# Century

Chiến thuật:

* Ưu tiên actions theo thứ tự (mua thẻ hành động – mua thẻ điểm – nghỉ ngơi sớm – thực hiện hành động – trả nguyên liệu – nâng cấp nguyên liệu – không dùng thẻ nguyên liệu nữa – nghỉ ngơi muộn)
* Ưu tiên mua thẻ hành động 1 (chọn mua thẻ hành động miễn phí)
* Thẻ điểm thì ưu tiên mua thẻ có điểm của thẻ cao
* Nghỉ ngơi sớm khi số thẻ trên tay bằng 2 lần số thẻ đã dùng
* Các hành động càng gần số nguyên liệu có thể mua của thẻ điểm càng ưu tiên, trọng số nguyên liệu xanh và nâu để cao hơn)
* Trả nguyên liệu thấp nhất
* Nâng cấp nguyên liệu cao nhất

Khả năng mở rộng:

* Đánh giá được thẻ hành động càng chính xác càng dẫn đến tỷ lệ thắng cao. Hiện tại, bot chỉ ưu tiên số nguyên liệu cuối cùng nhận được gần với giá của thẻ, ít quan tâm đến việc nâng cấp nguyên liệu, nếu tối ưu được việc nâng cấp hơn thì có thể tốt hơn.

Khó khăn:

* Mất thời gian thử sắp xếp thứ tự hành động do game chạy lâu
* Không chơi được online hay offline để có thể chắc chắn gì mà chỉ để biết luật chơi
* Khó khăn nhiều trong việc tìm kiếm đánh giá được dùng thẻ hành động như nào và việc nghỉ ngơi sớm.

# Machi Koro

Chiến thuật:

* Chỉ sử dụng 1 xúc xắc
* Mua thẻ theo thứ tự (thẻ 10đ, thẻ 22đ, thẻ 16đ, thẻ 4đ) và thẻ sau chỉ mua được khi mua các thẻ trước.
* Mua các thẻ vườn táo, quán ăn gia đình và mỏ quặng để ăn được tiền khi đối phương xúc 2 xúc xắc.

Khả năng mở rộng:

* Thêm được tình huống dùng 2 xúc xắc chính xác có thể tăng được tỉ lệ thắng.

Khó khăn:

* Không tối ưu được việc dùng cả 2 xúc xắc nên đổi về 1 xúc xắc
* Không chơi được online hay offline để có thể chắc chắn gì mà chỉ để biết luật chơi

# Sheriff

Chiến thuật:

* Ưu tiên theo thứ tự (Không hối lộ thẻ done nữa – Kiểm tra hàng – Bỏ thẻ tịch thu vào bên phải – Không hối lộ thẻ trong túi nữa – Bỏ thẻ tịch thu vào bên trái – Không hối lộ coin nữa)

Khả năng mở rộng:

* Xếp thứ tự hành động tiếp là lên được 100% tỉ lệ thắng.

Khó khăn:

* Khó dưới 90% tỉ lệ thắng

# Splendor, Splendor\_v2, Splendor\_v3

Chiến thuật:

* 3 game gần tương tự nhau về chiến thuật, bao gồm mua đa dạng nguyện liệu và mua thẻ theo đánh giá
* Đầu game mua thẻ điểm càng thấp càng tốt
* Cuối game mua thẻ điểm càng cao càng tốt

Khả năng mở rộng:

* Đang chưa chọn nguyên liệu theo thẻ mà chỉ mua đa dạng các nguyên liệu, tối ưu được điều này có thể tăng tốc độ mua thẻ nên dễ thắng hơn.

Khó khăn:

* Mất thời gian trong việc nghĩ ra đầu game mua thẻ điểm càng thấp càng tốt.

# SushiGo

Chiến thuật:

* Sắp xếp lại thứ tự ưu tiên thẻ, chỉ mua 3 thẻ Sashimi

Khả năng mở rộng:

* Tối ưu được số thẻ cần mua một số như Tempura có thể tăng được tỉ lệ.

Khó khăn:

* Mất thời gian chạy tìm thứ tự ưu tiên thẻ

# Tiến lên miền Nam

Chiến thuật:

* Nếu bản than là lượt đầu, thực hiện đánh các bộ 3, 2 và đơn nhỏ hơn 6 và không nằm trong dây nào
* Nếu bài đối thủ trên 8 thì không đánh gì cả
* Còn lại là ưu tiên bộ dây (từ 15 đến 5), bộ đôi và đơn (các bộ bé đánh trước).

Khả năng mở rộng:

* Chưa nghĩ ra

Khó khăn:

* Mất thời gian để hoàn thành nhưng tỉ lệ thắng cũng không cao

# Catan\_v2

Chiến thuật:

* Chọn vị trí mà ô đất bên cạnh có xác suất xúc ra cao nhất
* Trả lại nguyên liệu có số lượng nhiều nhất
* Sắp xếp lại các hành động khác

Khả năng mở rộng:

* Chưa sử dụng đến hành động cướp

Khó khăn:

* Thời gian hơi hạn chế
* Không chơi được offline, chỉ biết được luật