



ПРАВИЛА ГРИ «БУНКЕР»

«БУНКЕР» – ДИСКУСІЙНА КАРТКОВА ГРА З ПОСТАПОКАЛІПТИЧНИМ СЮЖЕТОМ

На Землю насувається глобальна катастрофа. Вам пощастило, ви опинилися перед входом у рятівний бункер, в якому є шанс пережити найнебезпечніший період. І ви, можливо, не тільки виживете, але й станете героями, які врятують людство. Але є проблема: потрапити у бункер зможуть не всі, а лише половина з вас. Генератор кисню розрахований на обмежену кількість людей. Всі інші приречені зустрічати катастрофу зовні.

Гравці отримають декілька карток-характеристик: професія, здоров'я, хобі та інші. Поступово ви розкриваєте свої картки, знайомитеся один з одним та вирішуєте, хто й наскільки буде корисним для виживання та відновлення життя після виходу з бункера. Протягом декількох раундів частина гравців стануть вигнанцями, а ті, хто подолають всі голосування, – потраплять у бункер.



ІНТРО ДО ГРИ

Рекомендуємо прослухати інтро до гри та художнє озвучування кожної катастрофи, відсканувавши QR-код на ній.

КОМПОНЕНТИ ГРИ



Професії – 50 карток



Біологія – 32 картки



Здоров'я – 32 картки



Хобі – 32 картки



Багаж – 32 картки



Факти – 50 карток



Особливі Умови – 32 картки



Катастрофи – 10 двосторонніх карток
Загрози – 21 картка



Бункер – 30 карток



Бланк для голосування – 120 шт.

Всього карток – 321, формат 63,5*88 мм.

БУНКЕР

Вам доведеться пробути у бункері 1 рік у передочікуванні, коли міне найнебезпечніший період катастрофи. У бункері є вода, їжа та спальні місця. Кожен раунд ви будете досліджувати ваш бункер та поступово відкривати картки Бункера з новою інформацією.

МЕТА ГРИ

У грі є 2 режими з різними варіантами цілей:

Ціль: ПОРЯТУНОК
(до 7 гравців)

Ціль: ВІДРОДЖЕННЯ
(8+ гравців)

БАЗОВИЙ РЕЖИМ

Потрапити у бункер

Потрапити у бункер групою,
яка може продовжити рід

ІСТОРІЯ ВИЖИВАННЯ

Вижити

Вижити групою,
яка може продовжити рід

БАЗОВИЙ РЕЖИМ – версія гри із короткою фінальною частиною. Завдання гравців – зробити все можливе, аби опинитися у бункері.

ІСТОРІЯ ВИЖИВАННЯ – режим гри із розгорнутим фіналом. Ви з'ясовуєте, хто серед потрапивших у бункер зміг вижити та чи вижив хтось із вигнанців. Для підвищення шансів на виживання особливо важливо зібрати команду людей із різноманітними корисними навичками. Орієнтуйтесь не тільки на відкриту картку Катастрофи, але й будьте готові до найнеочікуваніших загроз.

Ціль ВІДРОДЖЕННЯ від цілі ПОРЯТУНОК відрізняється тим, що серед персонажів, які вижили, мають залишитися індивіди різної статі, які можуть стати парою та продовжити рід. Якщо вік або інші характеристики персонажів викликають сумніви у їх можливості продовжити рід – роз'язувати це питання потрібно шляхом дискусії, голосування або просто підкидання монети. У будь-якому випадку, наявність партнерів, що пасують один одному, суттєво впливає на психологічну атмосферу серед групи та може бути аргументом при голосуванні.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1. Роздайте картки персонажів: кожен гравець отримує по 1 картці з колод Професій, Біології, Здоров'я, Хобі, Багаж та Фактів – усього по 6 карток. Ви будете відкривати картки персонажів по одній у кожному раунді та поступово з'ясовувати інформацію один про одного. Одна з карток кожного персонажу залишиться закритою до самого фіналу гри.



Один із гравців готовий до гри!

