

**CATCHY**  
BOARD GAME

# Hướng Dẫn Cách Chơi

# MỤC LỤC

**Mục tiêu trò chơi**

**– 03 –**

**Cách chơi**

**– 04 –**

**Luật thử thách khi bị tấn công**

**– 05 –**

**Cơ chế tính điểm**

**– 06 –**

**Combo thẻ bình thường – Kích hoạt quyền lợi**

**– 07 –**

# MỤC TIÊU TRÒ CHƠI

Mỗi người chơi  
bắt đầu sẽ có **5đ**

Ai về  
**0đ**  
trước sẽ bị loại ...

... và cứ như vậy  
người còn lại cuối cùng sẽ

**Chiến thắng!**

# CÁCH CHƠI

## Thiết Lập Ban Đầu

- Mỗi người nhận 7 thẻ bài.
- Bộ bài chức năng để giữa bàn.
- Phần Vocabulary & Idiom xáo trộn riêng thành 2 chồng nhỏ.
- 1 chồng Dare

## Luật đánh bài

- Đánh theo vòng, mỗi lượt đánh 1 thẻ phù hợp.
- Nếu không đánh được – bốc 1 thẻ và bỏ lượt.
- Thẻ tấn công (Draw Attack, Wild Dare...) dùng để buộc người khác bốc Vocabulary/Idiom hoặc Dare.

# **LUẬT THỬ THÁCH KHI BỊ TẤN CÔNG**

**Người bị tấn công**

**phải rút thẻ**

**tương ứng**

**(Vocabulary/Idiom/Dare) và**

**thực hiện thử thách**

- Nếu trả lời đúng/thực hiện đúng không mất điểm.
- Nếu sai hoặc từ chối – 1 điểm. (Dare – 2).
- Có thể dùng Shield hoặc Mirror nếu có.

# CƠ CHẾ TÍNH ĐIỂM

Hành động	Điểm
Vượt qua Vocabulary hoặc Idiom	0
Vượt qua Dare Card	0
Dùng thẻ tấn công thành công và người kia không đỡ được	0
Không vượt qua thử thách (Vocabulary/Idiom/Dare)	-1
Dùng Shield hoặc Mirror thành công	0
Dùng Double Trouble và cả 2 người đều thua	0
Bị phản Mirror hoặc chặn bởi Shield	0

# COMBO THẺ BÌNH THƯỜNG KÍCH HOẠT QUYỀN LỢI

**Số lượng  
thẻ giống màu**

(trên tay hoặc vừa đánh ra)

**Quyền lợi  
nhận được**

**2 thẻ  
cùng màu**

**Được rút 1 thẻ Vocabulary và  
tự chọn người khác trả lời (gài bẫy)**

**3 thẻ  
cùng màu**

**Được +1 điểm ngay lập tức**

**4 thẻ  
cùng màu**

**Bốc 1 thẻ chức năng bất kỳ  
từ chồng bài chức năng**

**5 thẻ  
cùng màu**

**Đổi 1 thẻ trên tay với người chơi bất kỳ**

The background of the entire image is a sunburst pattern. It consists of numerous thin, triangular rays of varying shades of brown and tan, all radiating outwards from a central point located in the middle of the image. The rays create a sense of depth and movement, similar to a starburst or a sunburst effect.

**CATCHY**  
BOARD GAME