



# KÍNH VẠN HOA



# Mục tiêu chiến thắng



PHE HÒA ĐỒNG



Thắng khi tìm  
ra và loại bỏ  
thành công  
**TẤT CẢ** thành  
viên của Phe  
Gây Rối.



PHE GÂY RỐI



Thắng khi số  
lượng thành viên  
của phe mình  
**bằng/ nhiều hơn**  
số lượng thành  
viên của Phe  
Hòa Đồng.

# CÁC VAI TRÒ

???

Bạn là ai?

**Nhiệm vụ:** Người dẫn dắt của cả lớp.

**Chức năng:** Mỗi buổi học, bí mật rút 1 thẻ "Giải Pháp" cho tình huống mâu thuẫn được đưa ra. Phải dùng khả năng tranh luận để thuyết phục cả lớp tin và làm theo giải pháp đó.

**Kỹ năng đặc biệt:** Nếu bị loại, Lớp Trưởng được chỉ định 1 người chơi bất kỳ để người đó nhận được 2 phiếu bầu ở vòng bỏ phiếu kế tiếp.

# LỚP TRƯỞNG



**Nhiệm vụ:** Duy trì trật tự

**Chức năng:** Mỗi đêm, được chọn 1 người chơi. Người này sẽ bị "cấm túc" (không được phát biểu) trong phiên tranh luận của ngày hôm sau.

# LỚP PHÓ KỶ LUẬT



**Nhiệm vụ:** Báo bài

**Chức năng:** Một lần duy nhất trong cả ván chơi, được quyền "soi bài" để biết vai trò chính xác của 1 người chơi. Có thể để dành quyền này cho những thời điểm quyết định.

# LỚP PHÓ

# HỌC TẬP



## Nhiệm vụ: Thảo luận nhóm

Chức năng: Mỗi đêm, được chọn thực hiện 1 trong 2 hành động sau:

- *Bảo vệ:* Chọn 1 người để bảo vệ khỏi bị loại bởi Phe Gây Rối đêm đó.
- *Loại bỏ:* Chọn 1 người để loại khỏi trò chơi. (Lưu ý: Không thể bảo vệ cùng 1 người trong 2 đêm liên tiếp)

TỔ  
TRƯỞNG



# THÀNH VIÊN LỚP

Nhiệm vụ: Hăng hái xây dựng lớp

Chức năng: Không có kỹ năng đặc biệt, nhưng lá phiếu của bạn là vũ khí quan trọng nhất. Hãy tích cực tham gia tranh luận, phân tích và bỏ phiếu để tìm ra Phe Gây Rối.



# KẺ GÂY RỐI

Nhiệm vụ: Thao túng dư luận và gây chia rẽ

- Chức năng: Các thành viên trong phe biết mặt nhau.
- Mỗi buổi học, được Quản trò bí mật cho biết bản chất (tích cực/tiêu cực) của giải pháp mà Lớp Trưởng đã chọn. Nhiệm vụ của bạn là:
  - + Nếu giải pháp **TÍCH CỰC** -> Phải hướng dư luận **PHẢN ĐỐI**.
  - + Nếu giải pháp **TIÊU CỰC** -> Phải hướng dư luận **ÜNG HỘ**.
- Mỗi đêm, cả nhóm cùng thống nhất để loại bỏ 1 người chơi.



# **ĐIỀN BIẾN MỘT NGÀY HỌC**

*Ván chơi được chia thành nhiều ngày học, mỗi ngày bao gồm các giai đoạn tuần tự.*

## **GIAI ĐOẠN 1: ĐÊM (TAN HỌC)**

Tất cả người chơi nhắm mắt lại, úp mặt xuống bàn. Quản trò sẽ lần lượt gọi các vai trò có chức năng đặc biệt dậy để bí mật thực hiện hành động:

1. "Lớp Phó Kỷ Luật, mời bạn thức dậy." - Lớp Phó Kỷ Luật chọn 1 người để "cầm túc" vào ngày mai.
2. "Lớp Phó Học Tập, mời bạn thức dậy." - Lớp Phó Học Tập có thể chọn 1 người để "soi bài" (nếu muốn dùng quyền).
3. "Tổ Trưởng, mời bạn thức dậy." - Tổ Trưởng chọn 1 người để bảo vệ hoặc 1 người để loại bỏ.
4. "Phe Gây Rối, mời các bạn thức dậy." - Cả nhóm Gây Rối mở mắt, nhận diện nhau và thống nhất loại 1 người.



