

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, натяки, 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 комусь, 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** — змушує інших робити те, що хочеш, навіть без прямих натяків.
10. **Майстер переконання** — змушує 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