

ПРАВИЛА ИГРЫ «БУНКЕР»

«БУНКЕР» – ДИСКУССИОННАЯ КАРТОЧНАЯ ИГРА С АПОКАЛИПТИЧЕСКИМ СЮЖЕТОМ

На Земле грядёт глобальная катастрофа. Вам повезло, вы оказались перед входом в спасательный бункер, в котором можно пережить самый опасный период. И вы, возможно, не только выживете, но и станете теми героями, что спасут человечество. Есть проблема: попасть в бункер смогут не все – а лишь половина из вас. Генератор кислорода в бункере рассчитан строго на определённое число человек. Остальные будут обречены встречать катастрофу снаружи.

Игроки получают несколько карт их персонажей: профессия, здоровье, хобби и другие. Постепенно вы раскрываете свои карты, знакомитесь друг с другом и решаете, кто и насколько будет полезен для выживания и восстановления жизни после выхода из бункера. В ходе нескольких раундов часть игроков становятся **изгнанными**, а успешно прошедшие все круги голосования – попадают в бункер.

В издании 3.2 добавлены иллюстрации в картах Багаж и Хобби, и обновлены отдельные карты.



СОСТАВ ИГРЫ

КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ:



Профессии – 50 карт



Биология – 32 карты



Здоровье – 32 карты



Хобби – 32 карты



Багаж – 32 карты



Факты – 50 карт

ПРОЧИЕ КАРТЫ:



Особые Условия – 32 карты



Катастрофы – 20 шт. на 10 картах
Угрозы – 21 карта



Бункер – 30 карт

Всего 321 карта (63х89 мм)

ПРОЧИЕ КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ:



Бланки голосования – 120 шт.

О НАЙДЕННОМ БУНКЕРЕ

Вам предстоит провести в бункере 1 год, переживая самый опасный период катастрофы. В бункере есть вода, еда и спальные места. Каждый раунд вы будете исследовать ваш бункер и постепенно открывать карты Бункера с новой информацией.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В игре есть 2 режима с разными вариантами целей:

	Цель: СПАСЕНИЕ (при игре до 7 игроков)	Цель: ВОЗРОЖДЕНИЕ (при игре 8+ игроков)
БАЗОВЫЙ РЕЖИМ	Попасть в бункер	Попасть в бункер группой, способной продолжить род
ИСТОРИЯ ВЫЖИВАНИЯ	Выжить	Выжить группой, способной продолжить род

БАЗОВЫЙ РЕЖИМ – версия игры с краткой финальной частью. Задача игроков – сделать всё возможное, чтобы оказаться в бункере.

ИСТОРИЯ ВЫЖИВАНИЯ – режим игры с развёрнутым финалом. Вы узнаете о том, кто из попавших в бункер смог выжить и выжил ли кто-то из изгнанных. Для повышения шансов на выживание особенно важно собрать команду людей с разносторонними полезными навыками. Ориентируйтесь не только на открытую карту Катастрофы, но будьте готовы и к самым неожиданным угрозам.

Цель **ВОЗРОЖДЕНИЕ** от цели **СПАСЕНИЕ** отличается тем, что среди выживших обязательно должна оказаться **разнополая пара, способная продолжить род**. Если возраст или другие характеристики персонажей создают сомнения в их возможности продолжить род – решите этот вопрос дискуссией, голосованием или броском монеты. В любом случае наличие подходящих друг другу пар влияет на психологическую атмосферу в группе и может быть аргументом при голосованиях.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Раздайте **карты персонажей**: выдайте взакрытую каждому игроку по 1 случайной карте из колод Профессии, Биология, Здоровье, Хобби, Багаж и Факты – всего по 6 карт. Вы будете открывать карты персонажей по одной в каждом из 5 раундов и постепенно выяснять информацию друг о друге. Одна из карт каждого игрока останется закрытой до финала игры.



Один из игроков готов к игре!

2. Раздайте **карты Особых Условий**: выдайте взакрытую каждому по 1 карте. Карты Особых Условий могут быть сыграны игроками в любой момент, согласно тексту и смыслу карты, даже после изгнания. Обычно это сильные эффекты, которые могут переломить ситуацию в игре. Используйте их с умом.

