# 2024年桌游活动策划书 桌游吧营销策划书(六篇)

来源：网络 作者：紫云轻舞 更新时间：2024-09-15

*人的记忆力会随着岁月的流逝而衰退，写作可以弥补记忆的不足，将曾经的人生经历和感悟记录下来，也便于保存一份美好的回忆。那么我们该如何写一篇较为完美的范文呢？下面我给大家整理了一些优秀范文，希望能够帮助到大家，我们一起来看一看吧。桌游活动策划书...*

人的记忆力会随着岁月的流逝而衰退，写作可以弥补记忆的不足，将曾经的人生经历和感悟记录下来，也便于保存一份美好的回忆。那么我们该如何写一篇较为完美的范文呢？下面我给大家整理了一些优秀范文，希望能够帮助到大家，我们一起来看一看吧。

**桌游活动策划书桌游吧营销策划书篇一**

外联部：问卷调查的问卷、拉外联;

活动部：批教室、挂条幅，发宣传单，张贴海报、准备水;

学习部：准备桌游小册子、设置有奖问答问题与答案;

特别小组：组织分配工作、准备奖品、找托儿。

注：各部长安排好人员后报名单。

**桌游活动策划书桌游吧营销策划书篇二**

2、由工作人员维持会场秩序;

3、礼仪人员在前后门接待来临同学，发试玩券(先到先得)和调查问卷;

说明：请同学们将问卷填写完后放在桌子上，会有工作人员来收。

5、讲座正式开始;

8、讲座结束后工作人员收问卷;

9、此次活动结束后工作人员留下来清理教室;

10、利用一些后续的活动，和同学们一起定期的做交流。

**桌游活动策划书桌游吧营销策划书篇三**

本站发布社团桌游活动策划，更多社团桌游活动策划相关信息请访问本站策划频道。

前言：桌游是一种集益智交友为一体的桌上游戏，融入不同的游戏背景从而为玩家提供各种不同的角色，让玩家从游戏中锻炼自己的判断力、决断力以及谋略，同时能在游戏过程中加强与同伴的交流。

为丰富学院的文娱活动，给各位同学提供高质量的活动，我们电子学院新闻部决定举办此次桌游竞技赛，此次活动旨在提高电子学院的活动质量、活动声誉等。

一、活动背景：

目前桌游在大学校园已经成为一种流行趋向，各个同学虽说不精通此道但都或多或少了解，而目前学院并无正规的桌游大赛，如能顺应时尚潮流举办此次活动那么从人气来说此次大赛就已经成功百分之八十。

二、活动目的：

此次活动的目的在于做一期经典的好活动，让我院的活动能比下学校其他各学院，其次在于培养下一届新闻部的干事让他们从活动的组织中得到充分的锻炼，开拓他们的思维与视野，将新闻部的传统传承下去。

三、参赛对象及条件：

对象：电子学院在校全体学生

条件：可组队也可单人报名

四、组织结构：

活动主办方：电子与信息工程学院学生会新闻部

活动协办方：电子与信息工程学院学生会体育部、宣传部

五、活动安排：

1、赛前策划准备：

1)前期宣传工作：

①海报一张，用于在食堂门口摆台宣传使用;②宣传单;③班级宣传，通过跑班让所有大一学生了解活动。

2)报名工作：

①摆台宣传现场报名;

②跑班时报名

3)赛事筹备工作：

①前期物资的确定;

②报名筹备;

③场地筹备;

④赛间组织筹备。

4)邀请主持人、裁判。

5)场地安排：

目前暂定场地在二教。

2、活动安排：

日程安排

2)11.22租借教室

3)11.22下午15.30正式开始比赛，采取三局两胜制，在下午角逐出4强。

人事安排

1)宣传安排：

宣传部帮忙出海报;

19~22日三个部门轮流帮忙摆台宣传;

由新闻部和体育部负责跑班宣传;

2)报名负责:新闻部负责

3)资金奖品：外联部负责

4)场地布置：新闻部及体育部干事

5)赛间组织(裁判)

a赛区陆××张××(\*)董××

b赛区陆宁陈××(\*)杨××

c赛区徐××(\*)徐××王××

d赛区孙××朱××(\*)

