



東亞政經模擬理論

DIplomacy X GERMANY

東亞110 林沂箴、東亞110 吳庭好、東亞110 徐芷喬

CONTENT

策略

過程分析

總檢討

心得

0

1



策略 strategy

策略

前 守住自己原有的資源點，並積極開展新的領地

中 維護自己原有的資源點

後 放飛自我，成就他人

0

2



過程分析 *analyze*

連澳制義

遊戲的一開始，我們採取和平的方式，以最近的奧國為結盟對象，藉由奧國防止義大利往上侵略我國，同時和奧國維持友好也能防止奧國往上攻擊我國。

1901S

搶奪資源

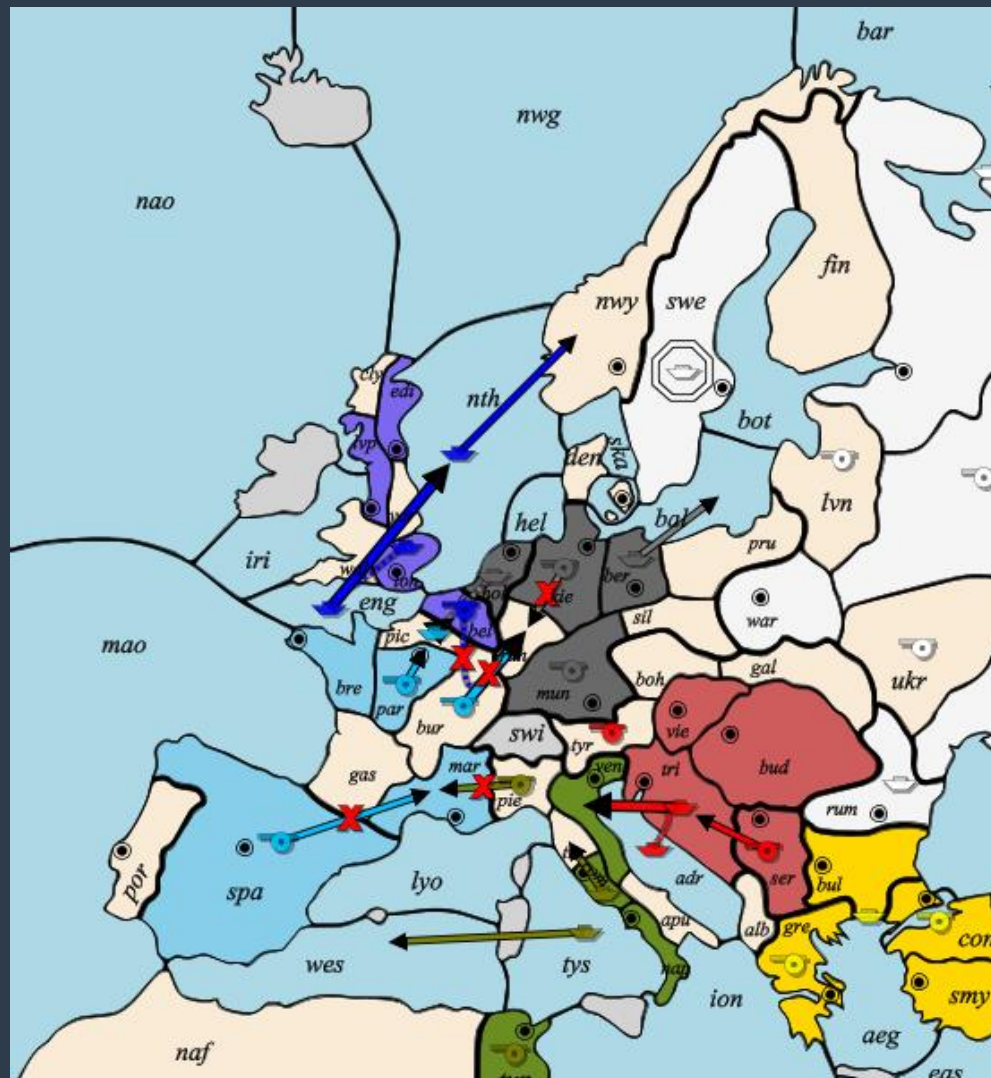
為了爭取冬季增兵的機會，我們決定先搶下荷蘭的資源點。同時也猜到法國可能會進攻慕尼黑因此回頭守護自己原先的領地，也確定澳國會以義大利為目標，而不會往上威脅到我國。

