

Casual (Giải trí)

1. Đột Kích Nhanh 5 phút

- **Trigger:** Chọn “Quick Raid”.
- **Gameplay:** Game auto-gợi ý đội hình rẻ + mục tiêu phù hợp; trận tối đa 3–5 phút.
- **Reward:** Luật thưởng theo “sao đầu tiên” lớn hơn (1★ = 60% tổng thưởng), giảm dần cho 2★/3★.
- **Anti-abuse:** Cooldown 10 phút sau 3 trận liên tiếp; không tính vào xếp hạng.

2. Thua Không Đau

- **Rule:** Khi thua, trần tài nguyên mất $\leq X\%$ (quy mô theo Town Hall), khi bị cướp kích hoạt “Mini-Shield” 30–60 phút.
- **Reward phụ:** “Recover Boost” cho thợ xây +10% tốc độ trong 30 phút.
- **Anti-abuse:** Mini-Shield chỉ kích hoạt nếu bị cướp > ngưỡng Y tài nguyên/24h.

3. Một Bước Tiến Mỗi Ngày

- **Rule:** Luôn tồn tại ≥ 1 nâng cấp “dễ chạm” (giá $\leq 70\%$ vàng trung bình/ngày).
- **Reward:** 3 nhiệm vụ ngày (≤ 10 phút/nhiệm vụ) cho vé rút “Piggy Bank” tích lũy.
- **Anti-abuse:** Piggy Bank chỉ rút 1 lần/ngày, reset 00:00.

Competitive (Cạnh tranh)

1. Xếp Hạng Mùa + MMR Ẩn

- **Rule:** Đánh hạng dùng MMR ẩn, ghép cặp $\pm\sigma$; reset mềm mỗi mùa (28 ngày).

- **Reward:** Huy hiệu, khung tên, skin trang trí; top n% nhận vật phẩm tinh chỉnh nhỏ (không P2W).
- **Anti-abuse:** Bảo vệ smurf: yêu cầu cấp công trình tối thiểu & “placement matches”.

2. Kỹ Năng > RNG

- **Rule:** Trước trận cho scout 30s với info giới hạn (không lộ bẫy nâng cao), army swap trong giới hạn chi phí.
- **Reward:** Bonus x1.2 khi đạt 3★ ở đối thủ MMR cao hơn $\geq \Delta$.
- **Anti-abuse:** Cap bonus/tuần; bẫy có “decoy” để tránh đoán mò 100%.

3. War Quyết Định – Lượt Ít, Giá Trị Cao

- **Rule:** Mỗi thành viên có 2 lượt war; điểm clan tính trọng số *chất lượng sao + độ khó base*.
- **Reward:** Rương clan theo bậc (Bronze→Mythic), mở vào cuối mùa.
- **Anti-abuse:** Lock roster 24h trước war; thay người giữa chừng bị trừ điểm công bằng.

Creative (Sáng tạo/Builder)

1. Editor Pro + Blueprint

- **Rule:** Trình xây base có đối xứng, lưới, copy/paste, preset cao độ/tường.
- **Reward:** Hoàn thành “Layout Challenges” (ví dụ: chống 3 kiểu army) nhận token sáng tạo.
- **Anti-abuse:** Giới hạn số blueprint công khai/tuần; yêu cầu test tối thiểu trước khi xuất bản.

2. Sandbox & Heatmap

- **Rule:** Cho “Friendly Test” không tốn tài nguyên, chạy giả lập nhiều army mẫu.

- **Reward:** Bảng nhiệt điểm phá huỷ + chỉ số hiệu quả (tỷ lệ 3★/2★/fail).
- **Anti-abuse:** Sandbox không rơi loot; chỉ mở khi online; giới hạn lượt mô phỏng/giờ.

3. Chia Sẻ–Xếp Hạng–Kiểm Điểm Tác Giả

- **Rule:** Gallery layout công khai; người chơi khác đánh giá sau 10 trận thực chiến.
- **Reward:** Điểm tác giả đổi cosmetic, danh hiệu “Architect”.
- **Anti-abuse:** Phát hiện trùng mẫu (hash bố cục); nặng tay với đánh giá ảo (IP/thiết bị).