

Nhật ký năm học

1 trò chơi chung sức, bối cảnh học đường, so tài, giải đố từ 1 đến 4 người.

Thiết kế, vẽ bởi Nguyễn Trọng Khánh (version 1.1)

Bạn là 1 giáo viên, 1 người năng động yêu thích mái trường và lớp học. Bạn có khát khao chỉ dẫn học sinh của mình đi đến kết quả tốt nhất. Mỗi học sinh mang tính cách độc đáo của mình vào mỗi lớp học. Mỗi sự kiện được mở khoá đem đến những thử thách mới cho tất cả thành viên của lớp học. Bạn sẽ:

- Ra chỉ dẫn và tất cả học sinh sẽ làm theo. Họ lắng nghe bạn.
- Thu thập báu vật độc đáo sau khi mở khoá trải nghiệm học sinh. Họ chia sẻ với bạn.
- Thu thập huy hiệu sau khi học sinh đạt được điểm tối đa của 1 môn học. Bạn được nhận thưởng.

Ở **cách chơi chung sức**, tất cả người chơi cùng thắng nếu thu thập tất cả dòng huy hiệu trên bàn chơi.

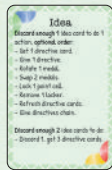
Ở **cách chơi so tài**, 1 người chiến thắng được xác định qua các so sánh: có nhiều điểm chiến thắng nhất, có lượt chơi trước.

Thành phần

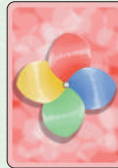
1 bảng chơi, 1 sách luật
2 thẻ cảm ơn



4 thẻ tóm tắt
(3 đen, 1 đỏ)



2 thẻ
ý tưởng



12

ổ khoá

16 thẻ sự kiện



24 thẻ báu vật



24 biểu tượng học sinh

32 chân màu



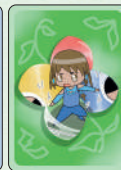
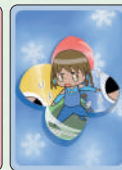
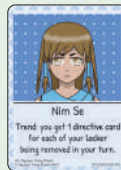
56 thẻ
huy hiệu



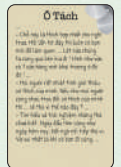
10 thẻ
giải thưởng



56 thẻ chỉ dẫn



40 thẻ cho 4 học sinh
(mỗi học sinh có 1 thẻ học sinh,
8 thẻ trải nghiệm,
1 thẻ lưu niệm)



Cấu trúc thẻ

1 Winter



2 Vacation and study

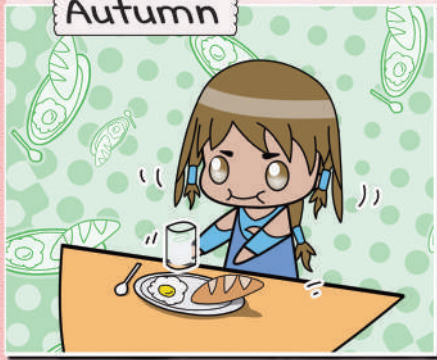
From the right of each search 1 group of 2 empty Swap 2 medals in each four

Art: Nguyen Trong Khanh
© Nguyen Trong Khanh 2021

Thẻ sự kiện



1 Autumn



2 Eat and drink well

You get 2 directive discard 1 of the

Art: Nguyen Trong Khanh
© Nguyen Trong Khanh 2021

3

Thẻ trải nghiệm



(1) Nhìn mùa. Màu của cạnh thẻ diễn tả mùa của thẻ: đỏ mùa thu, xanh dương mùa đông, xanh lá mùa xuân, vàng mùa hè.

(2) Tên thẻ, chỉ dẫn của thẻ.

(3) Mặt sau thẻ trải nghiệm có: biểu tượng học sinh.

(4) Vòng chơi mà từ đó, thẻ giải thưởng được xét, nếu có.

(5) Thẻ học sinh sẽ có tên học sinh.


2 Pencil



Raise or lower 1 point of a row.

Thẻ báu vật

2 Nim Se



5 Trend: you get 1 directive card for each of your locker being removed in your turn.

Art: Nguyen Trong Khanh
© Nguyen Trong Khanh 2021
STU-003-NTK-P01

Thẻ học sinh

3 Confidence

After giving directive, you change point of NO row and there are 4 or more rows on board.

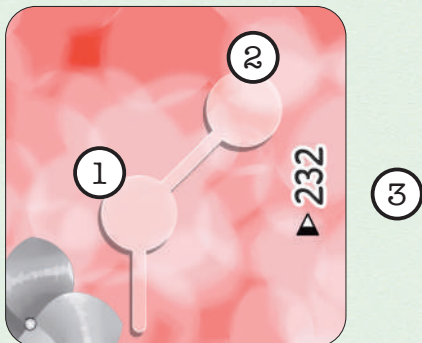
2

Thẻ giải thưởng

4

Huy hiệu và dòng

- (1)
- **Ô điểm lẻ** liên kết trực tiếp 2 con đường.
 - Số điểm có thể là: 1, 3, 5, 7, 9.
- (2)
- **Ô điểm chẵn** liên kết trực tiếp 1 con đường.
 - Số điểm có thể là: 2, 4, 6, 8, 10.
- (3)
- Số định danh thè: 232.
 - Mũi trắng của tam giác hướng lên thì huy hiệu đang ở **chiều mặt định**.



