

KUBIKI.

Level Up

ПРАВИЛА

«Level Up» — соціальна гра, яка грається ПАРАЛЕЛЬНО з будь-якою активністю! Непомітно виконуй завдання, впливай на інших і прокачай свої навички спілкування, не перериваючи те, чим зайнята компанія.

Кількість гравців: від 2 до 10 осіб (бо саме стільки мішечків у коробці), але ви можете грати більшою компанією — кількість гравців обмежена лише розміром кімнати.

ПІДГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Зберіться з друзями та роздайте кожному мішечок і три будь-яких жетони із завданнями.

Гра почалася! Упродовж вечора кожному учаснику треба виконати якнайбільше завдань із жетонів. Важливий нюанс — усі ці завдання направлені на те, щоб ХТОСЬ ІНШИЙ їх виконав, але за твоєї безпосередньої участі.



МИКОЛА



Гравець, який спонукає іншого гравця до виконання свого завдання, **не може напряму розповісти про своє завдання** (для зручності в описі правил ми дамо цьому гравцю роль... Хай буде Микола. Тепер кожен гравець - «Микола» для своїх завдань і тепер у грі від 2 до 10 Микол. Так, звучить дивно, але пояснювати буде простіше).

Завдання потрібно виконати природним шляхом: через хитрість, натяжки, розмови чи провокації. Коли інший гравець (не Микола) виконує завдання (наприклад, доторкнувся до свого носа **за сприяння Миколи**), Микола кричить «Левел Ап!» — **показуючи, що він виконав завдання та підвищив свій рівень соціальної взаємодії.**

Але якщо завдання виконалось саме собою, без залучення Миколи — то це не хвилинка його слави, а просто співпадіння. За таке він балів не отримує.

Після виконання завдання Микола скидає використаний тайл завдання та бере новий. Незалежно від перебігу гри **в мішечку завжди має бути три завдання на вибір.**

Гравці можуть підозрювати один одного і навмисно не робити певних дій, якщо здогадуються, що Микола виконує своє завдання.

ПІДРАХУНОК ПЕРЕМОЖНИХ БАЛІВ

Ви **справді** будете рахувати бали, як євродушнілі і любителі поінтснатів? Ми-то думали, що ця настілка придбана заради чистої насолоди від спілкування з друзями... Що ж, вибір за вами.

ВАРІАНТ ДЛЯ ТИХ, ХТО ЛЮБИТЬ ПОБІЛЬШЕ ЦИФР І МАЄ ПАПІРЕЦЬ ДЛЯ ПІДРАХУНКУ

- Микола виконав завдання **непомітно** — 3 бали.
- Микола виконав завдання, але його запідозрили — 1 бал.
- Якщо хтось випадково зробив завдання без жодного впливу Миколи — 0 балів, але Микола досі може спонукати когось його виконати і здобути бали.
- Якщо гравець розкусив твій намір, вгадав твоє завдання, назвав його текст і відмовився його виконувати — мінус 1 бал, а завдання необхідно замінити! Будемо чесні, ця опція досить душна, але колективним рішенням авторів гри його залишили.

Щоб **підвищити рівень**, треба здобути 3 бали (або стільки, скільки буде обрано більшістю голосів гравців). Хто з Микол **наприкінці гри матиме найвищий рівень з усіх — перемагає!**

ВАРІАНТ ДЛЯ ТИХ, ХТО МЕНШЕ ЛЮБИТЬ ЦИФРИ І ПРОСТО ХОЧЕ ПОВЕСЕЛИТИСЯ

- Микола виконав завдання — **плюс 1 рівень.**
- Якщо хтось **випадково зробив завдання Миколи без жодного його впливу** — **підвищення рівня не буде**, але ж ніхто не знає, що це було його завдання, можна спробувати спонукати когось виконати його пізніше.
- Якщо **гравець розкусив намір Миколи** — **теж ніякого ЛевелАпу** (але ж можна підвести до теми якось інакше, коли всі забудуть про ситуацію, що склалася).

ВАРІАНТ ДЛЯ ТИХ, ХТО ВИРІШИВ ДОДАТИ ТРОХИ ЗІГРІВАЮЧИХ НАПОЇВ У ГРУ

- Підрахунок рівнів як у будь-якому варіанті вище, але **якщо Микола ЛевелАпнувся на когось, то той гравець** (варто було б теж якось назвати цю роль, наприклад Василь, але правила майже закінчились, тому не будемо цього робити) **повинен допити свій напій.**
- **Якщо хтось відгадав, що Микола намагається зробити, і назвав його завдання, то допити свій напій має Микола.**

КІНЕЦЬ ГРИ

Перемагає Микола із найвищим рівнем! Також відтепер вас мають називати по титулу відповідно до здобутого рівня (якщо бажаєте, звісно).

ТИТУЛИ ЛЕВЕЛАПНУТИХ

1. **Новачок** — ти тільки починаєш свій шлях у світі переконань.
2. **Хитрун** — уже знаєш, як підштовхнути людей до потрібних дій.
3. **Базікало** — можеш заговорити людину так, що вона й не помітить, як виконає твоє завдання.
4. **Дипломат** — майстер знаходити компроміси та переконувати без прямого тиску.
5. **Демагог** — вмієш так загортати слова, що їх важко розкусити.
6. **Переконувач** — можеш довести будь-що, навіть що сонце — це лампочка.
7. **Психолог-любитель** — читаєш людей, наче відкриту книгу.
8. **Соціальний інженер** — використовуєш логіку, емоції та ситуацію у своїх цілях.
9. **Сірий кардинал** — змушуєш інших робити те, що хочеш, навіть без прямих натяків.
10. **Майстер переконання** — змушуєш людей думати, що це була їхня ідея.
11. **Гіпнотизер розмови** — твій голос — інструмент впливу.
12. **Політичний стратег** — розраховуєш кожен крок на кілька ходів уперед.
13. **Гросмейстер соціальних ігор** — ніхто не може зрозуміти, коли ти граєш, а коли ні.
14. **Геній соціалізації** — у тебе немає супротивників, є тільки гравці, які тобі допомагають.
15. **Грандмагістр впливу** — ти керуєш ситуацією, навіть не промовивши жодного слова.
16. _____
17. _____
18. _____
19. _____
20. **Микола.**

P.S. Пункти 16–19 — місце для творчості. Микола, який ЛевелАпнеться до рівня без опису першим, **може сам вигадати титул і вписати його в історію у правила.**

ТВОРЦІ ГРИ

Автор гри: Владислав Потаскалов
Ілюстрації: Нікіта Шем'якін
Редагування: Оксана Квасняк
Апробація: Аліса Солянiчченко
Керівниця проекту: Ольга Потаскалова

Розробка гри: «BNZ Studio» та «Iгromag».

Забороняється будь-яке використання правил або їхніх фрагментів із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.



Потрібна допомога із правилами? Пишіть на info@igromag.ua
© TOB «Iгromag», 2025. Усі права застережено.
© BNZ Studio, 2025. Усі права застережено.
www.igromag.ua