Изучите ваши карты, но не показывайте их друг другу. В ходе игры вы будете постепенно открывать свои карты из руки перед собой на стол. Аргументируя свою полезность и выбирая кандидатов на выбывание, вы можете опираться на уже открытые карты и блефовать относительно закрытых карт.

3. Раздайте **бланки голосования**: каждому игроку по 1 листу. Для записей вам понадобится ручка или карандаш. Вы можете также голосовать, не используя бланки – одновременно указывая пальцем на кандидата: каждый считает и называет число голосов против него.

4. Откройте случайную карту **Катастрофы**: выложите карту в центр стола. Прочитайте текст карты вслух или отсканируйте QR-код с помощью **веб-приложения к игре** (bunker.economicusgame.com), чтобы прослушать художественную озвучку катастрофы и вступление к игре.

5. Выложите 5 случайных карт **Бункера**: взакрытую в один ряд справа от карты Катастрофы.



Важно: Настольные игры – это в первую очередь дружеское общение. Играя, вы потренируете навыки коммуникации, аргументации и коллективного взаимодействия. Но в игре будет и много драматичных решений об исключении отдельных игроков. Ваши герои будут обладать не только приятными, но и негативными чертами. Помните, что это игра, а вы играете за персонажа и выживает/погибает игровой персонаж – оставляйте эмоции в рамках игры. Расскажите об этом всем участникам. Понимание всеми, что игровые эмоции не будут переноситься в реальную жизнь, позволит полнее пробовать разные модели коммуникации и глубже погружаться в атмосферу игры.

Игра в компании с детьми: Вы можете заранее убрать из игры карты, которые не подходят для вашей компании. Например, вы можете отложить карты с упоминанием сексуальной тематики, наркотиков и тяжёлых заболеваний. Состав колод спроектирован так, что вам всё равно хватит карт даже на большую компанию. Вы также можете вообще убрать из игры колоду Здоровья, смешать вместе карты Хобби, Багажа и Фактов и раздавать случайные 4 карты из этих трёх колод. Все рубашки карт специально сделаны одинаковыми, но широкая цветная рамка на лицевой части позволит вам легко разделить карты по типам после игры.

ХОД ИГРЫ

Игра проходит в 5 раундов. Раунд состоит из **Исследования бункера**, **Круга открытия карт** и может включать до двух **Голосований**, если они указаны в Таблице Раундов и бланках голосования. На каждом Голосовании исключается один игрок – он становится **изгнанным**.

Игрок, раздававший карты, становится первым **активным игроком** и начинает 1-й раунд.

РАУНД ИГРЫ

1. Исследование Бункера

Первый активный игрок этого раунда открывает любую закрытую карту Бункера и читает её вслух. Карта даст вам новую информацию о бункере и может повлиять на ценность ваших персонажей и ваши шансы на выживание.



2. Круг Открытия Карт

Активный игрок открывает 1 любую **карту персонажа** перед собой на стол (в 1-м раунде все игроки открывают **строго карту Профессии**) и высказывается, почему он должен попасть в бункер. Лимит – 30 сек. на игрока. Другие игроки могут комментировать, но не мешая активному игроку высказаться.

После выступления активного игрока следующий по кругу становится **новым активным игроком** и также открывает карту и высказывается – и так далее. Изгнанные игроки (если такие уже есть) не становятся активными игроками и не открывают карты, передавайте ход следующему.

Когда круг завершён, переходите к Голосованию, если оно указано в Таблице Раундов и бланках голосования. Если голосования нет – начинайте новый раунд. Первым активным игроком становится следующий за тем, кто начинал текущий раунд (первый из неизгнанных).

3. Голосование (только если указано в Таблице Раундов и бланках голосования)

Перед голосованием **все игроки, включая изгнанных**, проводят общее обсуждение и могут предлагать кандидатов на изгнание. Лимит – 1 мин. на общее обсуждение.