2. Роздайте картки Особливих Умов: кожен гравець у закритий спосіб отримує 1 картку. Картки Особливих Умов можуть бути зіграні гравцем у будь-який момент згідно з текстом і змістом картки, навіть після вигнання. Зазвичай це сильні ефекти, які можуть суттєво змінити ситуацію у грі. Використовуйте з розумом.

Вивчіть ваші картки, але не показуйте їх один одному. Протягом гри ви будете поступово відкривати свої картки з руки перед собою на стіл. Аргументуючи свою корисність та обираючи кандидатів на вигнання, ви можете спиратися на вже відкриті картки та блефувати відносно закритих карток.

3. Роздайте бланки для голосування: кожному гравцеві по одному аркушу. Для записів вам знадобиться ручка або олівець. Ви можете також голосувати, не використовуючи бланки – одночасно вказувати пальцем на кандидата: кожен має порахувати кількість голосів проти нього.

4. Відкрийте випадкову картку Катастрофи: покладіть одну картку горілиць у центрі столу. Прочитайте текст картки вголос або відскануйте QR-код, щоб послухати художнє озвучування катастрофи.

5. Покладіть на стіл 5 випадкових карт Бункера: у закритий спосіб в одну лінію праворуч від картки Катастрофи.



Важливо: Настільні ігри – це насамперед дружнє спілкування. Граючи, ви зможете потренувати навички комунікації, аргументації та колективної взаємодії. Але у грі буде і багато драматичних рішень щодо вигнання окремих гравців. Ваші герої будуть мати не тільки приемні, а й негативні риси. Пам'ятайте, що це гра, що ви граєте за персонажа, та виживає/гине саме ігровий персонаж – залишайте емоції у середині грі. Розкажіть про це всім учасникам. Розуміння гравцями, що ігрові емоції не варто переносити у реальнє життя, дозволить на повну випробовувати різні моделі комунікації та глибше зануритися в атмосферу грі.

Гра у компанії з дітьми: Ви можете заздалегідь прибрати з грі картки, які недоречні для вашої компанії. Наприклад, ви можете відкласти картки зі згадкою сексуальної орієнтації, наркотіків та важких захворювань. Склад кожної колоди спроектований так, що вам все одно вистачить карток навіть на велику компанію. Ви також можете взагалі прибрати з грі колоду Здоров'я, змішати разом картки Хобі, Багаж та Фактів і роздавати випадкові 4 картки із цих трьох колод. Всі звороти карт спеціально зроблені однаковими, але широка кольорова рамка на передній частині дозволить вам легко розділити картки за типами після грі.

ХІД ГРИ

Гра триває 5 раундів. Раунд складається із Дослідження бункера, Коло відкривання карток та може включати до двох Голосувань, якщо вони вказані у Таблиці Раундів та бланках для голосування. На кожному голосуванні має бути вилучений один гравець – він стає вигнанцем.

Гравець, який роздавав картки, стає першим активним гравцем та розпочинає 1-й раунд.

РАУНД ГРИ

1. Дослідження Бункера

Активний гравець відкриває будь-яку закриту картку Бункера та читає її вголос. Кarta надасть вам нову інформацію про бункер і може вплинути на корисність ваших персонажів та ваші шанси на виживання.

2. Коло Відкривання Карточок

Активний гравець відкриває одну будь-яку картку персонажа з руки перед собою на стіл і має висловитися, чому саме він повинен потрапити до бункера. Рекомендований ліміт часу – 30 секунд на гравця. Інші гравці можуть відповісти на аргументи активного гравця, але не заважаючи йому.

Важливо: У 1-му раунді всі гравці відкривають не будь-яку картку, а картку Професії.

Після виступу активного гравця наступний за годинникою стрілкою стає новим активним гравцем і відкриває свою картку, висловлюється – і так далі по колу. Вигнанці (якщо такі є) не стають активними гравцями та не відкривають картки, хід переходить наступному гравцеві.

Коли коло завершено, перейдіть до Голосування, якщо воно зазначене у Таблиці Раундів та бланках для голосування. Інакше – почніть новий раунд. Активним гравцем, який розпочинає новий раунд, стає гравець ліворуч від того, хто починав поточний раунд.

