

ПРАВИЛА ИГРЫ «БУНКЕР»

«БУНКЕР» – ДИСКУССИОННАЯ КАРТОЧНАЯ ИГРА С ПОСТАПОКАЛИПТИЧЕСКИМ 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 характеристик: 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.

Игра была существенно переработана в издании 3.0 – обновлены все карты, добавлены новые катастрофы и персонажи, исследование бункера, игровой финал. В издании 3.1 улучшены правила финала и голосования изгнанных, добавлены и переработаны карты Угроз, Особых Условий и пр., сделан ряд других улучшений.

СОСТАВ ИГРЫ



Профессии – 50 карт



Факты – 50 карт



Биология – 32 карты



Особые Условия – 32 карты



Здоровье – 32 карты



Катастрофы – 10 двустор. карт
Угрозы – 21 карта



Хобби – 32 карты



Бункер – 30 карт



Багаж – 32 карты



Бланки голосования – 120 шт.

Всего карт – 321, формат 63x89 мм.

БУНКЕР

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 (до 7 игроков)	Цель: ВОЗРОЖДЕНИЕ (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 раунде 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** (www.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 драматических решений об исключении отдельных игроков. Ваши герои будут обладать не только приятными, но и негативными чертами. Помните, что это игра, что 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 ориентации, 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

Активный игрок 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** из руки перед собой на стол и высказывается, почему он должен попасть в бункер. Рекомендуемый лимит – 30 секунд на игрока (в веб-приложении к игре есть таймер). Другие игроки могут отвечать на аргументы активного игрока, но не мешая ему.

Важно: В 1-м раунде все игроки открывают не любую карту, а карту Профессии.

После выступления активного игрока следующий по часовой стрелке становится новым активным игроком и также открывает карту и высказывается – и так далее по кругу. 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. Иначе – начните новый раунд. Активным игроком, который начинает новый раунд, становится следующий за тем, кто начинал текущий раунд.

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

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

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

Если несколько игроков набрали одинаковое максимальное число голосов – дайте им 1 минуту на защиту-баттл и проведите повторное голосование, выбирая только из этих кандидатов. Если снова несколько игроков набирают одинаковое максимальное 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. Активным игроком, который начинает новый раунд, 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

Для игры на 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 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 поочередно 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 поочередно 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 поочередно 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 и 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

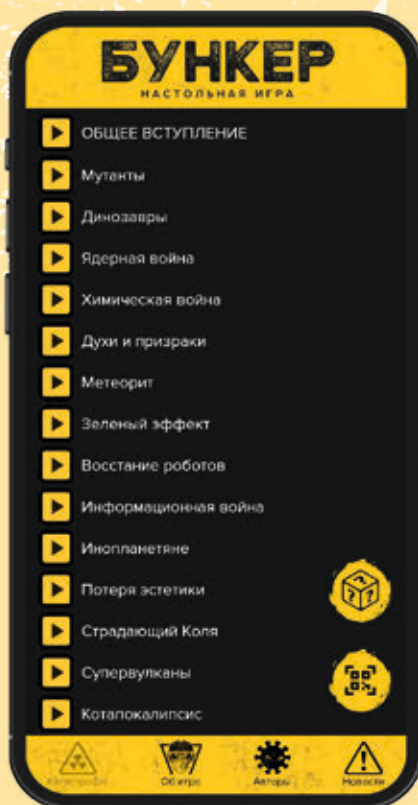
При игре с целью СПАСЕНИЕ – все выжившие побеждают, если **среди всех выживших** есть персонажи, способные противодействовать Катастрофе.

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!

ПРИЛОЖЕНИЕ-КОМПАЬОН

Для игры доступно веб-приложение: www.bunker.economicusgame.com. Приложение позволяет запускать таймер обсуждений, включить художественную озвучку вступления к игре и всех Катастроф, выбрать случайную Катастрофу или отсканировать QR-код с карты Катастрофы.





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

Автор игры: Оксана Солдатова
Проработка игры: Фёдор Корженков
Дизайн и вёрстка: Никита Хомутов

БЛАГОДАРНОСТИ

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

Елена Прокудина, Макс (Когтистый) Семёнов, 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.