นอกจากจะประหยัดภาษีได้แล้วเราก็ยังสามารถเก็บเงินและทรัพย์สินจากการลงทุนในอนาคตได้อีกด้วย



**รู้หรือไม่?**  
การลงทุนมีความเสี่ยงสูง  
ลงทุนการศึกษาข้อมูลก่อนตัดสินใจลงทุน



# ภาพที่ 6.34 หนังสือเกร็ดความรู้คู่ที่ 7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



## แหล่งข้อมูลต่างๆ



MONEY BUFFALO



TAX BUGNOMS



ITAX



BLOCKDIT



สรรพากร

### อ้างอิง และแหล่งข้อมูล

กรมสรรพากร / ภาษีที่ดิน, ภาษีโรงเรือน, ภาษีที่ดิน, ภาษีรถยนต์, ภาษีอากร / คุ้มครอง 7 มีนาคม 2563 / <https://www.ros.mh> /  
 กรมที่ดิน / ภาษี 10 ชาติ, คุ้มครอง, ภาษีอากร 3 4 โฉนด, การเป็นนิติบุคคลธรรมดา / คุ้มครอง 20 มีนาคม 2563 / <https://www.facebook.com/TaxBugnoms> /  
 กรมสรรพากร / ภาษีอากร, 55, 80F / คุ้มครอง 15 เมษายน 2653 / <https://www.money.com/th> /  
 กรมสรรพากร / ความรู้เรื่องภาษี, กรมสรรพากร, คุ้มครองประชาชนที่ 4000 43 ประเด็น / คุ้มครอง 20 มีนาคม 2563 / <https://www.ros.mh> /