3. Голосування (якщо зазначено у Таблиці Раундів та бланках для голосування)

Перед голосуванням усі гравці, включаючи вигнанців, проводять загальне обговорення та можуть пропонувати кандидатів на вигнання. Рекомендований ліміт часу – 1 хвилина на загальне обговорення.

Потім усі гравці, включаючи вигнанців, одночасно таємно записують у своїх бланках професію кандидата на вигнання. Коли всі зробили записи, гравці відкривають свої бланки по черзі, показують записи та коментують свій вибір. Рішення мають озвучити всі, хто проголосував, навіть якщо результат голосування вже зрозумілий. Альтернативно, замість записів у бланках, ви можете голосувати одночасно (напр., на рахунок "три"), вказуючи пальцем на кандидата: кожен рахує і називає число голосів проти нього. Гравець, який набрав найбільше голосів, стає **вигнанцем**.

Якщо кілька гравців набрали однакову максимальну кількість голосів – дайте їм по 1 хвилині на баттл-захист та проведіть повторне голосування, обираючи виключно серед цих кандидатів. Якщо кілька гравців знову набирають однакову максимальну кількість голосів – візьміть їх карти Професій, перемішайте та відкрийте випадкову. Цей гравець буде вважатися вигнанцем.

Вигнанець відразу відкриває всі свої карти (крім картки Особливих Умов – її можна розіграти і пізніше) та розповідає про себе. Вигнанці не вибувають із гри – вони повноцінно голосують у всіх наступних раундах і намагаються отримати собі кращих персонажів, щоб підвищити свої шанси на виживання.

Проведіть 2-е голосування у раунді, якщо воно зазначене у Таблиці Раундів та бланках для голосування.

Після голосування розпочніть новий раунд. Активним гравцем, який розпочинає новий раунд, стає наступний за тим, хто починав поточний раунд (перший із невигнанців).

ТАБЛИЦЯ РАУНДІВ

Кількість гравців	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
кількість голосувань у раунді													
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
Вигнанців	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8
Місце у бункері	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8

Для гри на двох-трьох гравців використовуйте по 2 персонажі для кожного гравця та грайте по Таблиці Раундів наче у грі 4 або 6 гравців відповідно. Граючи за двох персонажів, намагайтесь бути неупередженими до “своїх” персонажів. Це складно, але відкриє для вас гру з іншого боку.

Приклад гри для 7 гравців

1 раунд:

- Дослідження Бункера: відкривається 1-а картка Бункера
- Коло відкривання карток: всі відкривають картку Професії

2 раунд:

- Дослідження Бункера: відкривається 2-а картка Бункера
- Коло відкривання карток: всі відкривають по 2-й картці на свій вибір
- Голосування: 1 гравець стає вигнанцем, залишається 6 кандидатів на потрапляння до бункера

3 раунд:

- Дослідження Бункера: відкривається 3-я картка Бункера
- Коло відкривання карток: всі відкривають по 3-й картці на свій вибір
- Голосування: 2-й гравець стає вигнанцем, залишається 5 кандидатів на потрапляння до бункера

4 раунд:

- Дослідження Бункера: відкривається 4-а картка Бункера
- Коло відкривання карток: всі відкривають по 4-й картці на свій вибір
- Голосування: 3-й гравець стає вигнанцем, залишається 4 кандидати на потрапляння до бункера

5 раунд:

- Дослідження Бункера: відкривається 5-а картка Бункера
- Коло відкривання карток: всі відкривають по 5-й картці на свій вибір
- Голосування: 4-й гравець стає вигнанцем, 3 гравці потрапляють у бункер!

Фінал:

- Всі відкривають свої картки персонажів, які залишилися, та обговорюють прийняті у грі рішення.

ФІНАЛ ГРИ

Гравці, які не стали вигнанцями після 5 раундів – потрапляють у бункер!

А) Короткий фінал БАЗОВОГО РЕЖИМУ

Гравці, які потрапили у бункер, по черзі відкривають та коментують свої картки, що залишилися у них на руках (крім Особливих Умов – їх можна розігрувати за бажанням).

При грі з метою ПОРЯТУНОК перемагають усі, хто потрапив у бункер! При грі з метою ВІДРОДЖЕННЯ – ті, хто потрапив у бункер, перемагають, якщо серед них є індивіди різної статі, які можуть стати парою та продовжити рід.

Б) Розгорнутий фінал режиму ІСТОРІЯ ВИЖИВАННЯ

I. Доля персонажів, які потрапили до бункера

Гравцям доведеться пережити низку несподіваних загроз. При цьому ті, хто потрапив у бункер, користуються перевагами всіх відкритих карток Бункера. Вигнанці можуть розраховувати тільки на себе.

Виконайте подальші кроки 1-3 для групи, що потрапила до бункера:

1. Гравці по черзі відкривають і коментують свої картки, що залишилися (крім Особливих Умов – їх можна розігрувати за бажанням).
2. Роздайте всім гравцям групи по випадковій картці Загрози.
3. Гравці по черзі зачитують свої картки Загроз і з'ясовують, чи може група впоратися із Загрозою – у групи повинен бути хоча б 1 персонаж або картка Бункера, які будуть корисні проти Загрози. Якщо ні – персонаж, що зіштовхнувся із Загрозою, гине, і всі його карти більше не враховуються для подальших перевірок (крім його карток Багажу – вони залишаються для групи).

У суперечливих ситуаціях щодо конкретного персонажа чи картки Бункера – проведіть швидке голосування: одночасно підніміть чи опустіть великий палець. В обговоренні та голосуванні беруть участь усі гравці (включаючи тих, хто потрапив у бункер, та вигнанців, і навіть загиблих).

Якщо хоча б половина гравців підтримує корисність персонажа / картки – вважайте далі саме так.

II. Доля вигнанців

Вигнанцям вдалося знайти малий недобудований бункер – шансів вижити тут значно менше. Вигнанці протистоять несподіваним загрозам без оснащення повноцінного великого бункера.

Виконайте для групи вигнанців перевірку виживання аналогічно тим, хто потрапив у великий бункер, але не враховуючи картки Бункера іншої групи (розіграйте для групи вигнанців кроки 2-3 розділу I).

ІІІ. Підсумок гри

При грі з метою ПОРЯТУНОК – всі, хто вижив, перемагають, якщо серед усіх, хто вижив, є персонажі, здатні протидіяти Катастрофі.

При грі з метою ВІДРОДЖЕННЯ – всі, хто вижив, перемагають, якщо серед усіх, хто вижив, є персонажі, здатні протидіяти Катастрофі, та пара, здатна продовжити рід.

Всі разом обговоріть результати гри та прийняті вами у грі рішення.

Привітайте один одного з пережитою пригодою!

ІНТРО ДО ГРИ



Видавництво © "Планета Igor", 2022
<https://www.planeta-igr.com/bunkerUA/>

Переклад: Поліщук Марина

Редактори: Жебровський Владислав, Єфремова Дар'я

Озвучування: Панайоті Олексій

Дизайн та верстка: Водоп'янов Сергій



За ліцензією Tabletopia Corp.

ПРОМО ДО ГРИ

Придбайте додатковий набір промо карток до гри "Бункер. Українське видання", щоб додати нових вражень!



НАШІ ЛОКАЛІЗАЦІЇ



Коça (Scythe)

8+
1-5
14+
120-180
XB



Утрачені моря
(Forgotten Waters)

8+
3-7
14+
120-240
XB



Коça: Вітровий гамбіт
+ Загарбники з далеких країв

8+
1-7
14+
120-180
XB



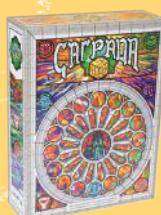
Червоний світанок
(Red Rising)

8+
14+
14+
45-60
XB



Кімната 25. Повне видання
(Room 25: Ultimate)

8+
1-8
10+
45-80
XB



Саграда (Sagrada)

8+
14+
14+
20-40
XB