

游戏化沙盘《战国七雄》

【课程背景】：

战国上承春秋乱世，中续百家争鸣，后启大秦帝国。是中国的思想、学术、科技、军事以及政治发展的黄金时期，史称“百家争鸣”；与此同时，图强求存的各诸侯国展开了许多举世闻名的变法和改革，如吴起商鞅的变法图强；而在兼并战争过程中，如张仪、苏秦的纵横捭阖，廉颇、李牧的战场争锋，春申君、孟尝君、信陵君、平原君的政治斡旋……诸如此类，不胜枚举，涌现出了大量为后世传诵的成语和典故。而在统一中国的过程中，战国时代也塑造了中央集权的君主专制社会的雏形。

不谋全局者不足以谋一隅。战国风云沙盘课程在短短一天的时间内，学员共同来演绎国家的强盛兴衰过程，诠释政治上的运筹帷幄、外交上的谋略交锋、战场上的兵戎相见、谋略上的合纵连横，验证我们古老的智慧与亘古不变的发展真谛！



【授课目标】：

经过 5-8 个回合的沙盘推演，学员能够：

- 深入理解战国时期的政治、经济、文化背景，掌握战国七雄的战略格局和竞争态势。
- 培养学员的综合能力，包括战略规划、团队协作、决策制定、资源调配等方面的能力。
- 学习战国七雄中各个国家的领导风格和战略智慧，提高学员在复杂环境下的应变能力和创新能力。
- 培养学员的团队协作和沟通、谈判能力。
- 通过模拟战国七雄的竞争过程，使学员更加明确企业战略和市场竞争的重要性，提高商业洞察力和判断力。
- 帮助学员在实践中不断反思、总结和提高，为企业和组织的未来发展提供坚实的支持。



【课程时长】：

1-2 天



【沙盘任务】：

通过国家建设及战争使自己的国家不断强盛，最终一统天下，或成为七国国力最为雄厚的国家。

国家选择

白板上挂有一幅沙盘疆域图（1.4×0.9米）。每个国家的位置是不相同的，地理位置将在稍后的战争中很重要，每组首先选择国家。国家分配后领取角色胸卡，胸卡均佩戴与左胸前。

国家建设（该内容会出现在角色胸卡上）

七小组将分别担当七个国家，进行小的团队建设，每个小组选出以下角色：一名国王、一名文臣、一名武将、若干使臣。

1、国王，每个国家要有一名国王，国王对国家一切事物拥有最终决定权，但只能坐镇中央，也就是说国王只能在国家内运筹帷幄，下达指令。



2、文臣，主要负责国家建设与给予国王谋略建议但国王拥有最终决定权。一切发展事宜只能由文臣来具体操作。



3、武将，主要负责一切对外战争以及给出战争建议，由国王做出最终决定。一切战争事宜只能由武将来实际操作。



4、使臣，在接受到国王命令后出使各国，进行游说并向国王传达汇报结果，并给出合作建议供国王选择。使臣将负责接待一切外来使臣，以及出使各国。并且只有使臣可以出使他国。

小组角色确定后，各个国家角色展示，总计时长 10 分钟。



领取道具

一张疆域图（0.8×0.5米）和5座本国城池（水晶款）、战书5张、2张记录用白纸、笔和50万两白银（银元宝代表一万两、发10个，金元宝代表十万两发4个）。



道具介绍

1、国力资源卡片，共 5 项

分别是：“文臣武将”“军事实力”“资源储备”“治国方略”“外交政策”，国力资源就是本国的战争实力；

每种国力牌上的数值即代表该国家本项国力数值，该数值就是交战时定夺胜负的依据；



2、每座城池每轮会产生 1 万两白银；



3、城池：每座城池每轮会产生 1 万两白银；



战书，每轮战争前需要如实填写后交给培训师，填写物资数量时，均填写拥有的实际数，白银填写缴纳进攻军费之后的数值。



沙盘介绍

沙盘分为国家建设时期和战争时期。

国家建设时期，各国不发动战争，以寻求结盟或购买国力资源方式进行自我发展和壮大。为战争做准备。

战争时期，国王填写战书由武将递交至培训师。

沙盘规则

国王不得离开本国范围，文臣除向培训师购买国力手牌外不得离开本国范围，武将除向培训师递交战书及登台出战不得离开本国范围，使臣在国家发展期可随意出使他国，战争开始后所有使臣回归本国；

各国五种国力值手牌每种随时保证要有 1 点，如出现国力值手牌缺失，则该国战败，所有资源培训师没收，充当战争发展资源；

初始每项国力值各国自行分配，保证每项手牌数值必须 ≥ 5 点，五项国力值总点数相加上限 50 点；也就是每个国家的初始国力是相等的；

国家发展期间，各国可轮流到培训师购买国力资源，为了各国国力值的保密性，培训师只轮流接待购买国力手牌。每轮每个国家只有一次国力购买机会并只能购买一项国力资源。购买方式为随机抽取该项国力资源牌两张，根据抽到的资源点数进行二选一，可选择买或不买。



各国之间的谈判与交易只能通过使臣来进行，无论资源牌、白银或城池，只能用于交易或交换，在战争之前完成。战争期间不允许临时拆借。

进入战争时期，第一轮只能进攻一个国家，以国王填写战书形式表达。如白银储备 ≤ 50 万两则只能攻打相邻国家即接壤国家，如白银储备量达到 51 万两以上则可攻打任意国家。

一个国家每进攻另一个国家，则消耗军费白银 1 万两，多进攻多消耗。递交战书的同时，缴纳相应的军费。一个国家每被进攻一次，也需要消耗 1 万两白银的军费。

战争时期，进行国力值比拼，每项国力值本场战争中只能使用一次。战争采取三局两胜制，双方依次出牌比拼同项国力值，点数高者获胜。进攻方优先选择比拼国力手牌。如出现相互攻击情况则比拼白银储备，白银储备量高者先手出牌。如白银储备依然相同则采取石头剪刀布的方式进行。此时白银数量应按着缴纳军费后计算。

国力比拼过程中，如出现同点数则是平局，则先手牌国家获胜。

每次战争结束，战败国赔付战胜国 10 万两白银或一座城池。

战争至最后，如出现国家灭亡情况，则与该国家相邻国家直接与下一国家呈相邻状态。

胜负判定

战争结束后，进行资产盘点，各国总资产=手牌国力值总数+白银剩余数量+城池数量，1 点国力值折合 1 万两白银，1 座城池折合 10 万两白银。三部分相加后总值最高者为优胜队，依次类推排出各国名次。

灭亡

活动过程中，出现以下任意一种情况即为该国灭亡：

5 座城池被全部占领，该国灭亡；

5 项国力值手牌缺失任意一项，该国灭亡。