ภาพที่ 6.37 หนังสือเกร็ดความรู้ที่ 10

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 6.12 Package

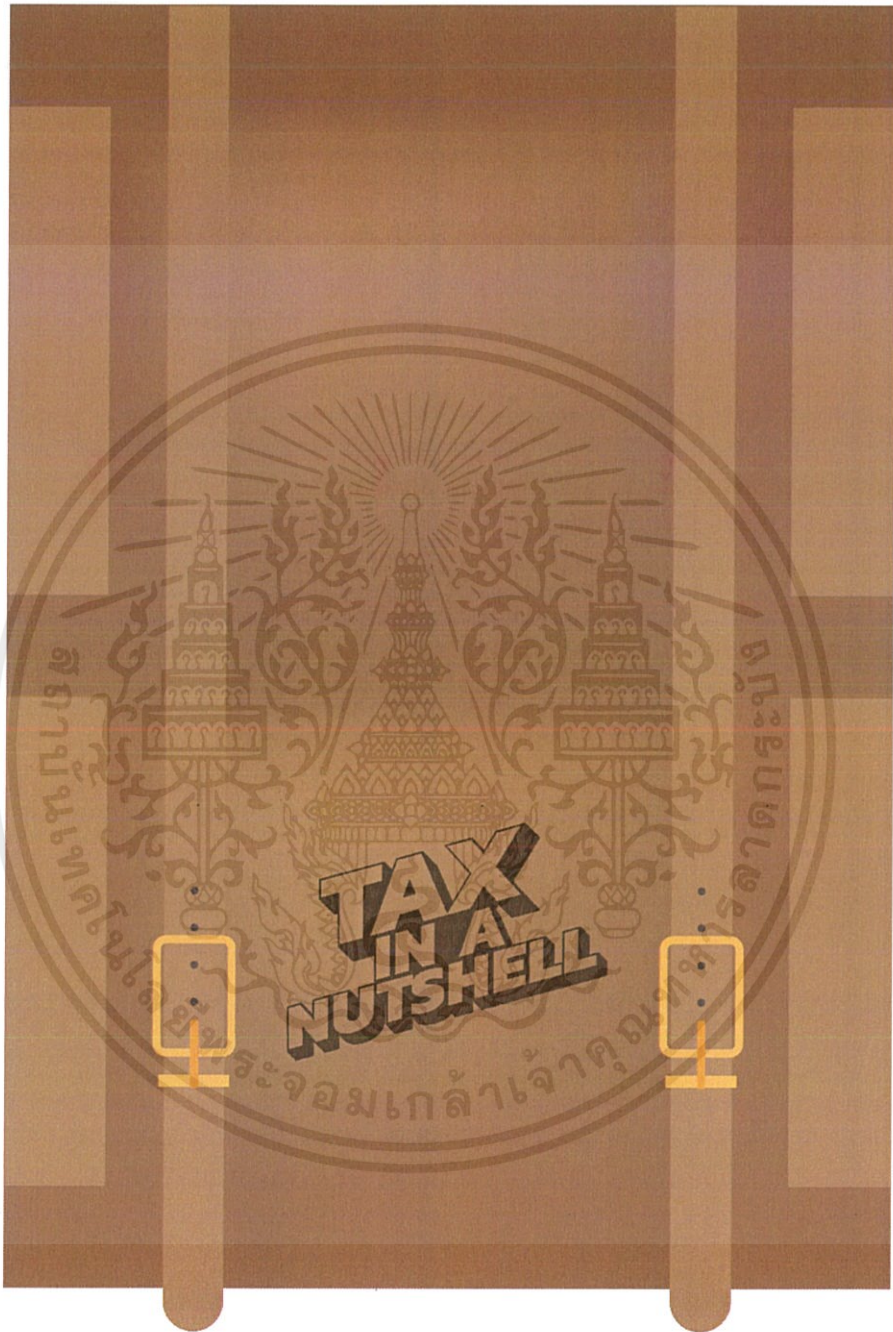
### กล่องชั้นนอก



ภาพที่ 6.38 กล่องชั้นนอก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

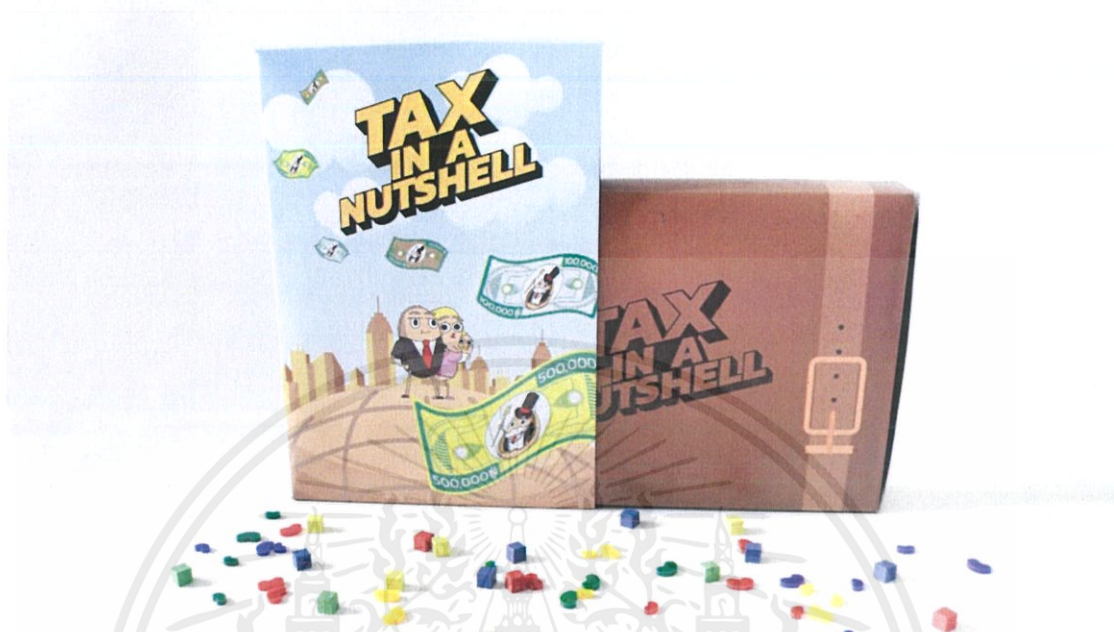
## กล่องชั้นใน



ภาพที่ 6.39 กล่องชั้นใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 6.13 ภาพผลงานจริง



ภาพที่ 6.40 ผลงานจริง (1)



ภาพที่ 6.41 ผลงานจริง (2)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.42 ผลงานจริง (3)



ภาพที่ 6.43 ผลงานสำหรับ PC

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 7

### ข้อเสนอแนะ

จากการดำเนินการออกแบบการออกแบบบอร์ดเกมให้ความรู้เรื่องการลดหย่อนภาษี EDUCATIONAL BOARDGAME DESIGN FOR TAX DEDUCTION มีข้อเสนอแนะและพบปัญหาระหว่างการดำเนินการดังนี้

เนื่องจากเกมมีเนื้อหาที่ค่อนข้างเข้าถึงได้ยากหากขาดความรู้ความรู้เรื่องภาษีขั้นพื้นฐาน ทำให้เมื่อเล่นจริงแล้วนั้นไม่สามารถสร้างความรู้ให้กับผู้เล่นจากการเล่นได้เต็มที่ ดังนั้นจึงควรมีสื่อที่ช่วยสอนความรู้ขั้นพื้นฐานเกี่ยวกับภาษี และหลักการคำนวณก่อนการเล่น และใช้ตัวเกมเพื่อทบทวนความรู้แล้วหัดวางแผนจะดีกว่ามาก

การต่อยอดโครงการในอนาคตแนะนำให้ทำความรู้แยกเป็นอาชีพต่าง ๆ อาชีพละเกมไปเลย เพราะบริบทการใช้ชีวิตของผู้มีเงินได้ประเภทต่าง ๆ นั้นมีความแตกต่างกันมากกว่าที่คิดไว้ในตอนแรก อีกทั้งยังเป็นการเจาะความรู้ที่ผู้เล่นจะได้รับได้อย่างตรงจุดมากขึ้น นอกจากนี้หากสามารถโฟกัสไปที่อาชีพใดอาชีพหนึ่งเราจะสามารถปลดล็อกข้อจำกัดต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจากการทำหลายอาชีพในเกมเดียวได้ไม่ว่าจะเป็น ขอบเขตรายได้ ขอบเขตภาระที่แบกรับ หรือแม้แต่สิทธิต่าง ๆ ที่ผู้มีอาชีพต่างกันจะสามารถใช้ประโยชน์ได้ต่างกัน