Mỗi **dòng huy hiệu** được ghép từ 2 đến 5 huy hiệu theo 1 hàng, từ trái qua phải.

Mỗi **dòng diễn tả** điểm của 1 môn học, của 1 học sinh, được phụ trách bởi 1 giáo viên.

(1, 2, 3, 4, 5, 6): Đếm từ trái qua phải. Ô điểm số 1, 2, 3, 4, 5, 6.

- (A)
- Dòng có 5 điểm vì 1 biểu tượng học sinh đang đứng ở ô điểm số 5..
 - **Dòng đang có 2 bậc.** Dựa vào số điểm hiện tại của dòng, mỗi dòng có 1 bậc cho mỗi 2 điểm.
 - **Điểm tối đa** của dòng là 6, dựa vào số lượng huy hiệu hiện tại của dòng.

- (B)
- **Ô điểm số 0** là nói về vị trí (B) này (ở bên trái huy hiệu đầu tiên).
 - **Nếu dòng có 0 điểm** thì biểu tượng học sinh tính là ở trên huy hiệu đầu tiên, huy hiệu đầu tiên KHÔNG trống, đặt 1 biểu tượng học sinh vào vị trí (B) này.

- (2)
- Ô điểm số 2 **bị khoá** vì 1 ổ khoá ở trên đó. Biểu tượng học sinh **KHÔNG** thể đứng trên 1 ô điểm bị khoá (xem trang 8).

Huy hiệu thứ 1 **bị khoá** vì 1 ổ khoá ở trên đó.

Mỗi ô điểm lần lượt liên kết với nhau bằng các **con đường**, theo thứ tự số điểm, từ 0 đến 10 điểm.

Huy hiệu thứ 2 đang **trống**, vì không có gì ở trên cả.

Ô điểm số 0, 1, 3, 4, 6 thì đang **trống** vì không có gì trên đó.

Huy hiệu thứ 3 đang **nổi bật** vì có 1 biểu tượng học sinh trên đó.

Huy hiệu thứ 3 là **huy hiệu cuối cùng** của dòng này, dựa vào số lượng huy hiệu hiện tại trong dòng.




Vòng, lượt, kết thúc, chiến thắng

1 phiên chơi thường kết thúc sau 8 vòng chơi.

Vòng chơi

1. Mở khoá 1 thẻ sự kiện (xem trang 10).
2. Người chơi bắt đầu lượt của mình, thứ tự đồng hồ. Người chơi đầu tiên là người giữ **thẻ tóm tắt đỏ**.
3. Vòng chơi mới bắt đầu sau khi người chơi cuối cùng báo hết lượt.

Lượt chơi của bạn

1. Bạn lấy 2 thẻ ý tưởng vào tay mình từ người chơi trước / kho chung.
2. Bạn huỷ tất cả ổ khoá của mình trên huy hiệu, nếu có. (Ổ khoá của bạn đang gắn với chân màu của bạn.)
3. Bạn làm các hành động sau, tuỳ ý thứ tự, tuỳ ý số lần, chỉ khi có thể:
 - Dùng thẻ ý tưởng.
 - Dùng 1  thẻ sáu vật.
 - Báo hết lượt.
 - **Chú ý:** Bạn phải **hoàn thành tất cả** hành động bắt buộc (trang 11), nếu có, trước khi làm hành động trong mục 3 này.

Phiên chơi kết thúc

nếu 1 trong các yêu cầu sau được đáp ứng:

- Vòng chơi mới bắt đầu và **xáp sự kiện mới** đang trống.
- Thực hiện chỉ dẫn từ thẻ.
- Ở cách chơi chung sức, sau khi thu thập tất cả dòng huy hiệu trên bàn chơi.
- Ở cách chơi so tài, sau khi ít nhất 1 người chơi không còn phụ trách dòng huy hiệu nào (xem **Thu thập dòng huy hiệu**, trang 11).

Người chiến thắng sau khi phiên chơi kết thúc:

- Ở cách chơi chung sức, tất cả người chơi cùng thắng nếu thu thập tất cả dòng huy hiệu trên bàn chơi.
- Ở cách chơi so tài, 1 người chiến thắng được xác định qua các so sánh: có nhiều **điểm chiến thắng** (VP) nhất, có lượt chơi trước.

Tính số VP

1. Mỗi người chơi thu thập huy hiệu từ dòng của mình, số lượng huy hiệu bằng với số bậc của mỗi dòng (trang 3).
2. 1 VP có thể đổi với:
 - 1 thẻ huy hiệu.
 - 1 thẻ lưu niệm.
 - 1 thẻ giải thưởng.

Thẻ ý tưởng được di chuyển từ người chơi này qua người chơi tiếp theo và là cách chủ yếu để người chơi phát triển trò chơi.

Bỏ thẻ ý tưởng bằng cách đặt thẻ từ tay xuống kho của người chơi.

Idea

Discard enough 1 idea card to do 1 action, optional order:

- Get 1 directive card.
- Give 1 directive.
- Rotate 1 medal.
- Swap 2 medals.
- Lock 1 point cell.
- Remove 1 locker.
- Refresh directive cards.
- Give directives chain.

Discard enough 2 idea cards to do:

- Discard 1, get 3 directive cards.