1901F

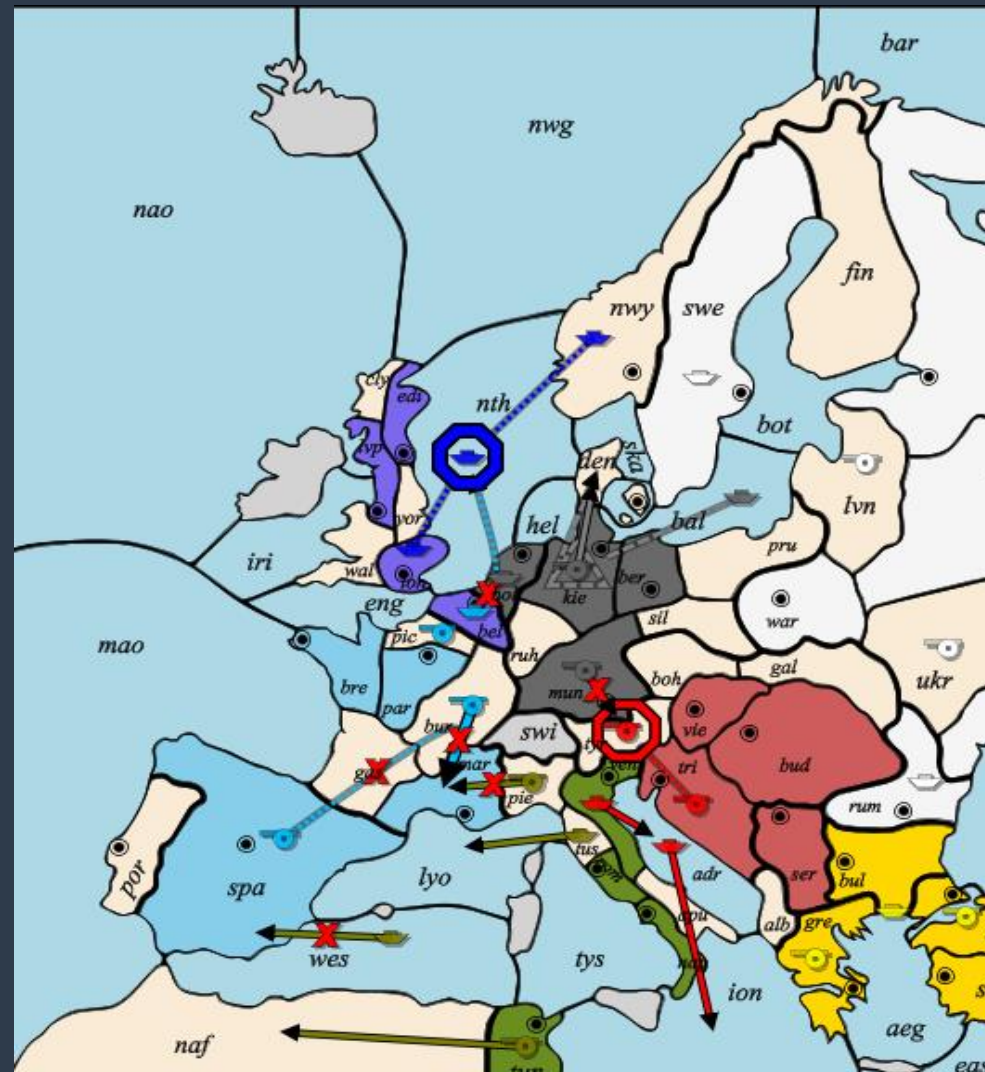
1902S

沒有背叛奧匈--囚徒賽局

在此階段中，我們說服法國背叛英國幫助他拿到比利時的資源點，目的是為了防止英國進到歐陸威脅我國。同時我們也選擇**不背叛**先前和我國結盟的**奧匈**，但無法確定奧匈是否會背叛我國，是一種**囚徒困境的賽局**，理性選擇下應該選擇背叛才能獲得最大利益。