ปัญหาที่พบเจอระหว่างการดำเนินการออกแบบคือปัญหาขอบเขตของข้อมูลที่กว้างจนเกินไป อีกทั้งในปีที่ทำการออกแบบยังเป็นปีที่มีการปรับเปลี่ยนตัวของกฎหมายบางส่วนจนทำให้ต้องตรวจสอบข้อมูลหลายอย่างส่งผลให้กฎของเกมและรายละเอียดบางส่วนต้องได้รับการเปลี่ยนแปลงให้ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

โดยสรุปแล้ว การดำเนินการออกแบบบอร์ดเกมเรื่องภาษี สามารถดำเนินการได้ดีแม้จะเจอปัญหาการเปลี่ยนแปลงและอัปเดตของข้อกฎหมาย ตัวเกมก็ยังสามารถใช้ในการทบทวนความรู้ และให้ความรู้กับผู้เล่นได้แต่ต้องมีผู้เล่นที่ความรู้คอยชี้แนะระหว่างการเล่น หรือต้องมีการศึกษาจากหนังสือเกีตความรู้ระหว่างการเล่นเพื่อที่จะได้เรียนรู้จากตัวเกมได้อย่างประสิทธิภาพ

## บรรณานุกรม

ภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา. [ออนไลน์]. ที่มา : กรมสรรพากร, ภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา, <http://www.rd.go.th/publish/309.0.html> (ค้นเมื่อวันที่ 1 กุมภาพันธ์ 2563)

วิธีการคำนวณภาษี. [ออนไลน์]. ที่มา : ผศ.ดร.ยุทธนา ศรีสวัสดิ์ (ITAX), คำนวนภาษี, <https://www.itax.in.th/pedia/คำนวณภาษี> (ค้นเมื่อวันที่ 5 กุมภาพันธ์ 2563)

ประเภทเงินได้. [ออนไลน์]. ที่มา : กรมสรรพากร, ในการเสียภาษีจะต้องคำนวณภาษีอย่างไร?,

<https://www.rd.go.th/publish/553.0.html> (ค้นเมื่อวันที่ 5 กุมภาพันธ์ 2563)

การหักค่าใช้จ่าย. [ออนไลน์]. ที่มา : กรมสรรพากร, เงินได้พึงประเมินแต่ละกรณีจะคำนวณหักค่าใช้จ่ายได้เท่าใด?, <https://www.rd.go.th/publish/556.0.html> (ค้นเมื่อ 7 กุมภาพันธ์ 2563)

คำลดหย่อน. [ออนไลน์]. ที่มา : TAXbugnoms, สรุปครบ! รายการลดหย่อนภาษีปี 2562 พร้อมวิธีคำนวณและเทคนิคการวางแผนภาษี, <https://aommoney.com/stories/news/สร/2542#kbzlmozm16> (ค้นเมื่อ 15 กุมภาพันธ์ 2563)

ความหมายของบอร์ดเกม. [ออนไลน์]. Playonboardgame, What is Boardgame? บอร์ดเกมคืออะไร?, <https://playonboardgame.wordpress.com/2016/04/19/> (ค้นเมื่อ 10 เมษายน 2563)

ความหมายของบอร์ดเกม. [หนังสือ]. Bell, Robert Charles. The Boardgame Book. London: Bookthrift Company, 1979.

ประเภทบอร์ดเกม. [ออนไลน์]. ที่มา : SALMONBOOKS, ความเจ๋งและประเภทของบอร์ดเกม, <https://minimore.com/b/boardgame/3> (ค้นเมื่อ 12 เมษายน 2563)

ประโยชน์ของบอร์ดเกม. [ออนไลน์]. ที่มา : ROBMULLARKY, บอร์ดเกม เกมที่ไม่ได้มีแค่เรื่องเล่น ๆ, <https://www.morethanagamecafe.com/th/บอร์ดเกม-ที่ไม่ได้มี> (ค้นเมื่อ 20 เมษายน 2563)

## ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ – สกุล

ณัฐพนธ์ ทิพย์มิ่งคล

NADTAPON THIPMONGKOL

ที่อยู่

1935/18-19 ถนนจำเจริญวิถี ตำบลท่าวัง

อำเภอท่าวัง จังหวัดนครศรีธรรมราช

รหัสไปรษณีย์ 80000

การติดต่อ

Email : Nadtapon.thip@gmail.com

Tel: +66 88 783 7412

## ประวัติการศึกษา

พ.ศ.2554 (ปีการศึกษา พ.ศ.2553)

ระดับประถมศึกษา โรงเรียนอนุบาลนครศรีธรรมราช

พ.ศ.2560 (ปีการศึกษา พ.ศ.2559)

ระดับมัธยม โรงเรียนเบญจมราชูทิศ

พ.ศ.2563 (ปีการศึกษา พ.ศ.2562)

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง