

ПРАВИЛА

ЧОРНІ ЛЕБЕДІ

[Гра про стійкість у світі хаосу]

"Чорні Лебеді" — це настільна гра про реальне життя. Про повсякденні виклики, проблеми, удачу, гроші, тривожність, успіх, дивні рішення та події, які здатні змінити все за одну мить.

Тут перемагає не найбагатший. І не найрозумніший.

Перемагає той, хто зможе втримати баланс, коли життя почне випробовувати на міцність.

Будуй кар'єру. Прокачуй психіку. Радій випадковим перемогам. Переживай кризи, вигорання, токсичних людей і наслідки власних рішень.

А головне — будь готовий до Чорних Лебедів. Бо рано чи пізно вони прилетять до кожного.

Ціль гри

Стати першим, хто досягне справжнього життєвого успіху.

Легкий режим: Перемагає той, хто першим набрав **12 балів** у будь-яких **3 із 5** основних характеристик.

Класичний режим: Перемагає той, хто першим набрав **20 балів** у будь-яких **3 з 5** характеристик.

Хардкор: Необхідно досягти максимуму **(20 балів)** за всіма п'ятьма показниками.

Основні характеристики:

- **Щастя**

- **Заощадження**
- **Соціальний рейтинг**
- **Психічне здоров'я**
- **Фізичне здоров'я**

Важливо: Як тільки фішка будь-якої характеристики досягає позначки **20 (або 12 – залежно від режиму гри)**, вона стає "Залізобетонною". Відтепер цей показник не може бути зменшений жодним чином (ні штрафами, ні Чорними Лебедями, ні продажем Предметів). Успіх зафіксовано!

Початок гри

1. **Обери професію:** Навмання витягни **Карту Професії.** Це твоя база, ознайомся зі своїми сильними сторонами та отримай стартовий капітал.

2. **Налаштуй трекери:** Розмісти фішки на стартові цифри згідно з твоєю Карткою Професії. Якщо там вказано "+2 до Заощаджень", став фішку саме на цифру 2. Якщо бонус до характеристики не зазначений – постав її на нульовому показнику.

   На кожній із 5 характеристик: Розмісти по 1 жетону Інтелекту (мозок) на позначку 5 та по 1 жетону Чорного Лебедя на позначку 6. Загалом у тебе буде 5 жетонів Інтелекту та 5 жетонів Чорних Лебедів на планшеті (Карті Професії). Коли твоя фішка досягає або перетинає позначку 5 чи 6 — забирай

відповідний жетон, виконуй його дію (бери карту) та одразу переміщуй його далі на позначку 15 (для Інтелекту) або 16 (для Чорного Лебедя) цієї ж характеристики. Коли досягнеш чи перетнеш цифри 15 чи 16 — бери відповідну карту, а жетон просто зніми з планшета як пройдений.

Шкала Совісті (від -10 до +10)

Старт - на 0.



3. **Підготуйте Магазин:** Викладіть у центр 5 відкритих карт із колоди Предметів — це Магазин. Решта колод (Розвиток, Інтелект, Ерудиція, Чорні Лебеді) лежать поруч сорочкою догори. Як тільки хтось купує Предмет, на його місце відкривається новий: таким чином, у Магазині є завжди 5 доступних для купівлі.

4. **Банк:** Спільно оберіть Гравця з найбільш серйозним обличчям — тепер це Голова Нацбанку. Він видає кожному стартовий капітал, зарплату протягом гри та безжально збирає євро в Банк щоразу, коли хтось "прилітає" на штраф.

5. **Перший хід:** Визначте першого щасливчика за допомогою кубика – у кого випало найвище число, той і починає. Далі гра йде за годинниковою стрілкою.

Етапи ходу

Кожен хід — це один відпрацьований місяць життя, за який ти маєш встигнути все:

1. **Розвиток:** Витягни карту з колоди Розвитку, прочитай її вголос і виконай дії.

Якщо на карті є умова, наприклад [Гравець з найменшою Совістю], зупинись. Колективно визначте ціль.

Якщо під умову підпадають кілька Гравців з однаковими показниками — кидайте кубик. У кого більше — той і стає ціллю карти.

2. **Зарплата:** Отримай гроші від Банку. У нашому "світі майбутнього" діє безумовний дохід: усі отримують **200 євро**, окрім Мамочки/татуся двох ангелочків (100 євро соц. виплати замість 200).
3. **Шопінг:** Ти можеш купити будь-який Предмет із 5 відкритих у Магазині, заплативши гроші в Банк.
4. **Інвестиція (За бажанням):** Наприкінці ходу можеш покласти на рахунок (здати в Банк) 200 євро, щоб отримати +1 Заощадження.
5. **Аукціон (Після повного кола):** Час для торгів. Гравці можуть продавати або обмінюватися Предметами, картами Інтелекту чи домовлятися про взаємодопомогу.

Важливо: Якщо ти віддаєш Предмет, маєш відняти його бонуси зі свого планшета. Проте якщо характеристика вже досягла 20 (або 12 – залежно від режиму гри) балів, бонуси при продажу Предмета не віднімаються.

КОЛОДИ КАРТОК

Колоди карток

- **Картки Інтелекту:** Це твій досвід та "зв'язки". Вони дають унікальні бонуси, які можна використати в будь-який момент. Ти отримуєш таку карту з колоди щоразу, коли знімаєш жетон Інтелекту зі свого планшета (на позначках 5 та 15). Вони одноразові (крім тих, де написано "Застосуй миттєво"). Використав — відправив у скид.
- **Картки Ерудиції:** Перевірка твоїх знань і талантів. Бери цю карту, якщо витягнув картку Розвитку, на якій вказано тег [Ерудиція]. Після виконання завдання, залиш цю картку Ерудиції собі. Під час твого ходу ти **можеш обміняти 3 карти Ерудиції на 1 картку Інтелекту.**
- **Картки Предметів:** Пасивно підвищують твої характеристики чи іншим чином впливають на гру. Після покупки чи отримання Предмета виклади його перед собою та пересунь фішки на трекері згідно з описом карти. Якщо він позначений як [Одноразовий] — скористайся його бонусом та відправ у скид. Інші карти Предметів зберігай. При продажу чи втраті постійного Предмета — відніми його бали від характеристик.
- **Картки "Чорний Лебідь":** Проблеми, які активуються автоматично, як тільки ти перетинаєш позначки 6 та 16 на будь-якій шкалі та знімаєш жетон Лебедя. Тягни карту Чорного Лебедя, виконай дії та намагайся не зламатися після удару.

✳ Шкала Совісті (від -10 до +10)

Кожен вчинок має наслідки. Твоя позиція на цій шкалі змінює правила гри:



БЕЗСОВІСНИЙ (Совість від -6 до -10)

Ти офіційно став токсиком. Твоє сумління чисте, бо ти ним не користуєшся.

- **Магія кумівства:** Прилетів персональний Чорний Лебідь? Перекинь його на будь-кого за столом — нехай розгрібає. Але доведеться компенсувати моральні збитки: жертва забирає у тебе будь-які 2 бали характеристик на свій вибір (ти зменшуєш показники у себе, вона — додає собі).



СВЯТА ЛЮДИНА (Совість від +6 до +10)

Світ тобі довіряє. Люди тобі посміхаються трохи довше, ніж зазвичай. І навіть випадкові події ніби намагаються бути до тебе добрішими.

Ближче до святих: Як тільки ти доповз до цієї позначки, настає час церковної десятини. Кожен Гравець зобов'язаний подарувати тобі по одному своєму Предмету – віддячити за твою доброту. Ефект спрацьовує **один раз за гру.**

Карма-щит: Поки ти Свята Людина, 1 раз за гру ти можеш **відмовитись від ефекту Чорного Лебедя.** Просто скажи: "Карма на моєму боці" — і карта не діє.

FAQ

1. Що таке "Світч професії"?

Якщо ти витягнув карту "Світч професії" (наприклад, через Чорного Лебедя або Розвиток), твоє життя робить розворот на 180 градусів.

- **Дія:** Скинь стару Карту Професії та витягни нову наосліп.
- **Статистика:** Твої поточні бали на шкалах залишаються, але твої бонуси та зарплата тепер відповідають новій професії. Переставі фішки на новий планшет на ті ж самі цифри.
- **Предмети:** Усе нажите майно (Айфони, павербанки, діряві куртки) залишається при тобі. Професія змінюється, а звички — ні.

2. Що робити, якщо грошей 0, а треба платити штраф?

Ти не вибуваєш, але страждаєш. За кожні 100 євро боргу втрать -1 Заощадження.

3. Що означає IRL-умова?

IRL (In Real Life, "у реальному житті") — це момент інтерактиву. Наприклад, якщо за умовою карти треба визначити "Гравця, в кого найкрутіші шкарпетки IRL", кожен демонструє свої та спільно з друзями обираєте ікону стилю.

4. **Хто вирішує, чи була відповідь на Ерудицію правильною?**

Колективний розум вашої вечірки. Не вірите на слово? Шукайте в Інтернеті або змусьте AI розсудити вас. Якщо і це не допомогло — останнє слово залишається за власником коробки з грою.

5. **Як вирішити конфліктний момент?**

Ваша гра — ваші правила!

Не бійтеся змінювати або доповнювати правила, якщо так буде цікавіше всім Гравцям. У разі виникнення спірної ситуації, просто домовтеся, як її вирішити, і продовжуйте гру.

Готовий до зустрічі зі своїм Чорним Лебедем?

Кидай кубик.

По замовленю ТОВ «Вечорниці»
Автор: Козак Яна
Дизайнер: Крижанівська Влада

НАШІ ІГРИ:



«Вечорниці» 16+
Найкраща гра у своєму жанрі! Чудова гра для вечірки!



Сімейні Вечорниці 10+
Ідеальна гра для сім'ї та друзів. Легші правила, але все ж суперцікаві теми.



Вечорниці.Party 16+
Нові теми, нові завдання!



Вечорниці 18+
Гарячі теми та дуже веселі завдання!
Нудно точно не буде!



Битва за бункер 18+
Дискусійна карткова гра з постапокаліптичним сюжетом.



Битва за бункер. Відродження 18+
Нова порція хаосу в бункері. Сумісна з першою версією!



Батл!
Чоловіки проти жінок. Розважальна гра.



ТАМАДА 18+
Найкращий Party box для будь-якої вечірки.



Зіпсований телефон 14+
Гра нашої молодості, але по-новому! Тут потрібно малювати, відгадувати, знову малювати.

ЗАМОВЛЯЙ НА НАШОМУ САЙТІ



ПЛІТКАРКА 18+
Не просто гра. Це вечір, який ви згадуватимете роками.

Вечорниці!