Затем **все игроки, включая изгнанных**, одновременно записывают в своих бланках **профессию** кандидата на изгнание. Когда все сделали записи, игроки поочередно открывают свои бланки, показывают запись и поясняют своё решение. Решения должны озвучить все, даже если общий итог уже ясен. Каждый сам считает и называет число голосов против него. Игрок, набравший больше всех голосов становится **изгнанным**. *Альтернативно, вместо записей на бланках, вы можете проголосовать, указав на счет “три” пальцем на кандидата.*

Если несколько игроков набрали одинаковое наибольшее число голосов – дайте им 1 минуту на защиту-баттл и проведите **повторное голосование**, выбирая только из этих кандидатов. Если снова несколько игроков набирают одинаковое наибольшее число голосов – возьмите их карты Профессий, перемешайте и откройте случайную. Этот игрок считается изгнанным.

Изгнанный игрок сразу открывает все свои карты (кроме Особых Условий – их можно разыграть и позже) и рассказывает о себе. Изгнанные не выбывают из игры – они полноценно голосуют во всех последующих раундах и стараются заполучить к себе лучших персонажей, чтобы повысить свои шансы на выживание.

Проведите 2-е голосование в раунде, если оно указано в Таблице Раундов и бланках голосования.

После голосования начните новый раунд. Первым активным игроком становится следующий за тем, кто начинал текущий раунд (первый из неизгнанных).

ТАБЛИЦА РАУНДОВ

Число игроков	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	число голосований в раунде												
Раунд 1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Раунд 2	-	-	-	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2
Раунд 3	-	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2
Раунд 4	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2
Раунд 5	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2
Изгнанных	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8
Мест в бункере	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8

ПРАВИЛА ИГРЫ ДЛЯ 2-3 ИГРОКОВ

Используйте по 2 персонажа для каждого игрока и играйте по Таблице Раундов как для 4 или 6 игроков соответственно. Играя за 2 персонажей, старайтесь быть непредвзятыми к “своим” персонажам. Это непросто, но зато раскроет для вас игру с новой стороны.

Пример хода игры на 7 игроков

1 раунд:

- Исследование Бункера: открывается 1-я карта Бункера
- Круг открытия карт: все открывают карту Профессии

2 раунд:

- Исследование Бункера: открывается 2-я карта Бункера
- Круг открытия карт: все открывают по 2-й карте на свой выбор
- Голосование: 1 игрок становится изгнанным, остаётся 6 кандидатов на попадание в бункер

3 раунд:

- Исследование Бункера: открывается 3-я карта Бункера
- Круг открытия карт: все открывают по 3-й карте на свой выбор
- Голосование: 2-й игрок становится изгнанным, остаётся 5 кандидатов на попадание в бункер

4 раунд:

- Исследование Бункера: открывается 4-я карта Бункера
- Круг открытия карт: все открывают по 4-й карте на свой выбор
- Голосование: 3-й игрок становится изгнанным, остаётся 4 кандидата на попадание в бункер

5 раунд:

- Исследование Бункера: открывается 5-я карта Бункера
- Круг открытия карт: все открывают по 5-й карте на свой выбор
- Голосование: 4-й игрок становится изгнанным, 3 игрока попадают в бункер!

Финал:

- Все открывают свои оставшиеся карты персонажей и обсуждают принятые в игре решения.

ФИНАЛ ИГРЫ

Игроки, неизгнанные после всех 5 раундов – попадают в бункер!

А) Краткий финал БАЗОВОГО РЕЖИМА

Попавшие в бункер поочерёдно открывают и комментируют свои оставшиеся карты (кроме Особых Условий – их можно разыграть по желанию).

При игре с целью СПАСЕНИЕ побеждают **все попавшие в бункер!** При игре с целью ВОЗРОЖДЕНИЕ – попавшие в бункер побеждают, если среди них есть пара, способная продолжить род.

Б) Развёрнутый финал режима ИСТОРИЯ ВЫЖИВАНИЯ

I. Судьба попавших в бункер

Игрокам предстоит пережить ряд неожиданных угроз. При этом попавшие в бункер пользуются преимуществами всех открытых карт Бункера. Изгнанные же могут рассчитывать только на себя.