Chọn cách chơi của bạn

1. Chọn **số người chơi** từ 1 đến 4. Nếu chỉ có 1 người chơi, thì gọi là **chơi solo**.
2. Chọn **số học sinh trong lớp học** từ 2 đến 4. Ở phiên chơi đầu tiên, hãy chọn 2. Nếu có 4 người chơi, số học sinh tối đa trong lớp là 3.
3. Chọn học sinh tham gia lớp học của bạn. Ở phiên chơi đầu tiên, hãy chọn: Giang Ry, Ô Tách. Các học sinh khác, theo thứ tự đơn giản trước: Nim Sê, An Pha.
4. Cách xác định người chiến thắng:
 - **Cách chơi chung sức:** tất cả người chơi cùng thắng, cùng thua. Ở phiên chơi đầu tiên, hãy chọn cách chơi này.
 - **Cách chơi so tài:** 1 người chiến thắng.

Con số trong 1 phiên chơi

- Số dòng được phụ trách bởi 1 người chơi cho mỗi học sinh là 1.
- Số dòng huy hiệu khi phiên chơi bắt đầu là **[số học sinh trong lớp] x [số người chơi] x [số dòng được phụ trách bởi 1 người chơi cho mỗi học sinh]**. Vì bảng chơi chỉ **hỗ trợ 6 dòng**, các dòng khác sẽ nằm ở ngoài và bên dưới bảng chơi.
- Số huy hiệu yêu cầu là **số dòng huy hiệu x 5**. Nếu số huy hiệu trong hộp trò chơi không đủ, sử dụng tất cả huy hiệu trong hộp trò chơi.
- Số thẻ chỉ dẫn yêu cầu là **8 x số người chơi**. Nếu chỉ có 1 người chơi, yêu cầu 12 thẻ chỉ dẫn.

Ví dụ: nếu phiên chơi có 2 học sinh, 2 người chơi thì phiên chơi có 4 dòng huy hiệu, 20 thẻ huy hiệu, 16 thẻ chỉ dẫn.

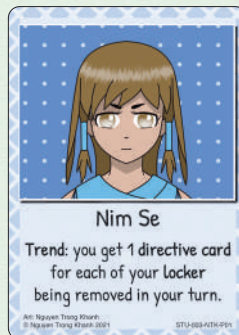
Cách chơi Solo - 1 người chơi

- Nếu mâu thuẫn xảy ra, luật ở mục này ưu tiên.
- Xác định người chiến thắng dựa vào **cách chơi chung sức**.
- Bạn chọn **[số dòng được phụ trách bởi 1 người chơi cho mỗi học sinh]**, từ 1 đến 4.
- Số dòng huy hiệu khi phiên chơi bắt đầu phải là 12 hay nhỏ hơn.
- Tùy ý dùng các chân màu vì chỉ có 1 người chơi, bạn sở hữu tất cả chân màu.
- Chỉ dẫn ghi "Mỗi người chơi..." được thực hiện bình thường.
- Chỉ dẫn yêu cầu 2 người chơi trở lên thì bỏ qua, tiếp tục thực hiện các chỉ dẫn trong cùng thẻ. Ví dụ: ... mỗi người chơi tặng 1 thẻ chỉ dẫn cho người chơi bên tay trái ...

After unlocking medal, you make amount of medals in a column equaling to amount of rows on board.