审核孙××王××

6)赛间记录拍照(新闻部干事)a赛区张静

b赛区刘××c赛区时××d赛区闫××比赛日具体安排

1)22日上午工作人员将场地租借好。

2)22日下午12:30，主要工作人员到位，安排好各项工作。

3)22日下午13:00，协助人员到位，现场分配工作。

4)22日下午13.30~13.50，宣布比赛规则。

5)22日下午14:00，比赛正式开始。

六、奖项设置

1)三国杀冠军一名证书围脖\*1条手套\*1双

2)掼蛋冠军一名证书围脖\*1条手套\*1双

3)象棋冠军一名证书围脖\*1条手套\*1双

4)五子棋冠军一名证书围脖\*1条手套\*1双

七、游戏种类及其规则

一)三国杀(a赛区)

1)三国杀

采取3v3的对战模式

2)规则

◆综述

◆游戏目标

消灭对方阵营主帅

◆选将

身份牌中的主公代表暖色方主帅，忠臣代表暖色方前锋。大学生“我们桌游吧”活动策划书大学生“我们桌游吧”活动策划书。

内奸代表冷色方主帅，反贼代表冷色方前锋。

双方的座位顺序为:冷色前锋a-冷色主帅-冷色前锋b-暖色前锋b-暖色主帅-暖色前锋a(围绕桌子)

步骤1：将所有武将分为若干堆，每堆8名武将。背面朝上放置。

步骤2：将分好堆得武将牌背面向上由两方队伍主帅分别选取其中一堆。

步骤3：从身份牌中拿出主公和内奸，背面朝上平摊于桌面上。由两方队伍主帅各抽一张。

步骤4：拿到主公牌的使用暖色系身份牌，拿到内奸牌的使用冷色系身份牌。下一局直接轮换色系。两方队伍选择的2堆武将，共16名。平摊于比赛桌面上，待主帅选择。

步骤5：暖色系主将决定由对方主帅先选将或由自己先选将。冷色系主将决定由对方主将或自己先行动。

步骤6：选将顺序及数量为1、2、2、2、2、2、2、2、1。

步骤7：比赛双方选择的武将均应正面朝上置于本方主帅面前，并全部展示出。

步骤8：全部挑选完毕后，由双方主帅从8张武将中选出3张按顺序背面朝上放置在本方主帅和前锋位置上。双方选择完毕后，同时亮出。

◆游戏流程

由冷色方主帅决定由哪一方先行动，决定后，分发每名角色4张手牌。游戏开始的第一回合只能由主帅先行动。

2.行动顺位,双方交替有一个行动机会,但若轮到其中一方行动时,该阵营的所有身份牌均为横置状态,且对方阵营仍有身份牌未横置,则应将行动权交给对方阵营----直到出现1.中所述情况为止。

游戏牌说明略(同三国杀)

4.同时机多技能冲突时,按逆时针顺序依次结算.

◆普牌的变体规则

南蛮入侵指定目标为所有角色,但出牌(杀)顺序由出南蛮入侵的玩家指定(顺时针或逆时针)

万箭齐发指定目标为所有角色,但出牌(闪)顺序由出万箭齐发的玩家指定(顺时针或逆时针)

桃园结义指定目标为所有角色.但加血顺序由出桃园结义的玩家指定(顺时针或逆时针)(同核心规则)

五谷丰登指定目标为所有角色,但挑选牌的顺序由出五谷丰登的玩家指定(顺时针或逆时针)

闪电此规则里不使用闪电。

◆奖惩

杀死任意一名角色,可以立即摸3张牌,即使杀死的是自己的同伙.

◆主公技

此规则变体中不使用主公技.

此模式中主帅体力及体力上限+1

◆关于交流

此规则作为竞技比赛而执行时,禁止同队队员之间的一切语言和手势交流.

