

## 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



Факты – 50 карт



Биология – 30 карт



Особые Условия – 30 карт



Здоровье – 30 карт



Катастрофы – 20 карт  
Угрозы – 11 карт



Хобби – 30 карт



Бункер – 30 карт



Багаж – 30 карт



Бланки голосования – 120 шт.

### 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<br>(до 7 игроков) | Цель: ВОЗРОЖДЕНИЕ<br>(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 Профессия, 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.



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” персонажам. Это не просто, 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 поочередно 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

#### 1. Судьба попавших в бункер

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

1. Попавшие в бункер поочередно 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.  
[www.economicusgame.com](http://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, 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.