錯失良機

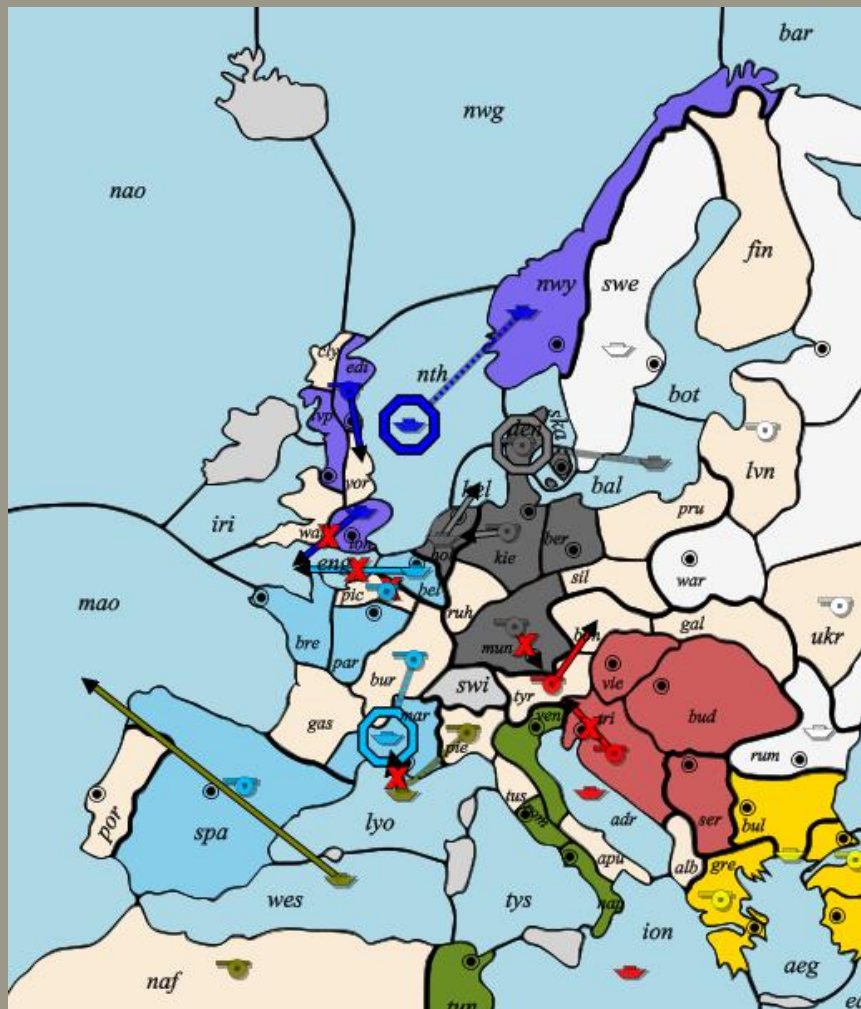


1902 補充說明

連法制英-獵鹿賽局

我們選擇幫助法國攻打原屬英國的比利時是一種獵鹿賽局的表現。共同的合作能夠創造雙方最大的利益(法：多一個資源點領地、德：防止英國歐陸威脅我國)，然而弱勢一方被判了也不會立即的危害到自己的利益，故這樣的決策是屬於一種獵鹿賽局。

1903S



防守海線、連法失敗

在這個階段中，我們一心想
要攻打英國，因此想要聯手
法國，但最終是失敗收場。
而我們防守奧匈也失敗了，
造成奧匈往上攻打威脅我們
原有的資源點。

[illegible]

為了堅守慕尼黑以及不熟悉規則，我們將荷蘭的陸軍往下調度，但結果是自己不但無法增兵反而造成擁有資源點的荷蘭領地空出。

1903

補 充 說 明

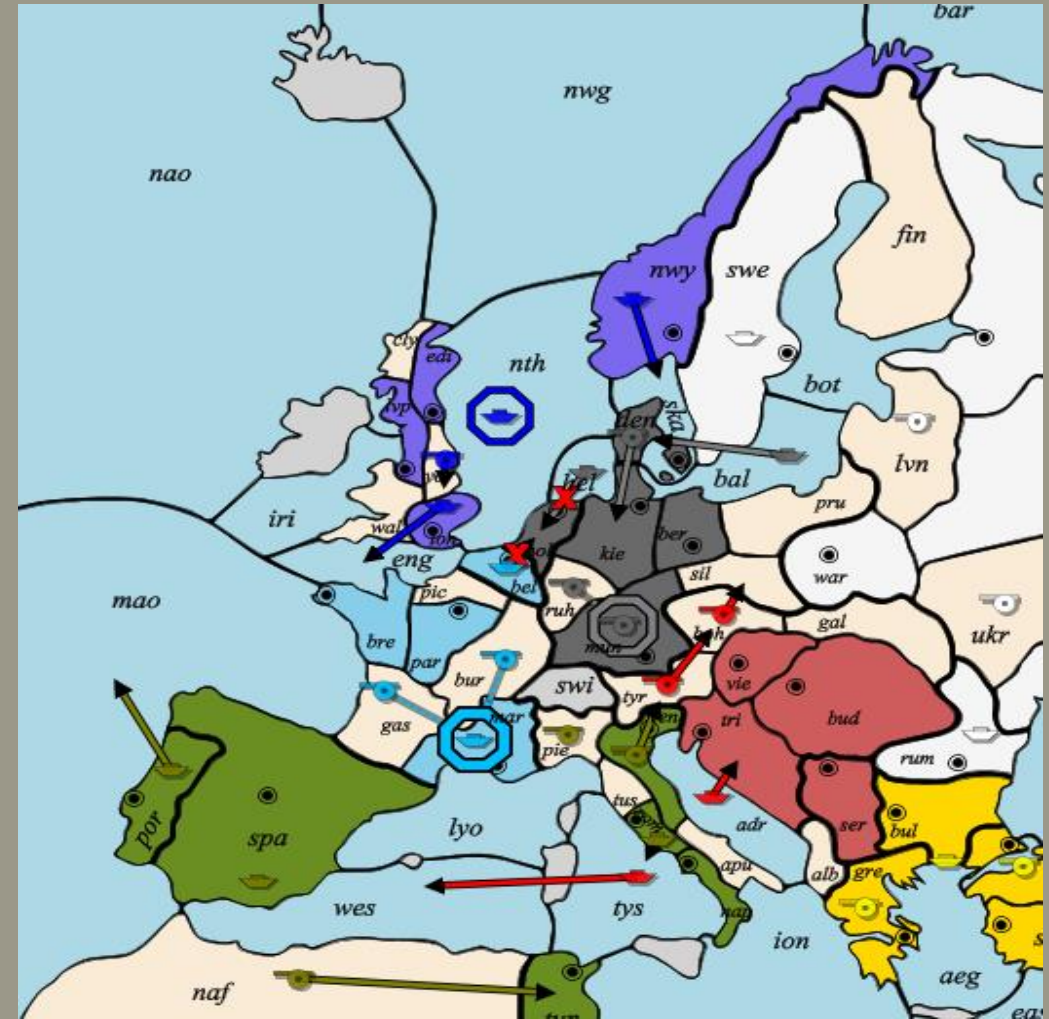
丹麥的掠奪——膽小鬼賽局

我們和英國共同爭奪丹麥，在過程中英國不斷的放話說自己會攻打丹麥，而我們一直選擇相信英國，但得到的結果卻不符合預期，我們也多花了兵力去守護丹麥，是一種膽小鬼賽局的表現。