二)掼蛋(b赛区)

1、比赛由4名参赛者2副牌(108张)组成，分座南北和东西方位。

2、在同一局比赛中组成的对家，从比赛开始到结束，中途不得换人，否则当弃权论处。

3、比赛采用淘汰制，每轮比赛采用一局决胜制，每局比赛其中一方获头家和尾家升1级，头家和3家升2级，头家和2家(称双中)升3级;在打a时，获头家和尾家时继续打a(连续三次不过则从j开始再打)，只有获头家和2家时方为取胜。

5、同一桌比赛，双方从牌中各抽一张，摸到小牌坐南北，坐东西。

6、开局的第一牌北洗牌，西切牌，切牌时抽一张牌反抽入牌中，抓得者出牌。

7、进行正常比赛后，头家洗牌、切牌，尾家抓牌依次压牌，比赛中不得讲、做与比赛有关的话或暗示，否则视为违规，违规方将取消比赛资格。

比赛规则

1、尾家向头家进贡牌张，尾家出牌，尾家取得双大鬼抗贡。当双中时，3家和尾家摸双大鬼抗贡，抗贡时头家出牌。

2、顺子组合出、压牌限为五张，以大压小(花色不限)。

3、同花炸组合限为五张，以大压小。

4、4张以上同点牌为炸弹，以大压小，以多张压少张，6张以上(含6张)同点牌可压同花炸。

5、每升一级，该级的红桃牌为任意配牌，可配成同花炸、可配成炸弹，纯4只鬼为通天炸。通天炸可压任意牌。

6、每场比赛40分钟，到时如未有打通a者，以分数者取胜。

7、打通a，必须台上两家将台下两家打成双下才算过a

三)象棋(c赛区)

(一)基本规则：遵循友谊第一，比赛第二的原则，讲究棋风、棋德，赛出风格，比出水平。

(二)时间规定：每方走一着棋的时间不得超过一分钟，如有一着棋超过时间，判负。

(三)对弈：由执红棋的一方先走,双方轮流各走一着,直至分出胜负或走成和棋为止。

(四)胜负判定：对局时，一方出现下列情况之一，就算输棋，对方得胜：

1、帅(将)被对方将死;

2、帅(将)被将军,无法避免地同对方将(帅)直接对面;

3、被困毙;

4、走棋违犯禁例,应当变着而不变;

5、在同一局棋中,单方面出现第三次违例;

6、自己宣布认输;

7、因违犯纪律被判输棋。

(五)对局时,出现下列情况之一,就算和棋:

1、属于理论上公认的双方均无取胜可能的局势;

3、双方走棋出现循环反复已达三次,符合棋例中不变作和的有关规定,可由任何一方提议作和,经审查局面属实,即使另一方不同意,裁判员也有权判为和棋。如双方都没有提和,而循环反复局面还在延续,裁判员有权不征得双方同意就决定判和;但如所走着法已同上述循环反复局面无关时,则不能按照本款处理。

(六)赛制：本次比赛实行一局淘汰制。若出现平局现象，双方选择加赛一局或以抽签方式分出胜负。

四)五子棋(d赛区)

(1)第一轮，抽签，猜先对弈，一局定胜负或三局定胜负(视情况而定)。一局定胜负制，和棋加赛一局，再和棋再加赛直至分出胜负(亦可视情况判和，免战)。三局两胜制，先胜两局者为胜，若前两局一胜一和，则第三局再和亦为胜;若前两局均和，则第三局定胜负;若三局结束后未分胜负则加赛一局。

(2)第一轮结束后，胜者组成一组，再原场地进行第二轮淘汰赛。

(3)第一轮第二轮比赛结束，胜者进入决赛。(比赛轮数是人数而定)

1、比赛中不得悔棋。

2、大赛期间，不得在比赛场地大声喧哗、肆意打闹影响比赛正常进行，否则将取消个人参赛资格。

八、经费预算：

三国杀棋：三副

纸牌：三副

象棋：三副

五子棋：三副

九、活动后期工作：

1、及时完成活动总结

2、及时写新闻稿并发表在校园网上

3、收集有关本次活动的所有材料一并上传至校园网

1.

社团桌游活动策划书

2.

社团秋游活动策划书

3.