2 Kindness

Thẻ giải thưởng chỉ có trong **Cách chơi so tài**



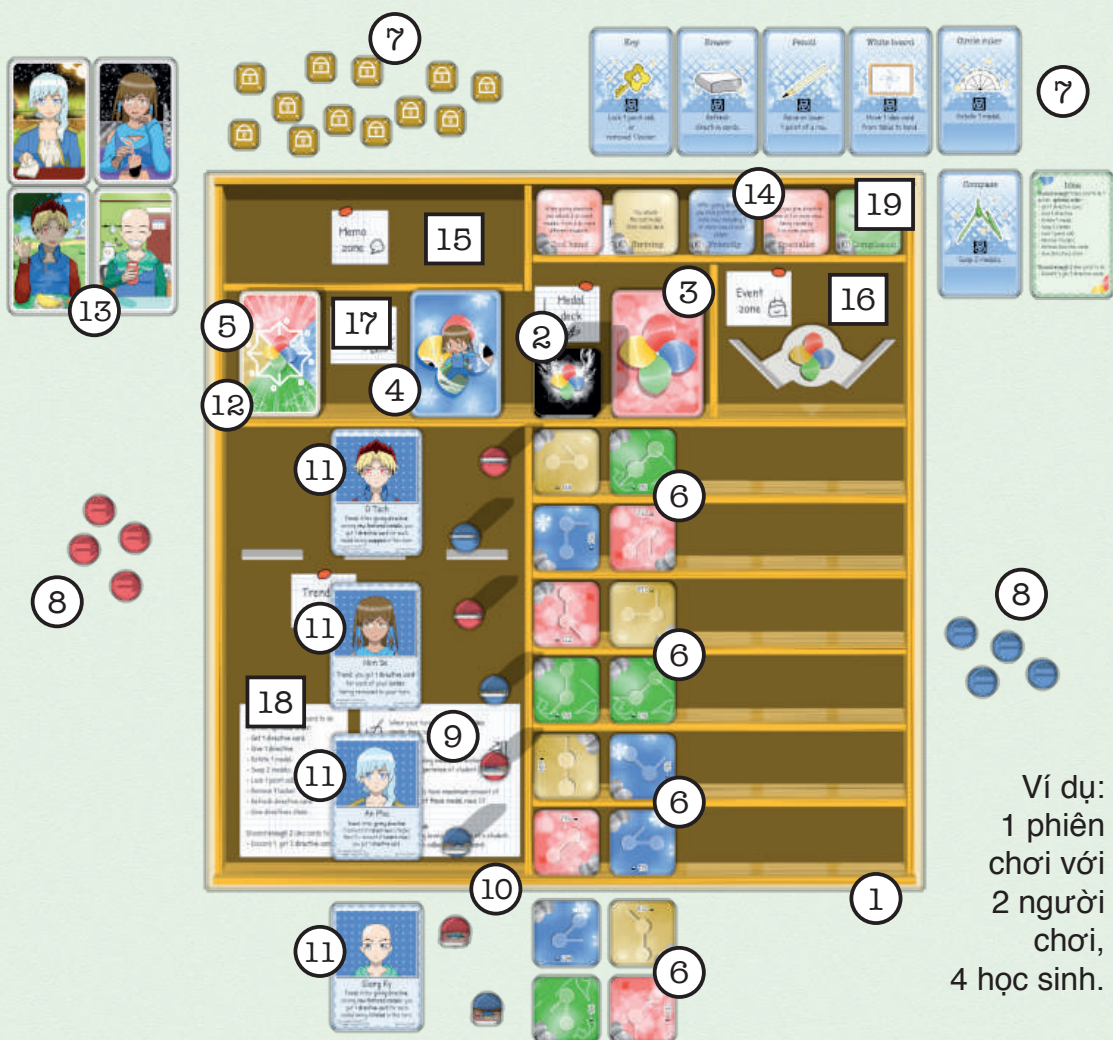
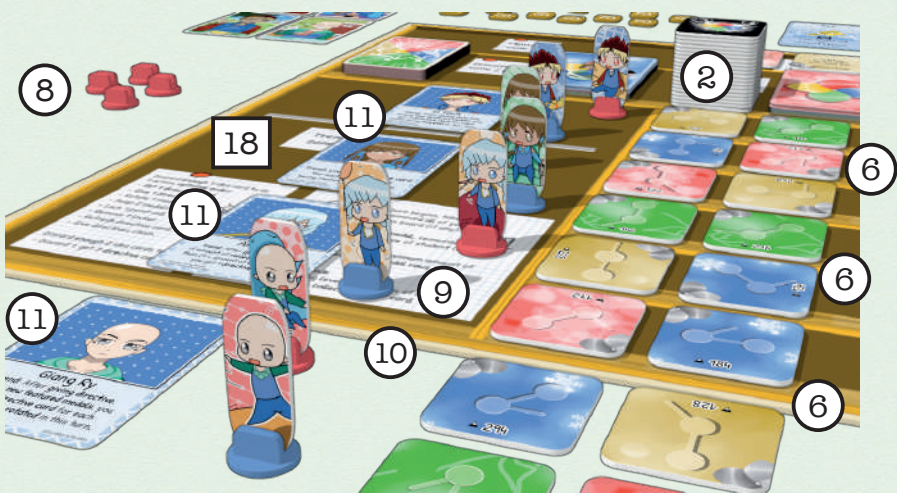
Các học sinh của trò chơi