1904S

堅守丹麥、奧匈北上

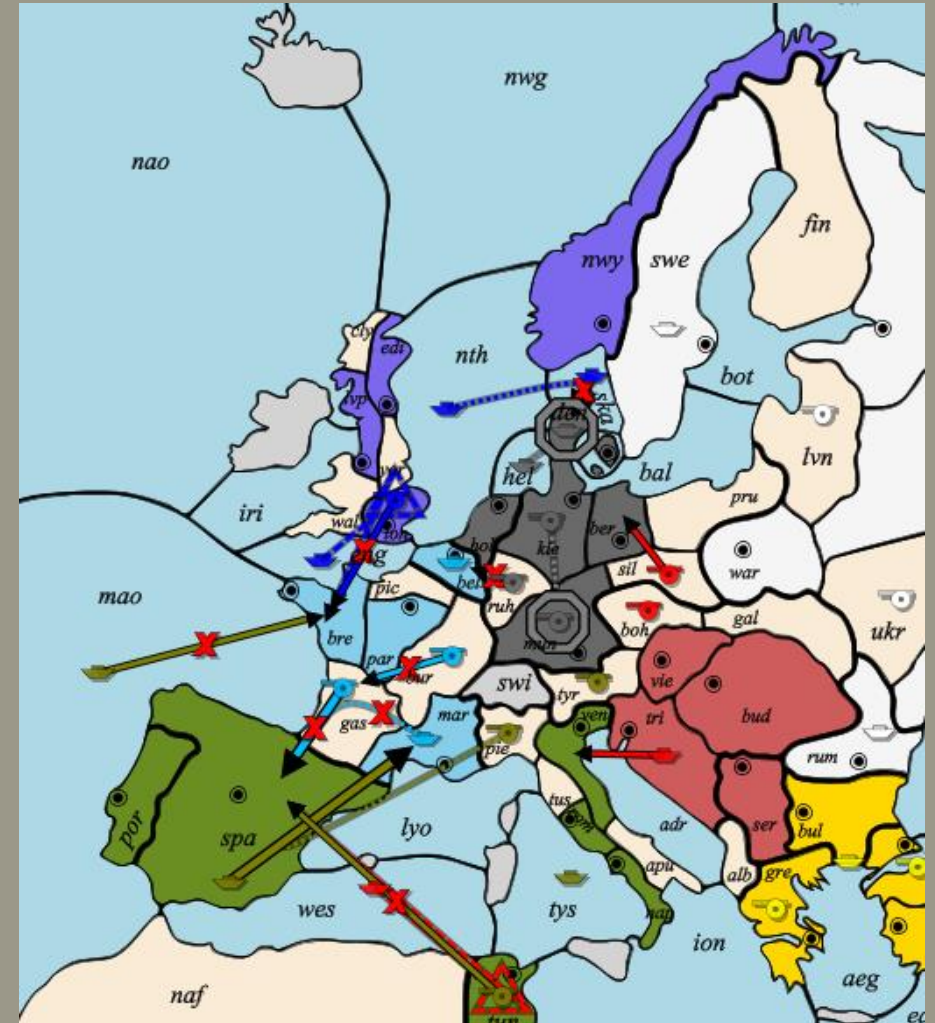
承上述的膽小鬼賽局，我們依然選擇守住丹麥，而我們錯估了奧匈的選擇，使得奧匈和義大利不斷的北上，包圍慕尼黑。