桌游讲座活动策划书

4.

社团春游郊游活动策划书

5.

社团春游郊游活动策划方案

6.

社团春游郊游活动策划

7.

英语社团的活动策划

8.

社团活动策划

**桌游活动策划书桌游吧营销策划书篇四**

前言：桌游是一种集益智交友为一体的桌上游戏，融入不同的游戏背景从而为玩家提供各种不同的角色，让玩家从游戏中锻炼自己的判断力、决断力以及谋略，同时能在游戏过程中加强与同伴的交流。

为丰富学院的文娱活动，给各位同学提供高质量的活动，我们电子学院新闻部决定举办此次桌游竞技赛，此次活动旨在提高电子学院的活动质量、活动声誉等。

一、活动背景：

目前桌游在大学校园已经成为一种流行趋向，各个同学虽说不精通此道但都或多或少了解，而目前学院并无正规的桌游大赛，如能顺应时尚潮流举办此次活动那么从人气来说此次大赛就已经成功百分之八十。

二、活动目的：

此次活动的目的在于做一期经典的好活动，让我院的活动能比下学校其他各学院，其次在于培养下一届新闻部的干事让他们从活动的组织中得到充分的锻炼，开拓他们的思维与视野，将新闻部的传统传承下去。

三、参赛对象及条件：

对象：电子学院在校全体学生

条件：可组队也可单人报名

四、组织结构：

活动主办方：电子与信息工程学院学生会新闻部

活动协办方：电子与信息工程学院学生会体育部、宣传部

五、活动安排：

1、赛前策划准备：

1)前期宣传工作：

①海报一张，用于在食堂门口摆台宣传使用;②宣传单;③班级宣传，通过跑班让所有大一学生了解活动。

2) 报名工作：

①摆台宣传现场报名;

②跑班时报名

3)赛事筹备工作：

①前期物资的确定;

②报名筹备;

③场地筹备;

④赛间组织筹备。

4)邀请主持人、裁判。

5)场地安排：

目前暂定场地在二教。

2、活动安排：

日程安排

2)11.22 租借教室

3)11.22 下午15.30正式开始比赛，采取三局两胜制，在下午角逐出4强。

人事安排

1)宣传安排：

宣传部帮忙出海报;

19~22日三个部门轮流帮忙摆台宣传;

由新闻部和体育部负责跑班宣传;

2)报名负责: 新闻部负责

3)资金奖品： 外联部负责

4)场地布置： 新闻部及体育部干事

5)赛间组织(裁判)

a赛区 陆 张(\*) 董

b 赛区 陆宁 陈(\*) 杨

c 赛区 徐(\*) 徐 王

d 赛区 孙 朱 (\*)

审核 孙 王

6)赛间记录拍照(新闻部干事) a赛区 张静

b 赛区 刘c 赛区 时d 赛区 闫比赛日具体安排

1) 22日上午工作人员将场地租借好。

2) 22日下午12:30，主要工作人员到位，安排好各项工作。

3) 22日下午13:00，协助人员到位，现场分配工作。

4) 22日下午13.30~13.50，宣布比赛规则。

5) 22日下午14:00，比赛正式开始。

六、奖项设置

1) 三国杀冠军一名 证书 围脖\*1条 手套\*1双

2) 掼蛋冠军一名 证书 围脖\*1条 手套\*1双

3) 象棋冠军一名 证书 围脖\*1条 手套\*1双

4 ) 五子棋冠军一名 证书 围脖\*1条 手套\*1双

七、游戏种类及其规则

一)三国杀(a赛区)

1)三国杀

采取3v3的对战模式

2)规则

◆综述

◆游戏目标

消灭对方阵营主帅

◆选将

身份牌中的主公代表暖色方主帅，忠臣代表暖色方前锋。大学生“我们桌游吧”活动

策划书

大学生“我们桌游吧”活动策划书。

内奸代表冷色方主帅，反贼代表冷色方前锋。

双方的座位顺序为:冷色前锋a-冷色主帅-冷色前锋b-暖色前锋b-暖色主帅-暖色前锋a(围绕桌子)

