

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**: Суперсилу, 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.

«Бункер: Поколение Альфа» – самостоятельная игра в серии «Бункер». Играйте в «Альфу» отдельно или объедините её с играми «Бункер» и «Бункер-Б», чтобы получить супернабор из почти тысячи карт!

СОСТАВ ИГРЫ

КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ:



Суперсила – 50 карт



Фобии – 32 карты



Характер – 32 карты



Хобби – 32 карты



Багаж – 32 карты



Факты – 50 карт

ПРОЧИЕ КАРТЫ:



Особые Условия – 32 карты



Катастрофы – 10 двустор. карт
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:

БАЗОВЫЙ РЕЖИМ

Цель игры: Попасть в бункер

ИСТОРИЯ ВЫЖИВАНИЯ

Цель игры: Выжить, преодолев Угрозы и Катастрофу

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 – из числа попавших в бункер и среди изгнанных. Будет особенно важна команда с разносторонними полезными навыками. Ориентируйтесь не только на открытую карту Катастрофы, но готовьтесь и к неожиданным угрозам. Попавшие в Бункер заранее узнают возможные угрозы и находят разнообразное оборудование Бункера. Изгнанные окажутся перед лицом двух случайных угроз и без дополнительных карт Бункера.

В игру «Бункер» можно играть полностью «оффлайн», используя только карты из коробки игры. Но вы также можете использовать приложение–компаньон, чтобы прослушать актёрскую озвучку катастроф, посмотреть атмосферные видео, а также разыграть финал ИСТОРИИ ВЫЖИВАНИЯ – с помощью приложения отсканируйте ваши лучшие карты против Угроз и Катастрофы и узнайте исход игры.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Раздайте карты **Персонажей**: выдайте взакрытую каждому игроку по 1 случайной карте из колод Суперсила, Фобии, Характер, 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 **приложения к игре** (bunker.economicusgame.com), чтобы прослушать актёрскую озвучку или даже посмотреть видео катастрофы.
5. Справа от карты Катастрофы выложите взакрытую 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-Альфа» и «Бункер» / «Бункер-Б»: 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 Суперсилы) 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 суперсилу 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 Суперсилы, 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 Суперсилы.

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 – побеждают все, попавшие в бункер!

Если вы играли в режиме ИСТОРИЯ ВЫЖИВАНИЯ – разыграйте развёрнутый финал.

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 Суперсилы 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

Побеждают все выжившие, если у выживших есть хотя бы 3 карты Персонажа или доступных вам карт Бункера, полезных против Катастрофы! В противном случае все персонажи считаются погибшими.

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!



БУНКЕР КАРТ-БЛАНШ

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



© 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 игры: Оксана Солдатова.

Развитие игры: Фёдор Корженков.

Дизайн и вёрстка: Елена Прокудина, Анастасия Клементьева.

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

Озвучка: Джей Мар, Елена Прокудина.

AI-видео: Елена Прокудина.