Sắp xếp

1. Đặt bảng chơi ở giữa bàn.
2. Trộn **xấp huy hiệu** và đặt lên bảng chơi, mặt úp. Số lượng huy hiệu dựa vào **Chọn cách chơi** (trang 5).
3. Tạo 1 **xấp sự kiện mới** bao gồm, từ dưới lên: 2 thẻ vàng, 2 xanh lá, 2 xanh dương, 2 đỏ. 8 thẻ này được lấy ngẫu nhiên từ tất cả thẻ sự kiện trong hộp trò chơi. Đặt lên bảng chơi, mặt úp.
4. Lấy 8 thẻ trải nghiệm của mỗi học sinh trong lớp học. Trộn và đặt **xấp trải nghiệm mới** này lên bảng chơi, mặt úp.
5. Trộn **xấp chỉ dẫn mới** và đặt lên bảng chơi, mặt úp. Số lượng thẻ dựa vào trang **Chọn cách chơi**.
6. Lấy huy hiệu từ trên xấp huy hiệu để tạo nhiều **dòng có 2 huy hiệu**. Số lượng dòng huy hiệu dựa vào trang **Chọn cách chơi**. Đặt huy hiệu ở chiều mặc định, mặt mờ.
7. Đặt tất cả **thẻ báu vật, ổ khoá, thẻ ý tưởng** ở 1 khu vực trên bàn, gọi là **kho chung**.
8. Mỗi người chơi tùy ý chọn 1 màu duy nhất, rồi lấy tất cả chân màu tương ứng vào chỗ của mình, gọi là **kho của người chơi**. **Người chơi đầu tiên** phải lấy 1 thẻ tóm tắt đỏ, mỗi người chơi khác tùy ý lấy 1 thẻ tóm tắt khác.
9. Mỗi người chơi lần lượt đặt 1 chân màu của mình lên **ô điểm số 0** của 1 dòng huy hiệu (trang 3), từ trên xuống dưới. Mỗi dòng được phụ trách bởi 1 người chơi mà có chân màu trên dòng. Lặp lại đến khi mỗi dòng chỉ có 1 chân màu, mỗi người chơi phụ trách cùng số lượng dòng, vị trí là xen kẽ nhau.
10. Gọi n là bằng **[số người chơi] x [số dòng được phụ trách bởi 1 người chơi cho mỗi học sinh]**. Mỗi n dòng, từ trên xuống dưới, thuộc về 1 học sinh. Gắn 1 **biểu tượng học sinh** vào mỗi chân màu trên dòng thuộc về học sinh đó.
11. Với mỗi học sinh trong lớp học, đặt 1 **thẻ học sinh** vào **ô xu hướng**, mặt mờ, xếp thẳng hàng cạnh trên của thẻ với dòng đầu tiên thuộc về học sinh đó.
12. Mỗi người chơi lấy 2 thẻ chỉ dẫn từ trên **xấp chỉ dẫn mới**, giữ bí mật.
13. Ở **cách chơi so tài**, đặt 1 **thẻ lưu niệm** của mỗi học sinh vào kho chung, mặt ảnh hướng lên.
14. Ở **cách chơi so tài**, đặt ngẫu nhiên 5 **thẻ giải thưởng** vào **ô giải thưởng**, mặt mờ.
15. **Ô kỷ niệm** có xấp chỉ dẫn cũ, xấp trải nghiệm cũ, mặt mờ.
16. **Ô sự kiện** có xấp sự kiện cũ, mặt mờ.
17. **Ô khám phá** có xấp chỉ dẫn mới, xấp trải nghiệm mới, xấp huy hiệu, xấp sự kiện mới. Tất cả thẻ ở đây thì mặt úp.
18. **Ô xu hướng** có thẻ học sinh, thẻ trải nghiệm, mặt mờ.
19. **Ô giải thưởng** có thẻ giải thưởng, mặt mờ.

Bắt đầu chơi nào !

(Các thành phần không nói đến thì có thể nằm trong hộp trò chơi.)



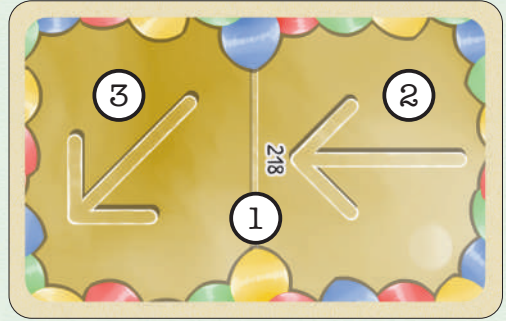
Ví dụ:
1 phiên
chơi với
2 người
chơi,
4 học sinh.

Thẻ chỉ dẫn, ra 1 chỉ dẫn

(1)
Số định danh của thẻ: 218.

(2)
Mũi tên đầu tiên nằm ở chung vùng với số định danh.

(3)
Mũi tên thứ 2 của thẻ chỉ dẫn.



Ra chỉ dẫn ám chỉ 2 hành động khác nhau: ra 1 chỉ dẫn, ra 1 chuỗi chỉ dẫn.

Ra 1 chỉ dẫn

Bạn đặt 1 thẻ chỉ dẫn từ tay mình lên bàn, tùy ý xoay thẻ theo từng bước 90 độ. Làm hành động "Xét 1 chỉ dẫn".

Xét 1 chỉ dẫn

- Ở mỗi vòng, xét tất cả mũi tên trong thẻ chỉ dẫn, thứ tự từ mũi tên đầu tiên.
 - Chọn 1 trong các con đường mà hợp lệ với mũi tên đang xét, nếu có, rồi di chuyển biểu tượng học sinh theo con đường đã chọn.
- Sau khi xét, đặt các thẻ chỉ dẫn liên quan, tùy ý thứ tự, lên trên **xấp chỉ dẫn cũ** (ở trong **ô ký niệm**), mặt mở.

Nếu vòng có biểu tượng học sinh đứng trên ô điểm bị khoá, hoàn tác thay đổi của vòng gây ra bởi **1 hành động trước đó** (ra chỉ dẫn, tăng hay giảm điểm của vòng, ...). Hành động "hoàn tác" này phải hoàn thành trước tất cả hành động khác.

Trạng thái "nổi bật" chỉ được cập nhật sau khi tất cả hành động "hoàn tác" được hoàn thành, nếu có.

Ví dụ:

(A) Vòng huy hiệu có 2 điểm.

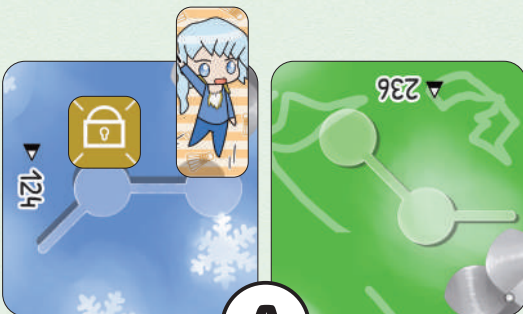
Người chơi ra 1 thẻ chỉ dẫn như ảnh trên (1).