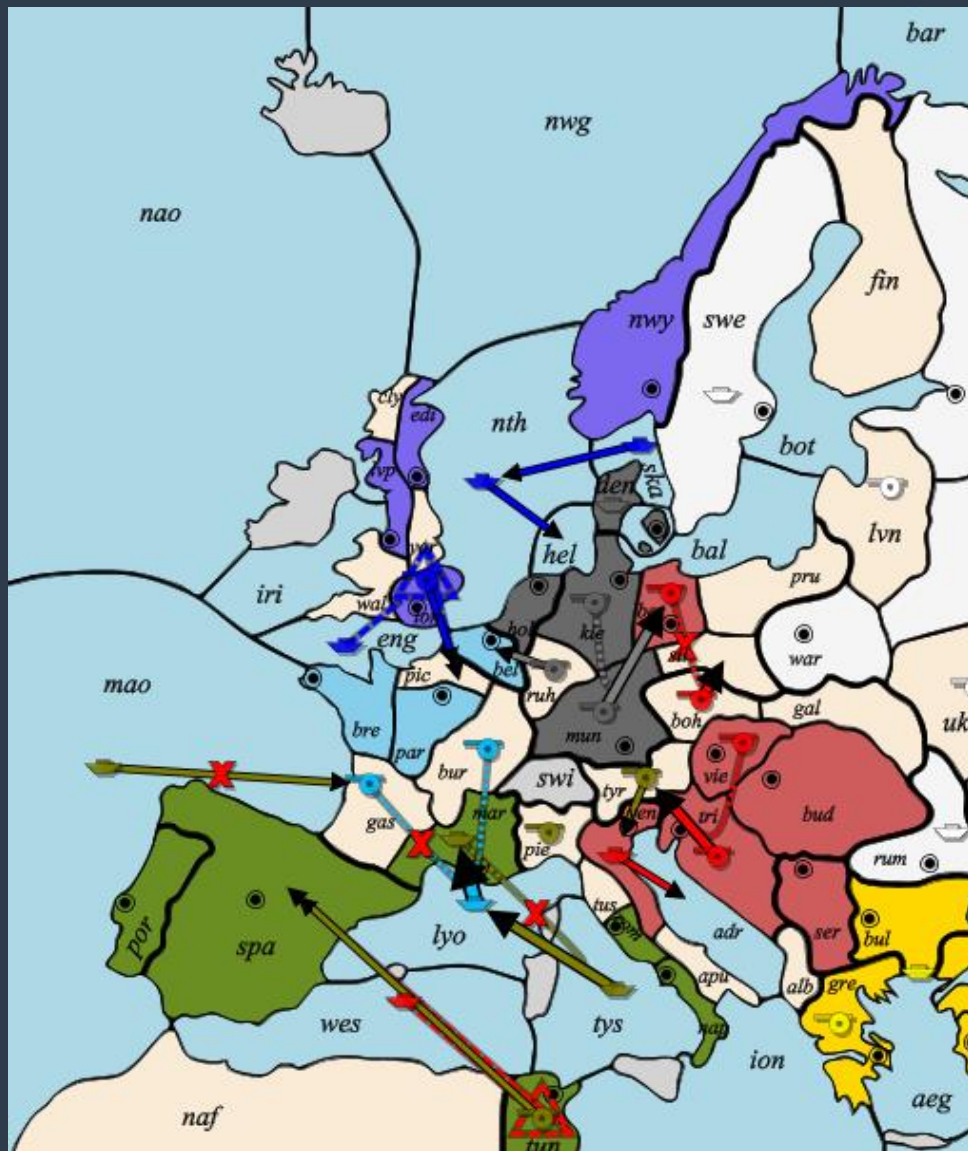


1904F

背叛法國-囚徒賽局的應用

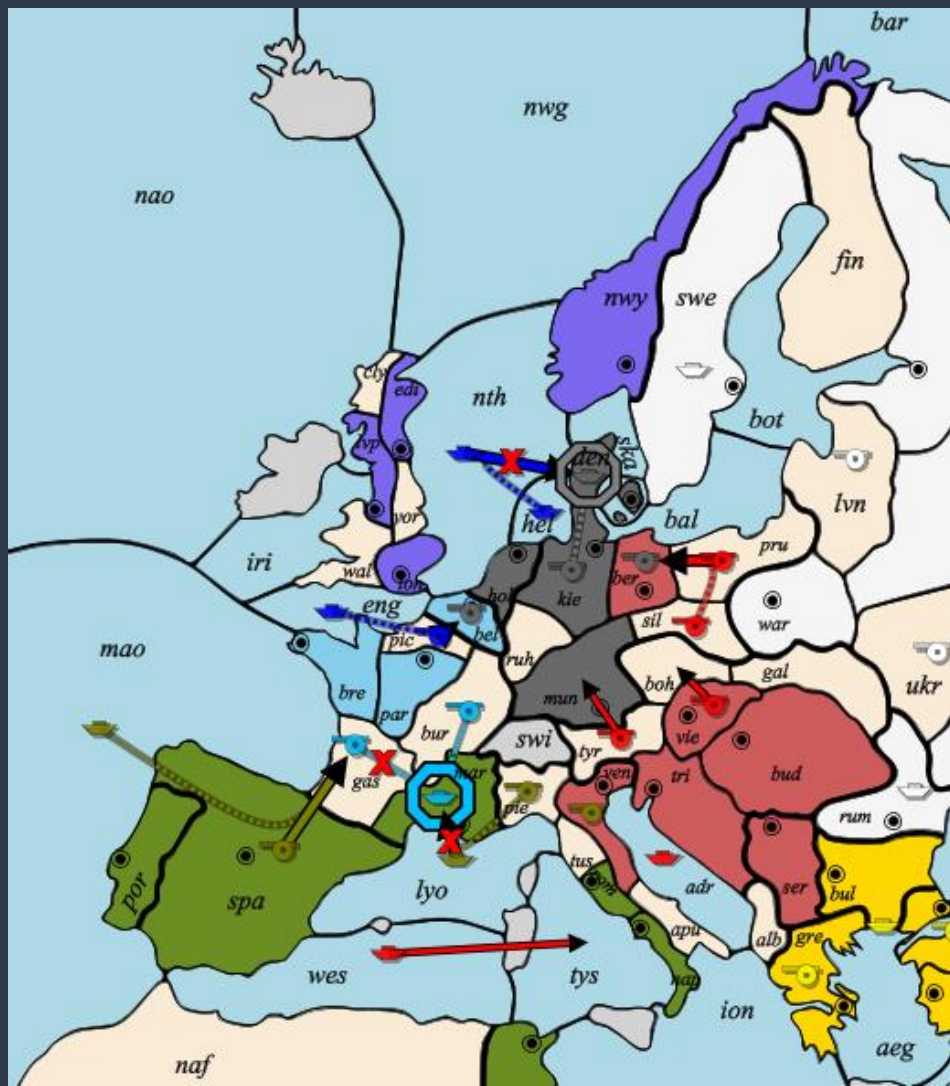
在危機之中，我們決定背叛法國攻打比利時尋求增加兵力的機會顯示著囚徒賽局的應用，單方面的背叛較能使我們得到利益，然而在兵力的不足導致我們仍然失敗。錯誤的判斷也使得奧匈攻下柏林，然丹麥仍然在掌控之中。