Выполните дальнейшие шаги 1–3 для группы, попавшей в бункер:

1. Игроки поочерёдно открывают и комментируют свои оставшиеся карты (кроме Особых Условий – их можно разыграть по желанию).
2. Раздайте всем игрокам группы по случайной карте Угрозы.
3. Игроки поочерёдно зачитывают свои карты Угроз и проверяют, может ли группа справиться с Угрозой – у группы должен быть хотя бы 1 персонаж или карта Бункера, полезные против Угрозы. Если нет – персонаж, столкнувшийся с Угрозой, погибает, и все его карты больше не учитываются для последующих проверок (кроме его карт Багажа – они остаются группе).



В спорных ситуациях в отношении конкретного персонажа или карты Бункера – проведите быстрое голосование: одновременно поднимите или опустите большой палец. В обсуждении и голосовании участвуют все игроки (включая попавших в бункер, изгнанных и даже погибших). Если хотя бы половина игроков поддерживает полезность персонажа / карты – считайте далее именно так.

II. Судьба изгнанных

Изгнанным удалось найти недостроенный малый бункер – шансов выжить здесь значительно меньше. Изгнанные противостоят неожиданным угрозам без оснащения полноценного большого бункера.

Выполните для группы изгнанных проверку выживания аналогично попавшим в большой бункер, но без учета карт Бункера другой группы: разыграйте для группы изгнанных шаги 2–3 раздела I.

III. Итог игры

При игре с целью СПАСЕНИЕ – все выжившие побеждают, если **среди всех выживших** есть персонажи, способные противодействовать Катастрофе.

При игре с целью ВОЗРОЖДЕНИЕ – все выжившие побеждают, если **среди всех выживших** есть персонажи, способные противодействовать Катастрофе, и пара, способная продолжить род.

Все вместе обсудите результаты игры и принятые вами в игре решения.
Поздравьте друг друга с пережитым приключением!

БЕСПЛАТНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ-КОМПАНЬОН

Для игры доступно веб-приложение: bunker.economicusgame.com. Приложение позволяет запускать таймер обсуждений, включить художественную озвучку вступления к игре и всех Катастроф, а также посмотреть видеокатастрофы, выбрать случайную Катастрофу или отсканировать QR-код с карты Катастрофы, включить тематическую музыкальную подборку треков для игры.

Универсальное веб-приложение работает на ПК и смартфонах. Добавьте из браузера страницу веб-приложения на «рабочий стол» / «домашний экран» и тогда оно будет выглядеть именно как приложение и открываться в полноэкранном режиме.



БУНКЕР КАРТ-БЛАНШ

Отдельно вы можете приобрести набор «Карт-Бланш» из 50 пустых карт-заготовок для добавления в игру собственных идей. Используйте карты с оригинальной рубашкой игры «Бункер» и лицевой стороной, позволяющей вписать или впечатать собственный контент – добавьте в игру актуальные для вашей игровой компании предметы Багажа, Факты, Профессии, Хобби или даже собственные карты Особых Условий и Катастроф!



© ООО «Экономикус», 2020 г.
www.economicusgame.com

Автор игры: Оксана Солдатова.

Развитие игры: Фёдор Корженков.

Дизайн и верстка: Елена Прокудина, Анастасия Клементьева.

Веб-приложение: Георгий Малков, Александр Нестеров, Павел Катунин.

Озвучка катастроф: Джей Мар, Елена Прокудина.

AI-видео катастроф: Елена Прокудина.

БЛАГОДАРНОСТИ

за вклад в развитие игры, обсуждение, идеи, участие в тестах и вычитку правил:

Елена Прокудина, Макс (Когтистый) Семёнов, Илья Чураков, Максим Савин,
Арман Корхмазян, Денис Варшавский, Николай Золотарёв, Антон Парфёнов,
Илья Воробьёв, Евгений Петров, Артём Богданов, Мария Большакова,
Антон Смирнов, Дмитрий и Татьяна Норманн, Виктор и Элина Истратовы,
Андрей Рамодин, Александр Пашутин, Алексей Чернов, Борис Курочкин,
Максим Носеливский, Вадим Аверкин, Александр Старыгин, Андрей Везенцев.