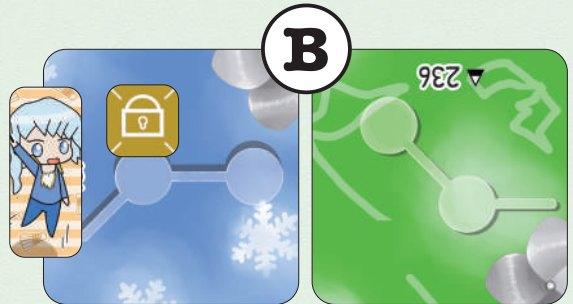
Các con đường hợp lệ cho mũi tên đầu tiên: ô điểm số 1 và ô điểm số 3. Người ra thẻ chỉ dẫn này tùy ý chọn 1 trong các con đường hợp lệ.

Kết quả có thể là:

- (B) Vòng bị giảm 2 điểm, thành 0 điểm. Huy hiệu đầu tiên thì vẫn **nổi bật**.
- (C) Vòng được tăng 1 điểm, thành 3 điểm. Huy hiệu thứ 2 là **huy hiệu mới nổi bật**. (dựa vào lần cập nhật mới nhất, 1 biểu tượng học sinh vừa đi đến huy hiệu này)



A



B



C

Ra 1 chuỗi chỉ dẫn

Ra 1 chuỗi chỉ dẫn

1. Bạn đặt 1 thẻ chỉ dẫn từ tay mình lên bàn, tùy ý xoay thẻ theo từng bước 90 độ.
2. Lặp lại bước 1, tùy ý số lần. Ít nhất 1 mũi tên của thẻ chỉ dẫn tiếp theo phải **che phủ** và **cố cùng chiều** với 1 mũi tên của thẻ chỉ dẫn trước (trực tiếp bên dưới nó).
3. 1 chuỗi hợp lệ phải có ít nhất 2 thẻ và có ít nhất 1 **mũi tên cuối** (chỉ có đúng 1 mũi tên liền kề khác). Tất cả mũi tên **không bị che phủ** thì được sử dụng.
4. Làm hành động "Xét 1 chuỗi chỉ dẫn".

Xét 1 chuỗi chỉ dẫn

Thay thế bước 1 ở mục **Xét 1 chỉ dẫn** (xem trang 8):

- Ở mỗi dòng, chọn và xét 1 trong các **mũi tên cuối** của chuỗi chỉ dẫn. Mũi tên tiếp theo được chọn và xét phải là 1 trong các mũi tên liền kề chưa xét. Tiếp tục xét đến khi không có mũi tên hợp lệ tiếp theo.

Mặt sau thẻ chỉ dẫn mô tả **chữ số có thể dùng để diễn tả chiều của mũi tên** (1 2 3 4 6 7 8 9).

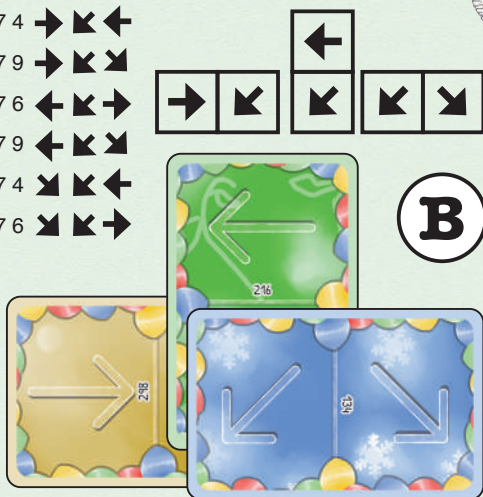
Ví dụ (A): 2 thẻ chỉ dẫn có thể ghép thành chuỗi (A1) hay (A2). Mỗi chuỗi có 2 **mũi tên cuối** và nhiều thứ tự xét:

- (A1) có 7 9 hay 9 7
- (A2) có 7 2 hay 2 7



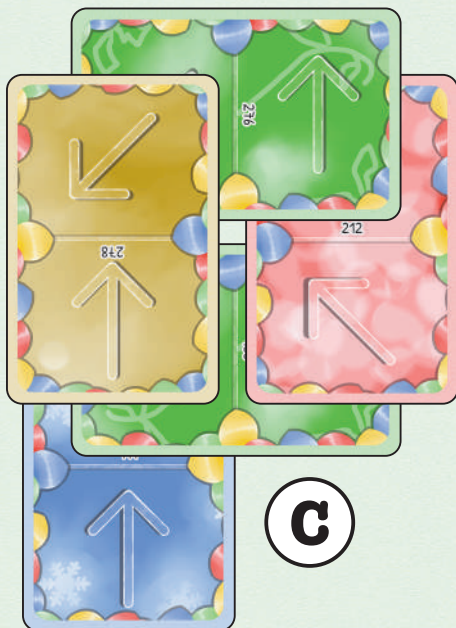
Ví dụ (B): Chuỗi chỉ dẫn được ghép từ 3 thẻ chỉ dẫn và có 3 **mũi tên cuối**, nhiều thứ tự xét:

- 6 7 4
- 6 7 9
- 4 7 6
- 4 7 9
- 9 7 4
- 9 7 6



Ví dụ (C): Chuỗi chỉ dẫn (5 thẻ) được ghép theo thứ tự thẻ (1, 2, 3, 4, 5) và có 1 **mũi tên cuối**, nhiều thứ tự xét:

- 2 2 7 2 1
- 2 2 1 2 7



Hành động

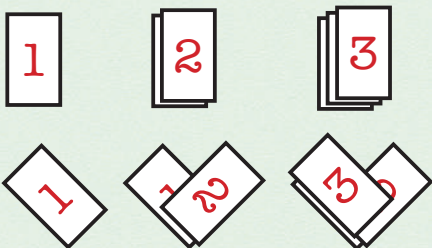
"**Người chơi**", "**bạn**" ám chỉ 1 người chơi đang có lượt chơi hiện tại. "**Mỗi người chơi**" ám chỉ tất cả người chơi.