步骤1：将所有武将分为若干堆，每堆8名武将。背面朝上放置。

步骤2：将分好堆得武将牌背面向上由两方队伍主帅分别选取其中一堆。

步骤3：从身份牌中拿出主公和内奸，背面朝上平摊于桌面上。由两方队伍主帅各抽一张。

步骤4：拿到主公牌的使用暖色系身份牌，拿到内奸牌的使用冷色系身份牌。下一局直接轮换色系。两方队伍选择的2堆武将，共16名。平摊于比赛桌面上，待主帅选择。

步骤5：暖色系主将决定由对方主帅先选将或由自己先选将。冷色系主将决定由对方主将或自己先行动。

步骤6：选将顺序及数量为 1、2、2、2、2、2、2、2、1。

步骤7：比赛双方选择的武将均应正面朝上置于本方主帅面前，并全部展示出。

步骤8：全部挑选完毕后，由双方主帅从8张武将中选出3张按顺序背面朝上放置在本方主帅和前锋位置上。双方选择完毕后，同时亮出。

◆游戏流程

由冷色方主帅决定由哪一方先行动，决定后，分发每名角色4张手牌。游戏开始的第一回合只能由主帅先行动。

2.行动顺位,双方交替有一个行动机会,但若轮到其中一方行动时,该阵营的所有身份牌均为横置状态,且对方阵营仍有身份牌未横置,则应将行动权交给对方阵营----直到出现1.中所述情况为止。

游戏牌说明略(同三国杀)

4.同时机多技能冲突时,按逆时针顺序依次结算.

◆普牌的变体规则

南蛮入侵 指定目标为所有角色,但出牌(杀)顺序由出南蛮入侵的玩家指定(顺时针或逆时针)

万箭齐发 指定目标为所有角色,但出牌(闪)顺序由出万箭齐发的玩家指定(顺时针或逆时针)

桃园结义 指定目标为所有角色. 但加血顺序由出桃园结义的玩家指定(顺时针或逆时针) (同核心规则)

五谷丰登 指定目标为所有角色,但挑选牌的顺序由出五谷丰登的玩家指定(顺时针或逆时针)

闪电 此规则里不使用闪电。

◆奖惩

杀死任意一名角色,可以立即摸3张牌,即使杀死的是自己的同伙.

◆主公技

此规则变体中不使用主公技.

此模式中主帅体力及体力上限+1

◆关于交流

此规则作为竞技比赛而执行时,禁止同队队员之间的一切语言和手势交流.

二)掼蛋(b赛区)

1、比赛由4名参赛者2副牌(108张)组成，分座南北和东西方位。

2、在同一局比赛中组成的对家，从比赛开始到结束，中途不得换人，否则当弃权论处。

3、比赛采用淘汰制，每轮比赛采用一局决胜制，每局比赛其中一方获头家和尾家升1级，头家和3家升2级，头家和2家(称双中)升3级;在打a时，获头家和尾家时继续打a(连续三次不过则从j开始再打)，只有获头家和2家时方为取胜。

5、同一桌比赛，双方从牌中各抽一张，摸到小牌坐南北，坐东西。

6、开局的第一牌北洗牌，西切牌，切牌时抽一张牌反抽入牌中，抓得者出牌。

7、进行正常比赛后，头家洗牌、切牌，尾家抓牌依次压牌，比赛中不得讲、做与比赛有关的话或暗示，否则视为违规，违规方将取消比赛资格。

比赛规则

1、尾家向头家进贡牌张，尾家出牌，尾家取得双大鬼抗贡。当双中时，3家和尾家摸双大鬼抗贡，抗贡时头家出牌。

2、顺子组合出、压牌限为五张，以大压小(花色不限)。

3、同花炸组合限为五张，以大压小。

4、4张以上同点牌为炸弹，以大压小，以多张压少张，6张以上(含6张)同点牌可压同花炸。

5、每升一级，该级的红桃牌为任意配牌，可配成同花炸、可配成炸弹，纯4只鬼为通天炸。通天炸可压任意牌。

6、每场比赛40分钟，到时如未有打通a者，以分数者取胜。

7、打通a，必须台上两家将台下两家打成双下才算过a

三)象棋(c赛区)