搶回柏林

在這個階段我們運用所有兵力期盼能拿取最多的資源點，所以我們拿回柏林以及佔領了比利時。

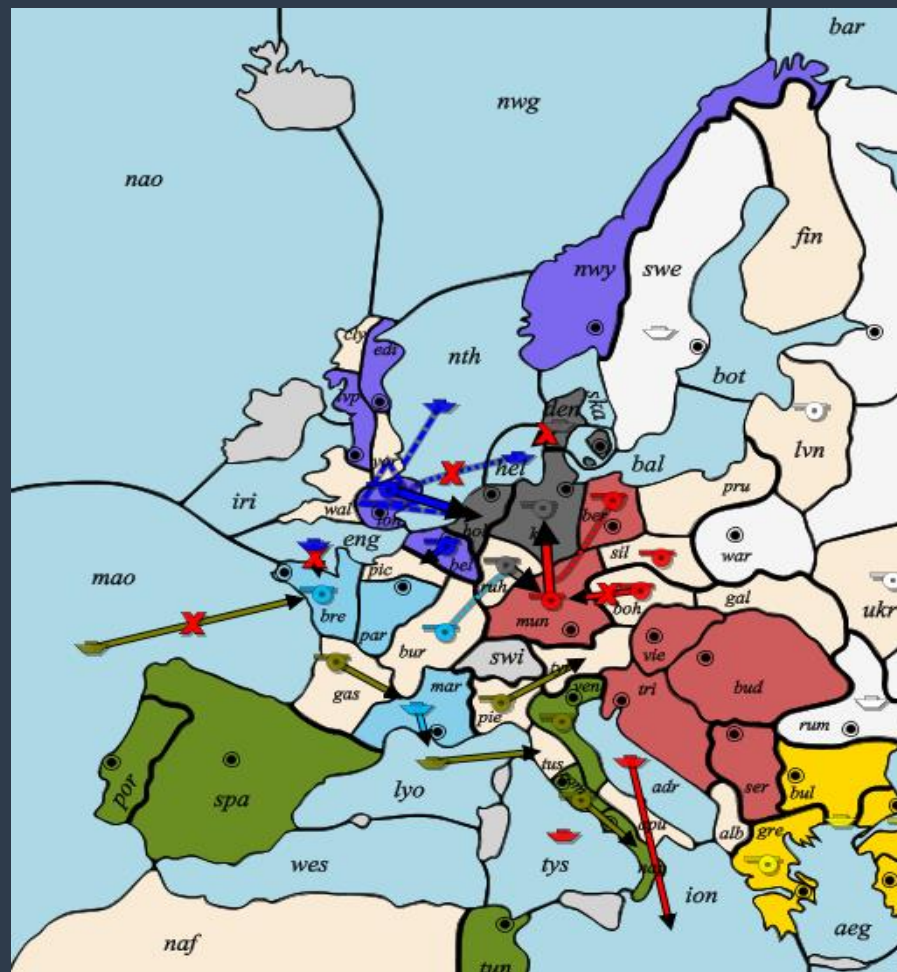


垂死掙扎-守丹麥

兵力的不足，使我們必須放棄柏林以及慕尼黑的資源點，轉而守住丹麥。

最後一口氣

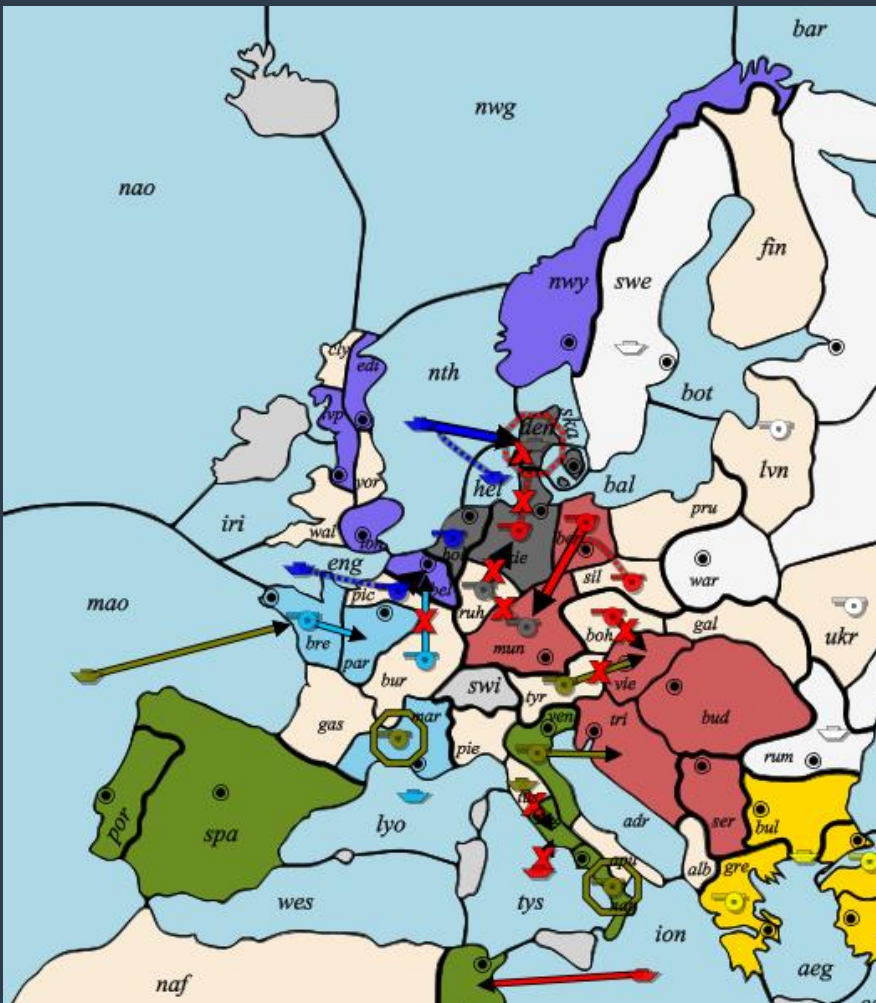
德國眼看就要被吞噬，但仍然想要拿回原本屬於我們的慕尼黑，因此聯合法國短暫的拿回。然而其餘領地被奧匈攻陷，海線也被英國占領。



1906S

注定失敗

只剩下三個軍隊的德國，被奧匈以及英國夾殺，注定得到失敗的結局，將要全軍覆沒，重回二戰的歷史。



1906F-DEATH OF GERMANY

0

3



總檢討 SELF-INSPECT

總檢討-錯誤判斷及指令

	錯誤	反思
1	建軍錯誤	在1902年的建軍機會中，我們應該要建立海軍而非陸軍，才能在之後順利地攻打航海大國-英國。
2	軍隊調度	丹麥尚未受到威脅時，應該將其軍隊掉下波羅地海，使得可以協助守住我們原有資源點而不會完全被奧匈吞噬。
3	判斷錯誤	其中有幾年我們判斷他國的行動錯誤，包括英國攻打丹麥(實際到1905下半年才攻打)以及奧匈攻打慕尼黑(實際包圍並未攻打)的判斷錯誤，導致我方未能有效利用兵力。