Mở khoá sự kiện

Người chơi đầu tiên lấy 1 thẻ từ trên **xấp sự kiện mới**, thực hiện chỉ dẫn trong đó, đặt thẻ lên trên **xấp sự kiện cũ**, mặt mờ. Chọn 1 cách tổ chức xấp thẻ, xem hình bên dưới.

Nếu chỉ dẫn ghi "Mỗi người chơi ...", **người chơi đầu tiên** thực hiện trước.

Các chỉ dẫn xảy ra ở đây **KHÔNG** tính là ở trong lượt của 1 người chơi vì trong giai đoạn này, **chưa** có ai bắt đầu lượt của mình và **không** có ai có lượt chơi hiện tại.



Khoá 1 ô điểm

Bạn gắn 1 ổ khoá từ kho chung vào 1 chân màu của mình. Bạn đặt nó lên 1 ô điểm **trống** của 1 huy hiệu, **ngoại trừ** ô điểm lớn nhất hiện tại của dòng. Nếu không đủ chân màu, ổ khoá thì dùng vật thay thế khác.

Mở 1 ổ khoá

Bạn đặt 1 ổ khoá đang đứng trên 1 huy hiệu vào kho chung, đặt chân màu liên quan đến kho của người chơi sở hữu chân màu đó.

Xoay 1 huy hiệu

Bạn xoay 1 huy hiệu **trống** tùy ý từng bước 90 độ. Chiều huy hiệu phải khác nhau, trước và sau khi xoay.

Đổi chỗ 2 huy hiệu

Bạn đổi chỗ 2 huy hiệu **trống**. Chiều của thẻ phải giữ nguyên.

Lấy 2, bỏ 1 thẻ chỉ dẫn

Nghĩa là bạn phải làm 2 hành động, theo thứ tự: lấy 2 thẻ chỉ dẫn, bỏ 1 thẻ chỉ dẫn.

Bỏ thẻ chỉ dẫn

- Bạn đặt 1 thẻ từ tay mình lên trên **xấp chỉ dẫn cũ** ở **ô kỷ niệm**, mặt mờ. Lặp lại đến khi số lượng yêu cầu đã đủ.
 - Nếu số thẻ chỉ dẫn trong tay bạn **KHÔNG** đủ, bỏ tất cả thẻ chỉ dẫn trong tay bạn.
- Ví dụ: thực hiện chỉ dẫn "bỏ 2 thẻ chỉ dẫn ...".
- Nếu có 0 thẻ chỉ dẫn trong tay bạn thì thực hiện chỉ dẫn tiếp theo.
 - Nếu có 1 thẻ chỉ dẫn trong tay bạn thì bỏ 1 thẻ chỉ dẫn, thực hiện chỉ dẫn tiếp theo.
 - Nếu có 2 thẻ chỉ dẫn trong tay bạn thì bỏ 2 thẻ chỉ dẫn, thực hiện chỉ dẫn tiếp theo.

Lấy thẻ chỉ dẫn

- Bạn lấy 1 thẻ vào tay mình từ trên **xấp chỉ dẫn mới**. Lặp lại đến khi số lượng yêu cầu đã đủ.
- Nếu có 5 thẻ chỉ dẫn trong tay bạn, các thẻ chỉ dẫn phải lấy tiếp theo được đặt lên trên **xấp chỉ dẫn cũ**, mặt mờ.
- Nếu **xấp chỉ dẫn mới** bị trống, lập tức trộn ra 1 xấp mới, vào vị trí cũ, mặt úp, trước tất cả hành động khác.
- Trộn 1 **xấp chỉ dẫn mới** bao gồm tất cả thẻ chỉ dẫn ở **ô kỷ niệm**, **ô khám phá**.
- Hành động "xem mặt thẻ chỉ dẫn ..." không làm trống xấp thẻ chỉ dẫn mới.
- Tất cả người chơi giữ bí mật các thẻ chỉ dẫn trong tay.

Làm mới thẻ chỉ dẫn

Bạn bỏ tùy ý số lượng thẻ chỉ dẫn trong tay mình. Sau đó, bạn lấy thẻ chỉ dẫn đúng số lượng vừa bỏ.

Dùng 1 thẻ sáu vật

Bạn đặt 1 thẻ sáu vật từ tay mình lên bàn, thực hiện chỉ dẫn trong thẻ. Sau đó, bạn đặt nó vào kho chung.

Lấy thẻ sáu vật

Bạn lấy từng thẻ sáu vật cần lấy từ kho chung vào tay mình, tùy ý thứ tự, nếu đáp ứng các giới hạn:

- Số lượng thẻ sáu vật trong tay 1 người chơi tối đa là 2.
- Số lượng bản sao của 1 thẻ sáu vật trong tay 1 người chơi tối đa là 1.