(一)基本规则：遵循 友谊第一，比赛第二 的原则，讲究棋风、棋德，赛出风格，比出水平。

(二)时间规定：每方走一着棋的时间不得超过一分钟，如有一着棋超过时间，判负。

(三)对弈：由执红棋的一方先走,双方轮流各走一着,直至分出胜负或走成和棋为止。

(四)胜负判定：对局时，一方出现下列情况之一，就算输棋，对方得胜：

1、帅(将)被对方 将死 ;

2、帅(将)被 将军 ,无法避免地同对方将(帅)直接对面;

3、被 困毙 ;

4、走棋违犯禁例,应当变着而不变;

5、在同一局棋中,单方面出现第三次 违例 ;

6、自己宣布认输;

7、因违犯纪律被判输棋。

(五)对局时,出现下列情况之一,就算和棋:

1、属于理论上公认的双方均无取胜可能的局势;

3、双方走棋出现循环反复已达三次,符合 棋例 中 不变作和 的有关规定,可由任何一方提议作和,经审查局面属实,即使另一方不同意,裁判员也有权判为和棋。如双方都没有提和,而循环反复局面还在延续,裁判员有权不征得双方同意就决定判和;但如所走着法已同上述循环反复局面无关时,则不能按照本款处理。

(六)赛制：本次比赛实行一局淘汰制。若出现平局现象，双方选择加赛一局或以抽签方式分出胜负。

四)五子棋(d赛区)

(1) 第一轮，抽签，猜先对弈，一局定胜负或三局定胜负(视情况而定)。一局定胜负制，和棋加赛一局，再和棋再加赛直至分出胜负(亦可视情况判和，免战)。三局两胜制，先胜两局者为胜，若前两局一胜一和，则第三局再和亦为胜;若前两局均和，则第三局定胜负;若三局结束后未分胜负则加赛一局。

(2) 第一轮结束后，胜者组成一组，再原场地进行第二轮淘汰赛。

(3) 第一轮第二轮比赛结束，胜者进入决赛。(比赛轮数是人数而定)

1、比赛中不得悔棋。

2、大赛期间，不得在比赛场地大声喧哗、肆意打闹影响比赛正常进行，否则将取消个人参赛资格。

八、经费预算：

三国杀棋：三副

纸牌：三副

象棋：三副

五子棋：三副

九、活动后期工作：

1、及时完成

活动总结

2、及时写新闻稿并发表在校园网上

3、收集有关本次活动的所有材料一并上传至校园网

**桌游活动策划书桌游吧营销策划书篇五**

一、 活动背景

桌面游戏在欧美地区风行三十多年， 给众多玩家带来了无穷乐趣， 亦早已是风靡社会的 社交活动，大家以游戏会友、交友。在国外，已经成为予与书本一样的出版物，内容涉 及战争、贸易、文化、艺术、城市建设、历史等多个方面。以各种不同的主题、游戏规 则以及回合规定，变化出至今已超过 3000 多种脍炙人口的游戏。其游戏过程多是注重 思考如何利用有限的资源达成既定目标，直接地锻炼了参与者的多方面思考能力， 而且 以游戏的方式表达，过程生动有趣，能锻炼思考能力而又不失吸引力的选择。

二、 活动目的

让广大学生了解桌面游戏文化，让大家走出网游，在不插电游戏中拉近你我距离，在桌 面游戏中掀起智慧的风暴。

三、 活动意义

桌面游戏又称不插电游戏，即时尚又环保，在桌面游戏中，可以有效的使同学们提高交 际能力、开发智商，丰富同学们的学习生活，接触健康又新潮的娱乐方式。

四、 活动时间和地点

时间：5 月 18 号(星期三)下两点 地点：待定

五、 活动单位和活动对象

活动单位：管理学院外联部 活动对象：管理学院大一学生

六、活动前期准备

1、外联部成员进班宣传本次活动。 2、邀请宣传部出海报宣传本次活动。 3、邀请编辑部对活动进行编辑报道。

七、活动内容

第一环节：大家一起“桌”迷藏

参与游戏的同学分成每五人一组，每桌决出 1 至 2 名胜利者进入下一环节。 第二环节：桌上谈兵 进入本环节的同学仍分成每五人一组(人数不够的可以组成 6,7,8 人一组) ，每桌决出 1 至 2 名胜利者进入下一环节。 第三环节：一决雌雄 进入本环节的同学将角逐出最终胜利者。

