



## 尊敬的候选人，您好

**领导力计划 (Leadership Program )**，目的是为总公司培养高级管理人员。在本计划中，您会面对各种项目。请派出员工，与其他候选人共同完成项目。而项目成败、您派出的助理，会决定您的业绩。为了拥有最高业绩获得胜利，您必须决定何时与他人竞争，何时说服他人彼此合作。

**祝您成功！**

设计师：故事里的事



## 目标与胜利

3-5 名候选人参与。  
做完 7 个项目。  
项目结束后获得 / 失去业绩。

业绩最高者胜出。



## 资产清单

- 120 张卡牌。
- 45 张初始卡牌。
- 45 张外派员工牌。
- 25 张项目牌。
- 5 张提示牌。
- 61 个标记物。
- 7 个项目结果标记物。
- 4 个行动顺序标记物。
- 20 个金色业绩标记物。
- 30 个银色业绩标记物。
- 1 份说明书。



## 0 准备阶段

不要忘了准备好业绩标记物。

 = 1 业绩  
 = 5 业绩

在正式开始前，请完成下列准备：

- 洗混项目牌堆。卡背朝上，放于场地中间。
- 洗混外派员工牌堆。卡背朝上，放于场边待用。
- 确定第 1 顺位候选人，担任项目组长，获得项目结果标记物。项目组长总是首先行动。
- 其余候选人，沿顺时针获得行动顺序标记物。在之后的阶段，候选人按照顺序依次行动。
- 每名候选人将 8 张初始手牌置于手中。将业绩牌放在面前，盈余面朝上。

准备完毕后，领导力计划正式开始。



## 1 选择项目

由持有 3 号行动顺序标记物的候选人，选择项目。

在项目牌堆顶部，查看 3 张项目牌，从中选择 1 张，卡面朝上放在场地正中。其余 2 张项目牌放回项目牌堆顶部。



## - 场地 -



## 2 派遣员工

**基础方法：**每名候选人按照顺序依次打出若干员工牌（可以不出），卡面朝上或卡背朝上。之后进入下一阶段。

如果希望获得更多挑战，可以从第 4 个项目开始，升级为**进阶方法**。或者从最初就选择进阶方法。进阶方法具体见补充。

基础方法 - 轻松愉快  
进阶方法 - 勾心斗角

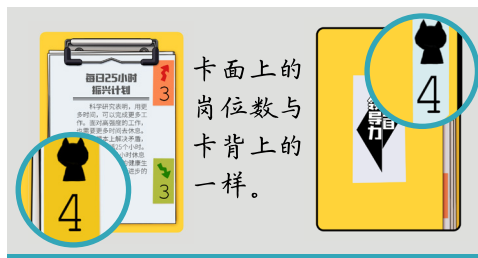
### 3 派出助理

候选人按照顺序，依次打出 1 张助理牌。助理牌必须卡面朝上。

### 4 调整人员

首先，如果场上有员工牌卡背朝上，将它翻开。然后，候选人按照顺位，从下列 4 个动作中选择 1 个执行：

- **增派人手。**从手牌中额外打出 1 张员工牌。
- **撤回人手。**将 1 张已经打出的员工牌收回手牌。
- **改变方针。**替换打出的助理牌，并把手牌中 1 张优秀员工牌移出游戏。
- **跳过。**