總檢討-如果再重來一次

若是遊戲重來一次我們會做以下的策略並免德國再次滅亡：

- 1 適時地放棄有資源點的領地，做出最有利的判斷
- 2 建立明確的目標
- 3 突破賽外聯盟的局面，適時地和強而有力的他國聯盟
- 4 思考更加縝密，減少錯誤的發生

指定題-地緣政治中最重要之地

有資源點的地

-慕尼黑

慕尼黑提供我們往下攻打奧匈以及義大利的後門

-荷蘭

荷蘭是我們通往海線的大門，同時和丹麥相比他的附近有許多的資源點

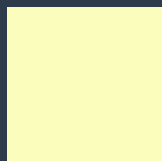
一般地

-蒂洛爾

如果我們守住蒂洛爾，義大利及奧匈就不會往上攻擊到我國的領土，更不會造成後續的滅國

0

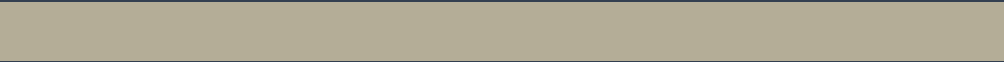
4



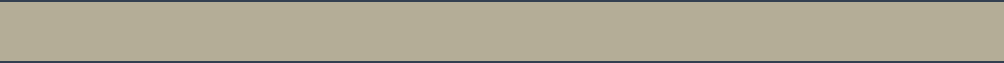
心得 FEELINGS

談判桌上的心境-沂箴

在這次的桌遊操作中，我擔綱的角色是要上談判桌的領導者。曾聽說過在玩這套桌遊時，看見自己國家的領土一點一點地被消失，心情會變得十分落寞，因為那真的是很難受的一件事；實際坐上談判桌後，隨著一輪又一輪的遊戲結束，看著自己所代表的德國越來越積弱不振，的確有挫折的心境產生。