八、奖项设置及奖励

一等奖一名，二等奖两名，三等奖三名。均颁发证书。 进入第三环节的同学赠送签字笔一支。

九、经费预算 1、证书 2、签字笔 3、报名表

**桌游活动策划书桌游吧营销策划书篇六**

一)三国杀(a赛区)

1)三国杀

采取3v3的对战模式

2)规则

◆综述

◆游戏目标

消灭对方阵营主帅

◆选将

身份牌中的主公代表暖色方主帅，忠臣代表暖色方前锋。大学生“我们桌游吧”活动策划书大学生“我们桌游吧”活动策划书。

内奸代表冷色方主帅，反贼代表冷色方前锋。

双方的座位顺序为:冷色前锋a-冷色主帅-冷色前锋b-暖色前锋b-暖色主帅-暖色前锋a(围绕桌子)

步骤1：将所有武将分为若干堆，每堆8名武将。背面朝上放置。

步骤2：将分好堆得武将牌背面向上由两方队伍主帅分别选取其中一堆。

步骤3：从身份牌中拿出主公和内奸，背面朝上平摊于桌面上。由两方队伍主帅各抽一张。

步骤4：拿到主公牌的使用暖色系身份牌，拿到内奸牌的使用冷色系身份牌。下一局直接轮换色系。两方队伍选择的2堆武将，共16名。平摊于比赛桌面上，待主帅选择。

步骤5：暖色系主将决定由对方主帅先选将或由自己先选将。冷色系主将决定由对方主将或自己先行动。

步骤6：选将顺序及数量为 1、2、2、2、2、2、2、2、1。

步骤7：比赛双方选择的武将均应正面朝上置于本方主帅面前，并全部展示出。

步骤8：全部挑选完毕后，由双方主帅从8张武将中选出3张按顺序背面朝上放置在本方主帅和前锋位置上。双方选择完毕后，同时亮出。

◆游戏流程

由冷色方主帅决定由哪一方先行动，决定后，分发每名角色4张手牌。游戏开始的第一回合只能由主帅先行动。

2.行动顺位,双方交替有一个行动机会,但若轮到其中一方行动时,该阵营的所有身份牌均为横置状态,且对方阵营仍有身份牌未横置,则应将行动权交给对方阵营----直到出现1.中所述情况为止。

游戏牌说明略(同三国杀)

4.同时机多技能冲突时,按逆时针顺序依次结算.

◆普牌的变体规则

南蛮入侵 指定目标为所有角色,但出牌(杀)顺序由出南蛮入侵的玩家指定(顺时针或逆时针)

万箭齐发 指定目标为所有角色,但出牌(闪)顺序由出万箭齐发的玩家指定(顺时针或逆时针)

桃园结义 指定目标为所有角色. 但加血顺序由出桃园结义的玩家指定(顺时针或逆时针) (同核心规则)

五谷丰登 指定目标为所有角色,但挑选牌的顺序由出五谷丰登的玩家指定(顺时针或逆时针)

闪电 此规则里不使用闪电。

◆奖惩

杀死任意一名角色,可以立即摸3张牌,即使杀死的是自己的同伙.

◆主公技

此规则变体中不使用主公技.

此模式中主帅体力及体力上限+1

◆关于交流

此规则作为竞技比赛而执行时,禁止同队队员之间的一切语言和手势交流.