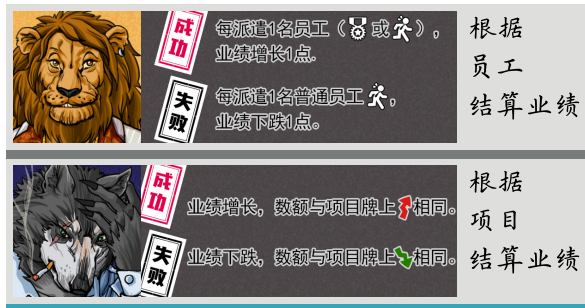
### 5 项目成败，结算业绩

计算场上优秀员工数量（不包括用于替换助理牌的优秀员工牌）。如果数量小于项目牌所需的岗位数量，那么项目失败。否则，项目成功。

将项目结果标记物放在项目牌上，对应结果朝上。

项目成功，业绩增长。项目失败，业绩下跌。

每名候选人，按照打出的助理牌所述，依次结算业绩。



如果盈余面朝上，当业绩增长时，则获得业绩标记物；业绩下跌时，则失去标记物。如果亏损面朝上，当业绩增长时，失去标记物；业绩下跌时，获得标记物。

失去业绩标记物时，如果拥有的标记物数量不足，则首先失去全部标记物，然后翻过业绩牌，再获得剩余数额的标记物。

盈余面。  
业绩牌代表正号和负号，标记物代表符号后的数字。

### 6 补充手牌

将所有打出的员工牌（包括用于替换助理牌的优秀员工牌）全部移出游戏。

按照顺序，候选人依次从外派员工牌堆中补充手牌，

直到手中有 6 张员工牌。如果无法从牌堆中补充足够手牌，那么将移出游戏的外派员工牌重新洗入牌堆，再补充手牌。

将打出的**助理牌收回手中**。

## 7 改变顺序

基础方法 - 简单直接  
进阶方法 - 老谋深算

**基础方法：**将行动顺序标记物顺时针传递。没有标记物的候选人，成为项目组长，获得项目结果标记物。

如果希望获得更多挑战，可以从第 6 个项目开始，升级为**进阶方法**。或者从最初就选择进阶方法。进阶方法具体见补充。

**确定新的顺序后，开始下一回合。**

## 结束，获得胜利

当所有项目结果标记物都在场上时，立刻结束。查看所有候选人此时的业绩，业绩最高者胜出。

我们**郑重承诺**，胜者将有机会获得在总公司履任高管的资格。

祝您工作顺利，事业有成。

## 补充

派遣员工与改变顺序的进阶方式，稍稍有些困难。但是请相信，它们会带来更多计算，更多意外，与更多乐趣。

### 派遣员工 - 进阶

首先由项目组长打出若干员工牌（可以不出）。其他候选人按顺序决定是否要打出员工牌。

- **打出员工牌。**数量不少于项目组长打出牌数。
- **跳过**，即不打出员工牌。该候选人在本阶段不能再派出员工。

所有候选人行动结束后，项目组长根据情况决定：

- 如果所有候选人都跳过，必须进入下一阶段。
- 如果有候选人没有跳过，可以主动进入下一阶段。
- 否则，由项目组长开始，进行新一轮派遣员工。

打出的员工牌不可堆叠。可以卡面朝上、或卡背朝上。

### 改变顺序 - 进阶

按照如下原则改变业绩：

- 业绩越高，行动顺序越靠前。
- 如果多个候选人业绩相同，不改变顺序关系。
- 如果项目组长与其他候选人业绩相同，那么项目组长在他们中行动顺序最靠后。

新项目组长获得新的项目结果标记物，其他候选人按顺序获得对应行动顺序标记物。

## 我是故事里的事

我热爱游戏，也热爱做游戏。《领导力》是我的第一个作品，灵感来源于生活工作中——主要是工作中——遇到的点点滴滴。我希望能把每个人都会遇到的一些情况，浓缩成 30 分钟的轻喜剧，让您能在欢声笑语中面对输赢。做游戏是一个自我表达的过程。我希望把游戏的玩法、乐趣简单直接的传达出来，希望您能喜欢。

请期待我的后续作品。祝您游玩愉快。



## 联系我

**微博：**故事里 - 秀组排琪 - 的事

**QQ 群：**641509894

**Email：**Story\_Lee@163.com

**微信：**Story\_BLZ\_Lee

## 感谢你们

**美术：**新茂

**测试：**

**灵感：**debu 囧

Aluminum, 青椒椒, 司马亮,

**设计协力：**渣克, 杨斯

和更多帮助过我的朋友们。



**热点线下桌游俱乐部**

一个注重体验的桌游俱乐部

微信搜索 **malakir**, 认识更多玩桌游的朋友



**Mr.Box 桌游吧**

bilibili 搜索 **MrBox 桌游俱乐部**, 何老板带你玩桌游



**惑星桌游中心**

玩到你想玩

北京市海淀区学院南路四道 2 号京果商厦 B 座 505。



**DICE 桌游社**

和会玩的人, 做好玩的事



**集石 app**



**荣高实业有限公司**

还有你，我亲爱的朋友。谢谢！

设计师：故事里的事

领导力

LEADERSHIP