3-е издание
Ред. 3.0.201117

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 игроки, успешно прошедшие все круги голосования, попадают в бункер.

СОСТАВ ИГРЫ


Профессии – 50 карт


Биология – 30 карт


Здоровье – 30 карт


Хобби – 30 карт


Багаж – 30 карт


Факты – 50 карт



Особые Условия – 30 карт


Катастрофы – 20 карт
Угрозы – 11 карт


Бункер – 30 карт


Бланки голосования – 120 шт.

БУНКЕР

Вам предстоит провести в бункере 1 год, пережидая 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 будет 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 – на случай, если в результате катастрофы вы окажетесь единственными, кто выживет из людей. Рекомендуем цель СПАСЕНИЕ для компании до 7 игроков, и цель ВОЗРОЖДЕНИЕ для компании от 8 игроков.

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. Обычно это сильные эффекты, которые могут переломить ситуацию в игре. Используйте их с умом в наилучший момент. Некоторые карты Особых Условий вводят для вас специальные правила или **должны** быть сыграны строго в определённый момент – если это указано в тексте карты.

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.

4. Откройте случайную **карту Катастрофы:** выложите карту в центр стола. Прочитайте текст карты вслух или отсканируйте QR-код и прослушайте аудиозапись.

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



Важно: Настольные игры – это интересное дружеское времяпрепровождение. 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, 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.

Помните, что вы можете 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 смешать вместе карты Здоровья, Хобби, Багажа и Фактов и раздавать случайные карты из этой общей колоды. 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. Лимит – 30 секунд на игрока. 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, в том числе и все изгнанные, проводят общее обсуждение и могут предлагать кандидатов на изгнание. Лимит – 1 минута на общее обсуждение.

Затем **все неизгнанные** игроки и **один игрок, изгнанный последним,** одновременно тайно записывают в своих бланках кандидата на изгнание, указывая **профессию** кандидата. 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.

Когда все высказались, посмотрите, кто набрал больше всех голосов – этот игрок становится **изгнанным**. Он собирает все свои карты в одну стопку под карту Профессии и больше не открывает карты до финала игры. Изгнанные остаются в игре – они высказываются при голосовании, а игрок, изгнанный последним, голосует от лица всех изгнанных (принимая окончательное решение самостоятельно).

Если несколько игроков набрали одинаковое максимальное число голосов – дайте им по 30 секунд на защиту 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.

Проведите 2-е голосование, 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” персонажами. 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 5-го раунда – попадают в бункер!

А) Краткий финал БАЗОВОГО РЕЖИМА

Попавшие в бункер поочерёдно открывают и комментируют свои оставшиеся **карты персонажей** (карты Особых Условий открывать не нужно). Изгнанные игроки также раскрывают все свои карты и рассказывают о себе.

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

Б) Развёрнутый финал режима ИСТОРИЯ ВЫЖИВАНИЯ

I. Судьба попавших в бункер

Попавшие в бункер дожны пережить катастрофу и 1 случайную угрозу. При этом они пользуются преимуществами открытых карт бункера.

1. Попавшие в бункер поочерёдно открывают и комментируют свои оставшиеся **карты персонажей** (карты Особых Условий открывать не нужно).

2. Откройте 1 случайную карту из колоды Угроз (некоторые другие карты могут добавлять угрозы).



3. Коллективно решите про каждого персонажа бункера, **полезен** ли он против Катастрофы – сможет ли он внести весомый вклад в её устранение. Учитывайте все карты персонажа и всё, что обсуждалось в ходе игры ранее. В спорных ситуациях проведите быстрое голосование – одновременно поднимите или опустите большой палец. В обсуждении и голосовании участвуют все игроки, включая всех изгнанных. Если хотя бы половина игроков поддерживает полезность персонажа – считайте персонажа полезным против указанной карты Катастрофы. Затем отдельно примите таким же образом решение о полезности каждого персонажа против открытой Угрозы.

4. Аналогично примите решения о полезности каждой карты Бункера против каждой карты Катастрофы и Угрозы.

5. Соберите все карты Профессий персонажей в бункере (от каждого персонажа берётся только 1 карта – его Профессии), все полезные карты Бункера, карты Катастрофы и открытых Угроз рубашкой вверх в одну **стопку истории** и тщательно её перемешайте.

6. **Начните открывать карты из стопки истории по одной:**

- если вы открыли карту персонажа – он выжил! Если в стопке истории ещё остались неоткрытые персонажи, продолжайте открывать карты.
- если вы открыли карту Бункера – она может вам пригодиться. Продолжайте открывать карты.
- если вы открыли карту Катастрофы/Угрозы – проверьте, есть ли среди уже открытых персонажей и карт Бункера полезные против этой конкретной Катастрофы/Угрозы:
  - есть полезные карты Бункера: отложите 1 любую из таких карт и открытую карту Катастрофы/Угрозы в сторону. Катастрофа/Угроза устранена, а карта Бункера потрачена. Продолжайте открывать карты.
  - нет полезных карт Бункера, но есть полезные персонажи: владельцы таких персонажей единолично решают, будут ли они устранять Катастрофу/Угрозу своим персонажем. Игрок, решивший своим персонажем устранить Катастрофу/Угрозу, замешивает свою карту персонажа обратно в стопку истории, а карта Катастрофы/Угрозы убирается в сторону: она устранена. Продолжайте открывать карты.
  - нет полезных карт Бункера/персонажей или игроки не хотят рисковать полезными персонажами: все остальные ещё неоткрытые персонажи погибают. Карты больше не открываются.

II. Судьба изгнанных

Изгнанным персонажам, к счастью, удалось найти другой бункер, но недостроенный – шансов выжить в нём исключительно мало. Изгнанные противостоят той же катастрофе и 2 случайным угрозам, и у них нет оснащения полноценного бункера.

1. Изгнанные игроки раскрывают все свои карты и рассказывают о себе.

2. Откройте 2 случайные карты из колоды Угроз.

3. Примите решения о полезности каждого изгнанного персонажа против каждой карты Катастрофы и Угрозы.

4. Соберите все карты Профессий изгнанных персонажей, карты Катастрофы и открытых Угроз в одну стопку истории и тщательно её перемешайте.

5. Начните открывать карты из стопки истории по одной и аналогичным образом определите, кому удалось выжить.

III. Итог игры

При игре с целью СПАСЕНИЕ все выжившие (в том числе выжившие изгнанные) – побеждают!
При игре с целью ВОЗРОЖДЕНИЕ – все выжившие побеждают, если в их группе есть хотя бы 1 пара, способная продолжить род.

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



© ООО «Экономикус», 2020 г.
wwwm.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, 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.