# ĐIỄN BIẾN MỘT NGÀY HỌC

## GIAI ĐOẠN 2: NGÀY (VÀO HỌC)

1. **Thông báo sĩ số:** Quản trò thông báo kết quả đêm qua: những ai đã bị loại khỏi lớp học. Người bị loại sẽ không được tiết lộ vai trò của mình.

### 2. Nêu vấn đề:

- Quản trò đọc to một thẻ mâu thuẫn (tình huống của ngày hôm đó).
- Quản trò bí mật gọi Lớp Trưởng dậy để chọn 1 trong 2 thẻ giải pháp.
- Quản trò bí mật cho Phe Gây Rối biết bản chất (tích cực/tiêu cực) của giải pháp vừa được chọn.

### 3. Tranh luận:

- Tất cả người chơi mở mắt. Quản trò công bố giải pháp mà Lớp Trưởng đã chọn (nhưng giữ bí mật danh tính Lớp Trưởng).
- Cả lớp bắt đầu tranh luận. Người bị Lớp Phó Kỷ Luật "cấm túc" đêm qua không được nói. Mọi người đưa ra lập luận để ủng hộ hoặc phản đối giải pháp, đồng thời tìm ra những kẻ khả nghi.

### 4. Bỏ phiếu loại trừ:

- Kết thúc tranh luận, Quản trò sẽ đếm ngược để mọi người cùng chỉ tay vào người mà mình cho là thuộc Phe Gây Rối.
- Người có nhiều phiếu nhất sẽ bị loại khỏi trò chơi. Trước khi ra đi, người này có vài giây để "trăn trối". (Trong trường hợp hòa phiếu, có thể tiến hành tranh luận và bỏ phiếu lại giữa những người hòa phiếu, hoặc không ai bị loại ở vòng này).

## KẾT THÚC TRÒ CHƠI

MỘT NGÀY HỌC MỚI LẠI BẮT ĐẦU VỚI GIAI ĐOẠN 1. TRÒ CHƠI SẼ TIẾP ĐIỂN CHO ĐẾN KHI MỘT TRONG HAI PHE ĐẠT ĐƯỢC MỤC TIÊU CHIẾN THẮNG.



# NHỮNG LƯU Ý VÀNG KHI THAM GIA LỚP HỌC

## Dành cho tất cả người chơi:

- Im lặng là tự sát:** Người chơi im lặng, không đóng góp ý kiến thường là mục tiêu bị nghi ngờ và loại bỏ đầu tiên. Hãy luôn lên tiếng!
- Đừng tiết lộ vai trò:** Tuyệt đối không tự nhận mình là vai trò đặc biệt trừ khi đó là một nước đi chiến lược ở thời điểm then chốt.
- Lắng nghe và ghi nhớ:** Chú ý đến cách người khác tranh luận, cách họ bỏ phiếu, và những mâu thuẫn trong lời nói của họ.
- Bỏ phiếu có chủ đích:** Đừng bỏ phiếu theo đám đông một cách mù quáng. Lá phiếu của bạn là vũ khí, hãy dùng nó để loại người bạn nghi ngờ nhất.

## Dành cho Phe Hòa Đồng:

- Lớp Trưởng phải quyết đoán:** Hãy tự tin dẫn dắt cuộc tranh luận. Sự do dự sẽ khiến bạn trở thành mục tiêu.
- Ban cán sự còn lại cần hành động khôn ngoan:** Hãy dùng kỹ năng của mình một cách kín đáo. Ví dụ: Lớp Phó Học Tập sau khi "soi" ra kẻ xấu không nên tố cáo ngay lập tức, vì sẽ tự lộ vai trò. Thay vào đó, hãy khéo léo hướng cuộc tranh luận về phía kẻ đó.
- Đừng tin lời nói, hãy nhìn hành động:** Kẻ Gây Rối là những người nói dối rất giỏi. Hãy tin vào logic và những gì bạn quan sát được.

## Dành cho Phe Gây Rối:

- Phối hợp nhưng đừng quá lộ liễu:** Tránh việc cả nhóm luôn bảo vệ nhau hoặc cùng bỏ phiếu cho một người. Đôi khi hãy giả vờ mâu thuẫn với đồng đội để tạo lòng tin.
- Giả làm người tốt:** Tích cực tranh luận, tỏ ra bối rối và cố gắng "tìm kẻ xấu" như một thành viên lớp gương mẫu.
- Làm nhiều thông tin:** Cố gắng đổ tội và gieo rắc nghi ngờ lên những người chơi có khả năng suy luận tốt hoặc các vai trò quan trọng của phe Hòa Đồng.



**"Trong lớp học này, lời nói là vũ khí.  
Và sự im lặng... chính là lời thú tội."**