首先，我想先就我在談判桌上的心境做回顧。在談判桌上我發言的次數不多，我認為原因有二：一是外場因素，與其他國家之領導者互不認識，也甚少擔任領導話題的角色，因此較少發言；第二項因素是我本身傾向於聆聽，但我忽略了在談判桌上必須把握機會和他國結盟的事實，僅吸收各國在談判桌上表示的動向，導致做決策時一邊懷疑談判桌上的言論真假與否，一邊愁著找其他國家結盟。接下來是討論時間。離開談判桌與大臣們討論時，我轉達了國家在談判桌上所闡述的意志，但鮮少歸納出結論，這部分我的大臣們幫助了我很多，也很謝謝她們四處奔波並且為我提供建議。



一整天的活動下來，作為一個必須上談判桌的領導者，壓力其實蠻大的，要如何在談判桌上從容的和他國合作或是背叛，甚至是說謊，都是一項巨大的挑戰；而我認為我應該要在談判桌上把握與他國談判的時機點，減少不確定的因素、增加自己的籌碼，並且透過適時的運用賽局理論的分析，快速摸清楚對自己國家有利的決策以及鄰國動向。儘管這次被滅國，我卻認為我們從失敗中領悟到的道理不會亞於獲勝的國家，正因為有太多缺漏，所以我們從這些錯誤中學習，這是一個很棒的遊戲體驗。

談判桌下的秘密1-芷喬

這是我第一次玩這個桌遊，而我是擔任大臣的腳色，一切都很新奇有趣卻也體會到了外交的困難。遊戲的剛開始都還在掌握之中，然而隨著時間的演進，各國發展出不同的策略以及活動模式，我們必須開始動腦且每一步都必須小心面對，除了要猜測各國的行動還要維護自己的領地並且同時擴張，到最後覺得自己已經無法思考，每一次的選擇都會影響到後面的結果，讓我充分體會到外交工作的難處，儘管有些不熟悉，但從中學習到了許多.....

作為大臣，雖然不用在談判桌上當第一線，但在談判桌下依然是另一個戰場，我們要快速地觀察現在的情勢，想出因應的策略，提供談判者想法，有時要去拉攏同樣在談判桌下的他國大臣最初對自己最有利的決策，整體而言我從這個遊戲學到了許多，國與國之間的互動都需要透過理性的賽局分析才能贏的最後的比賽，雖然我們最後滅國了但也因為如此我們更能夠從失敗中學習，知道自已的策略有什麼失敗之處，是一個很棒的遊戲體驗，相信之後會更好。

綜合整個過程以及所有的想法，我覺得透過這個遊戲，我學習到許多課本之外的知識，例如溝通的技巧以及思考模式，是一個結合知識以及實務的饗宴。

東亞系的課程中多半結合了許許多多的理論，卻鮮少有機會可以實際的應用，我認為這堂課以及這個遊戲能幫助我們發揮自己平時所學，也能真正的了解到國際間的互動，然而，賽局理論的應用真的比想像中的困難許多，在時間有限的狀況下，要如何快速且有邏輯的思考，以達到對自己最有利的策略，是一件值得我去學習的事情。

談判桌下的秘密2-庭好

這款桌遊光是規則就非常複雜，先前在課堂上早已看過其規則講解，也粗略的了解這遊戲的規則。在當天操作時，我是擔任德國的大臣，一開始的指令、策略、想法都在計劃之中，甚至整天的遊戲下來，我們都能預測他國的路線及意圖。但是！人生總有不如意的事。沒想到，自以為的「了解」遊戲規則，其實根本沒有，許多的謀略都因「沒有徹底了解」遊戲規則而逐漸瓦解，到最後，一步步被其他國家逼至角落，狠心地將我們滅國。現在想起來滿是後悔。

談判桌下的秘密2-庭好

整個遊戲的過程當中，身為「大臣」的我們，我認為對遊戲的參與度也不亞於在談判桌上的領導者。不僅要專注於談判桌上的情勢變化，也要迅速想到應對方法提供給領導者參考，甚至要私下去找他國大臣來進行遊說，期望能從大臣的角度去建議其領導者。這樣的運作模式，可謂是團隊合作的最佳範例，要是沒有團隊的互助，這遊戲還真的不知道如何進行下去。更難以想像原版遊戲（七人各擔綱一國進行遊戲）是多麼困難！

在談判桌上的溝通更是重要，還要在有限的時間內寫出理想的指令，每一年的每一步都是在幫未來鋪路，中間走錯了一步，將會造成無法彌補的悲慘未來。不過複雜歸複雜，這還是一款很耐玩的桌遊，益智性、多變性都很高，雖然入門門檻高，但整體的遊戲體驗是很有臨場感的，也從遊戲後的反思、檢討中了解到：原來「合縱」、「連橫」等，與各國合作、背叛都是此遊戲的精髓，每一個交流都是一種賽局的探討，也才真正認知到，其實賽局就在生活之中。相信經過了這一次的體驗，在下一次的遊戲中會更加上手，期望在有生之年能夠稱霸歐洲，Make Germany Great Again！期待下次的桌遊聚會！

THE

END

