

我们的作品参考了是次奖励计划篇章－沈志华《冷战国际史二十四讲》的相关篇章，并以 1962 年古巴导弹危机的历史背景创作而成。参与者可代入时任美国总统甘迺迪和苏联最高领导人赫鲁晓夫的角色，切身感受冷战的紧张局势，从而加深对这件重大历史事件的认识。我组以游戏作为媒介，让参与者代入角色，在持续了十三天的古巴导弹危机的进程中作出不同决定，探索历史发展的多样性和可能性。游戏又特设有「和平度」和「末日时钟」，务求让参与者在游戏过程中以求同存异，化解危机的原则作出决定，从中体会到和平的重要性。

参与者透过桌上游戏亲身体会两个超级大国的抉择对自己国家及当时的国际局势所带来的影响。这样的历史学习既有趣味，亦让我们学会和平共处，尊重他人，珍惜前人为缔造和平所付出的努力。