



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. Прокачай 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	
2.		+





+	• 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	
+		3.

+		+
	відповідний жетон, виконуй його дію (бери карту) та одразу перемішуй його далі на позначку 15 (для Інтелекту) або 16 (для Чорного Лебеда) 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. Совість  +10 — +9 — +8 — +7 — +6 — +5 — +4 — +3 — +2 — +1 — 0 ★ — -1 — -2 — -3 — -4 — -5 — -6 — -7 — -8 — -9 — -10 — 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.	
4.		+

+		+
	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/татуса 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.	ЕТАПИ ХОДУ
+		5.

+		+
КОЛОДИ КАРТОК	✦ Колоди карток • Картки Інтелекту: Це твій досвід та "зв'язки". Вони дають унікальні бонуси, які можна використати в будь-який момент. Ти отримувеш 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 — відними 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 Лебеда. Тягни карту Чорного Лебеда, виконай дії та намагайся не зламатися після удару.	
6.		+

✴ 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 спрацює **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	FAQ 1. Що таке "Світч професії"? Якщо ти витягнув карту "Світч професії" (наприклад, через Чорного Лебеда 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. Перестав 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 втрачати 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 обирає ікону стилю.	
8.		+

+		+
	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 замовленню ТОВ «Вечорниці» Автор: Козак Яна Дизайнер: Крижанівська Влада	
+		9.



НАШІ ІГРИ:



«Вечорниця» 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.



Вечорниця.Party 16+

Нові теми, нові завдання!



Вечорниця 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!

Чоловік 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