二)掼蛋(b赛区)

1、比赛由4名参赛者2副牌(108张)组成，分座南北和东西方位。

2、在同一局比赛中组成的对家，从比赛开始到结束，中途不得换人，否则当弃权论处。

3、比赛采用淘汰制，每轮比赛采用一局决胜制，每局比赛其中一方获头家和尾家升1级，头家和3家升2级，头家和2家(称双中)升3级;在打a时，获头家和尾家时继续打a(连续三次不过则从j开始再打)，只有获头家和2家时方为取胜。

5、同一桌比赛，双方从牌中各抽一张，摸到小牌坐南北，大牌坐东西。

6、开局的第一牌北洗牌，西切牌，切牌时抽一张牌反抽入牌中，抓得者出牌。

7、进行正常比赛后，头家洗牌、切牌，尾家抓牌依次压牌，比赛中不得讲、做与比赛有关的话或暗示，否则视为违规，违规方将取消比赛资格。

比赛规则

1、尾家向头家进贡最大牌张，尾家出牌，尾家取得双大鬼抗贡。当双中时，3家和尾家摸双大鬼抗贡，抗贡时头家出牌。

2、顺子组合出、压牌限为五张，以大压小(花色不限)。

3、同花炸组合限为五张，以大压小。

4、4张以上同点牌为炸弹，以大压小，以多张压少张，6张以上(含6张)同点牌可压最大同花炸。

5、每升一级，该级的红桃牌为任意配牌，可配成同花炸、可配成炸弹，纯4只鬼为通天炸。通天炸可压任意牌。

6、每场比赛限时40分钟，到时如未有打通a者，以分数领先者取胜。

7、打通a，必须台上两家将台下两家打成双下才算过a

三)象棋(c赛区)

(一)基本规则：遵循 友谊第一，比赛第二 的原则，讲究棋风、棋德，赛出风格，比出水平。

(二)时间规定：每方走一着棋的时间不得超过一分钟，如有一着棋超过时间，判负。

(三)对弈：由执红棋的一方先走,双方轮流各走一着,直至分出胜负或走成和棋为止。

(四)胜负判定：对局时，一方出现下列情况之一，就算输棋，对方得胜：

1、帅(将)被对方 将死 ;

2、帅(将)被 将军 ,无法避免地同对方将(帅)直接对面;

3、被 困毙 ;

4、走棋违犯禁例,应当变着而不变;

5、在同一局棋中,单方面出现第三次 违例 ;

6、自己宣布认输;

7、因违犯纪律被判输棋。

(五)对局时,出现下列情况之一,就算和棋:

1、属于理论上公认的双方均无取胜可能的局势;

3、双方走棋出现循环反复已达三次,符合 棋例 中 不变作和 的有关规定,可由任何一方提议作和,经审查局面属实,即使另一方不同意,裁判员也有权判为和棋。如双方都没有提和,而循环反复局面还在延续,裁判员有权不征得双方同意就决定判和;但如所走着法已同上述循环反复局面无关时,则不能按照本款处理。

(六)赛制：本次比赛实行一局淘汰制。若出现平局现象，双方选择加赛一局或以抽签方式分出胜负。

四)五子棋(d赛区)

(1) 第一轮，抽签，猜先对弈，一局定胜负或三局定胜负(视情况而定)。一局定胜负制，和棋加赛一局，再和棋再加赛直至分出胜负(亦可视情况判和，免战)。三局两胜制，先胜两局者为胜，若前两局一胜一和，则第三局再和亦为胜;若前两局均和，则第三局定胜负;若三局结束后未分胜负则加赛一局。

(2) 第一轮结束后，胜者组成一组，再原场地进行第二轮淘汰赛。

(3) 第一轮第二轮比赛结束，胜者进入决赛。(比赛轮数是人数而定)

1、比赛中不得悔棋。

2、大赛期间，不得在比赛场地大声喧哗、肆意打闹影响比赛正常进行，否则将取消个人参赛资格。

八、经费预算：

三国杀棋：三副

纸牌：三副

象棋：三副

五子棋：三副

九、活动后期工作：

1、及时完成活动总结

2、及时写新闻稿并发表在校园网上

3、收集有关本次活动的所有材料一并上传至校园网

桌游活动策划书(三)

本文档由站牛网zhann.net收集整理，更多优质范文文档请移步zhann.net站内查找