

ПРАВИЛА ИГРЫ «БУНКЕР»

«БУНКЕР» — ДИСКУССИОННАЯ КАРТОЧНАЯ ИГРА С АПОКАЛИПТИЧЕСКИМ СЮЖЕТОМ

На Земле грядёт глобальная катастрофа... Но вам повезло – вы перед входом в спасительный бункер! Это возможность не только выжить, но и стать теми избранными, что спасут человечество. Но попасть в бункер смогут не все – а лишь половина из вас. Кислорода в бункере хватит строго на ограниченное число человек. Остальные будут обречены встречать катастрофу снаружи.

Каждый игрок получает случайные карты Персонажа: Профессию, Хобби и другие, описывающие вашего героя. Постепенно вы раскрываете свои карты, знакомитесь друг с другом и решаете, кто из вас будет полезен для выживания и восстановления жизни после выхода из бункера. В ходе нескольких раундов некоторые игроки оказываются **изгнанными**, а успешно прошедшие все раунды голосования – попадают в бункер.

В редакции 3.3 игр «Бункер» и «Бункер-Б» – уникальные иллюстрации на всех картах колод Факты, Здоровье, Багаж, Хобби и Профессии.

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 (формат 63x89 мм).

ПРОЧИЕ КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ:



Бланки изгнания – 120 шт.
Буклет правил – 1 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 бункер, открывая карты **Бункера**, а также будете узнавать возможные угрозы, открывая карты **Угроз**.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В игре есть 2 режима с разными целями:

	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, преодолев Угрозы и Катастрофу	Выжить группой, способной продолжить род

БАЗОВЫЙ РЕЖИМ – версия игры с краткой финальной частью. Просто сделайте всё возможное, чтобы оказаться в бункере!

ИСТОРИЯ ВЫЖИВАНИЯ – режим игры с развёрнутым финалом. Вы узнаете, кто преодолел угрозы и катастрофу и смог выжить. Будет особенно важна команда с разносторонними полезными навыками. Ориентируйтесь не только на открытую карту Катастрофы, но готовьтесь и к 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 вразкрытую каждому игроку по 1 случайной карте из колод Профессия, 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 вразкрытую 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 приложения к игре (bunker.economicusgame.com), чтобы прослушать актёрскую озвучку или даже посмотреть видео катастрофы.

5. Справа от карты Катастрофы выложите вразкрытую 5 пар случайных карт Бункера и карт Угроз.



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.

Совмещение «Бункер» / «Бункер-Б» и «Бункер-Альфа»: Объединив игры, вы получите 9 разных колод карт Персонажей. В этом случае раздайте игрокам по 9 карт Персонажа вместо 6, а затем в ходе игры в первые 3 раунда открывайте сразу по 2 карты (в 1-м раунде обязательно Профессию и Суперсилу). Число раундов не меняется. Также вы можете выбрать любые 6, 7 или 8 колод из 9, но среди них должна быть Профессия и/или Суперсила. Далее аналогично: если вы раздали по 7 или 8 карт – в первые 1 или 2 раунда открывайте сразу по 2 карты (в 1-м раунде обязательно Профессию и/или Суперсилу).

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 раунда открывает любую пару закрытых карт Бункера и Угрозы – и читает их вслух. Карты Бункера – это обычно какое-то полезное для вашего выживания снаряжение, а карты Угроз – то, что может ожидать вас в Финале игры. Хотя эти карты явно влияют на финал только в режиме Истории Выживания, вы всё ещё можете их учитывать при аргументации вашей незаменимости.

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.

Затем следующий по кругу становится новым активным игроком, 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 пара карт Бункера и Угрозы.
 - Круг открытия карт: все открывают карту Профессии.
- 2 раунд:
- Исследование Бункера: открывается 2-я пара карт Бункера и Угрозы.
 - 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 пара карт Бункера и Угрозы.
 - 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 пара карт Бункера и Угрозы.
 - 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 пара карт Бункера и Угрозы.
 - 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! Попавшие в бункер поочерёдно открывают и комментируют свои оставшиеся карты (кроме Особых Условий – их можно разыграть по желанию).

Если вы играли в БАЗОВОМ РЕЖИМЕ – при игре с целью СПАСЕНИЕ побеждают **все попавшие в бункер**. При игре с целью ВОЗРОЖДЕНИЕ – для победы попавшим в бункер нужно также иметь пару, способную продолжить род.