Hành động bắt buộc

Bạn **phải** thực hiện các hành động bắt buộc, nếu có, tùy ý thứ tự, phải đáp ứng tất cả yêu cầu trước khi thực hiện. Tùy ý thứ tự thực hiện các hành động có thể làm cho 1 hành động trở nên vô hiệu.

Kết thúc phiên chơi (bắt buộc, trang 4)

Thực hiện chỉ dẫn xu hướng (bắt buộc) của thẻ ở ô xu hướng, bỏ qua các chỉ dẫn khác ở trong cùng thẻ.

Mở khoá huy hiệu (bắt buộc) khi 1 dòng đáp ứng các điều kiện: xấp huy hiệu KHÔNG trống, dòng có 4 hay ít hơn huy hiệu và huy hiệu cuối cùng của dòng **vừa trở nên nổi bật** (xem trang 8).

Mở khoá 1 huy hiệu cho mỗi dòng hợp lệ cùng 1 lúc bằng cách đặt 1 huy hiệu từ trên xấp huy hiệu vào bên phải của mỗi dòng hợp lệ, ở chiều mặc định, thứ tự từ dòng trên cùng xuống dưới. Nếu xấp huy hiệu trở nên **trống** thì đừng mở khoá.

Thu thập dòng huy hiệu (bắt buộc) khi 1 dòng đang có điểm tối đa (dựa vào số lượng huy hiệu hiện tại của dòng) và dòng KHÔNG đáp ứng yêu cầu để mở khoá huy hiệu.

Người chơi phụ trách 1 dòng nếu chân màu của người đó gắn với biểu tượng học sinh trên dòng đó.

Thu thập dòng huy hiệu bằng cách mở tất cả ổ khoá trên dòng (trang 10), rồi đặt tất cả huy hiệu, chân màu trên dòng vào **kho của người chơi phụ trách dòng** đó; đặt tất cả biểu tượng học sinh trên dòng vào kho chung.



Thẻ trải nghiệm này có thể được mở khoá vào mùa xuân
Thẻ này có **xu hướng**

Mở khoá 1 trải nghiệm (bắt buộc) cho mỗi học sinh có ít nhất 1 dòng mà có thêm ít nhất 1 huy hiệu bằng cách mở khoá huy hiệu.

Mùa của vòng chơi hiện tại dựa vào mùa của 1 thẻ nằm trên xấp sự kiện cũ ở ổ sự kiện.

Để mở khoá: tìm 1 thẻ của mỗi học sinh hợp lệ trong **xấp trải nghiệm mới, từ trên xuống dưới**. Thẻ tìm được phải có cùng mùa với vòng chơi hiện tại.

Mỗi học sinh có đúng 2 thẻ trải nghiệm trong cùng 1 mùa. Nếu tìm không ra thẻ trải nghiệm hợp lệ, tiếp tục tìm cho học sinh hợp lệ tiếp theo.

Thực hiện chỉ dẫn của thẻ tìm được, tùy ý thứ tự thẻ. Mỗi lần thực hiện xong 1 thẻ thì đặt thẻ đó lên trên **xấp trải nghiệm cũ ở ô kỷ niệm**, mặt mờ.

Nếu thẻ có "**Xu hướng**", thực hiện các chỉ dẫn khác trong cùng thẻ ngoại trừ **phần xu hướng**. Sau đó, đặt thẻ vào **ô xu hướng**, cùng hàng với thẻ học sinh tương ứng, mặt mờ.

Cách chơi so tài, 2 lượt mới

Thu thập lưu niệm (bắt buộc). Sau khi bạn ra chỉ dẫn, nếu tất cả dòng của 1 học sinh lên ít nhất 1 điểm thì bạn lấy 1 thẻ lưu niệm của học sinh đó vào kho của mình. Thẻ lưu niệm có thể đang ở **kho chung** hay đang ở kho của 1 người chơi khác.



Thẻ lưu niệm của Ô Tách

Mỗi thẻ lưu niệm có ghi chép trao đổi giữa người chơi và học sinh, và đổi ra được 1 điểm chiến thắng khi kết thúc phiên chơi.

Thu thập giải thưởng (bắt buộc) vào kho của bạn, mặt mờ, nếu bạn là 1 người chơi duy nhất đáp ứng các yêu cầu của thẻ giải thưởng khi thu thập, bao gồm vòng chơi mà thẻ có hiệu lực (nếu có). Thẻ giải thưởng có thể đang ở **ô giải thưởng** hay đang ở kho của 1 người chơi khác.

Ví dụ: thẻ ghi "Khi phiên chơi kết thúc, bạn có 5 thẻ chỉ dẫn trong tay mình." và có 2 người chơi đáp ứng yêu cầu thì KHÔNG có ai sẽ thu thập thẻ giải thưởng này.

Giải thưởng là động lực cho giáo viên phấn đấu lên, đừng bỏ qua nhé.

Thông tin

Trò chơi này là để bạn tìm niềm vui, sửa luật chơi tùy ý của bạn.

Nếu bạn có cơ hội trải nghiệm trò chơi này, thoải mái chia sẻ.

Boardgamegeek

<https://boardgamegeek.com/boardgame/332228>

Facebook

<https://www.facebook.com/SchoolYearDiary/>

™ "School year diary - NTK class"

© Trong Khanh Nguyen 2021