Развёрнутый финал режима ИСТОРИЯ ВЫЖИВАНИЯ

Группе в бункере и группе изгнанных предстоит пережить ряд угроз. Попавшие в бункер преодолевают лишь 1 угрозу из числа открытых в ходе игры, а также пользуются доступными им картами Бункера. Изгнанные же противостоят 2 неожиданным угрозам и могут рассчитывать только на себя. Затем все выжившие вместе пытаются преодолеть Катастрофу.

I. Угроза в бункере

Выполните дальнейшие шаги для группы, попавшей в бункер:

1. Перемешайте взакрытую все 5 карт Угроз, открытых в ходе игры, откройте 1 случайную из них и зачитайте вслух карту Угрозы.

2. Обсудите, может ли группа справиться с выпавшей Угрозой. Если у группы есть хотя бы 3 карты Персонажа или доступных вам карт Бункера, полезных против этой Угрозы – **вы преодолели Угрозу без последствий**: сбросьте карту Угрозы и пропустите шаг 3.

3. Если трёх полезных против Угрозы карт у группы не оказалось, **разыграйте последствия Угрозы**:
– возьмите по 1 карте Профессии от каждого игрока группы;
– добавьте к ним карту вашей Угрозы;
– перемешайте все эти карты взакрытую и откройте 1 случайную из них:

3а. Если это карта Персонажа – этот персонаж погибает: все его карты сбрасываются и больше не учитываются для последующих проверок (кроме карт Багажа – они остаются группе).

3б. Если это карта Угрозы – это фатальная неудача, погибает вся группа!

В спорных ситуациях в отношении полезности карты Персонажа / Бункера против Угрозы – проведите быстрое общее голосование, одновременно подняв или опустив большой палец. В этом обсуждении и голосовании участвуют все игроки (включая попавших в бункер, изгнанных и даже погибших). Если хотя бы половина игроков поддерживает полезность карты – считайте далее именно так.

II. Угрозы изгнанных

Изгнанным удалось найти недостроенное убежище – шансов выжить здесь значительно меньше. Откройте для изгнанных 2 случайные Угрозы из колоды и в отношении каждой Угрозы разыграйте для группы изгнанных шаги 2–3 раздела I.



III. Итог Истории Выживания

При игре с целью СПАСЕНИЕ – побеждают **все выжившие**, если у выживших есть хотя бы 3 карты Персонажа или доступных вам карт Бункера, полезных против Катастрофы! При игре с целью ВОЗРОЖДЕНИЕ – для победы выжившим нужно также иметь пару, способную продолжить род.

Завершив игру, все вместе обсудите результаты и принятые вами в игре решения. Поздравьте друг друга с пережитым приключением!

БЕСПЛАТНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ-КОМПАЬОН

Для игры доступно приложение: bunker.economicusgame.com.

Играйте с дополнительными катастрофами, слушайте актёрскую озвучку вступления к игре и всех катастроф, смотрите видеокатастрофы, используйте таймер обсуждений, ставьте тематическую музыку и разыгрывайте интерактивный финал ИСТОРИИ ВЫЖИВАНИЯ, сканируя свои лучшие карты для преодоления Угроз и Катастрофы!



ДРУГИЕ ИГРЫ В СЕРИИ «БУНКЕР»



Соберите полный набор из игр «Бункер», «Бункер-Б» и «Бункер: Поколение Альфа», чтобы играть супернабором из почти тысячи разных карт! А с набором «Бункер Карт-Бланш» вы можете добавлять в игру собственные карты – актуальные для вашей компании Факты, Хобби, Багаж или даже собственные карты Особых Условий и Катастроф!

Осторожно! Остерегайтесь подделок игры – низкого качества и без доступа к приложению! Приобретайте оригинальные игры у надежных продавцов и на официальном сайте издательства www.economicusgame.com/shop. Ваша поддержка оригинальных игр российских авторов позволяет нам развивать серию «Бункер» и выпускать для вас новые авторские игры!



Издательство настольных игр
ЭКОНОМИКУС
www.economicusgame.com

© ООО «Экономикус», 2020. Все права защищены.

Бренд «Бункер» защищён ТЗ № 840468, ТЗ № 1047256 и др.

Незаконная переработка игры влечёт административную и уголовную ответственность.

По вопросам сотрудничества: info@economicusgame.com

Автор оригинальной идеи игры «Бункер»: Оксана Солдатова.

Развитие игры: Фёдор Корженков.

Дизайн и вёрстка: Елена Прокудина, Анастасия Клементьева.

Приложение: Лиза Зайцева, Павел Катунин, Георгий Малков, Александр Нестеров, Денис Варшавский.

Озвучка: Джей Мар, Елена Прокудина.

AI-видео: Елена Прокудина.