

16+

ЭТО «ДА,  
ЗАБЕЙ»!

ЕЩЁ НЕ ЗНАКОМЫ?



## ИГРА

### «ПРОБЛЕМНОЕ УНО»



Для игры понадобится:  
от 2 до 10 человек



Цель игры – первым скинуть  
свои карты-проблемы и  
сохранить утешающие карты

и карты «Да, забей». На этом данный тур  
заканчивается и идёт подсчёт очков по  
оставшимся на руках картам. *(Побеждает игрок,  
набравший 75 баллов)*

### ПОДСЧЁТ ОЧКОВ:

Утешающая карта = 10 очков

Карта «Да, забей» = 15 очков

1 Каждому игроку  
раздается по 7 карт

Одна карта-проблема выкладывается в  
центр стола лицом вверх. Утешающие  
карты и «Да, забей» на роль первой  
карты не годятся. При необходимости  
из колоды выкладывается следующая  
карта, а «негодная» карта кладется  
обратно в колоду.

2

3

Игра начинается по часовой стрелке.  
Первым ходит игрок после раздающего  
(раздающий каждый тур меняется,  
обычно по часовой стрелке).

4

Во время своего хода игрок имеет право  
выложить одну карту на центральную  
карту по следующим правилам:

- карта должна быть той же проблемы;
- карта должна иметь ту же цифру или ту же картинку (+2 карты-проблемы, смена направления, пропуск хода);
- карта должна быть утешающей картой той же проблемы или картой «Да, забей»

5

При отсутствии подходящей карты  
игрок берёт одну карту из колоды.

6

Если карта удовлетворяет указанные  
выше условия — игрок может выложить  
её на центральную карту, если не  
удовлетворяет — игрок оставляет карту  
себе, говорит «Пас» и ход переходит к  
следующему игроку.

7

Игра продолжается до тех пор, пока  
не останется один игрок с  
картами-проблемами на руках. После  
этого происходит подсчёт очков по  
картам оставшимся на руках, а также  
утешающим картам и "Да, забей".

8

Карты проигравшего игрока не  
считаются

### ОПИСАНИЕ КАРТ

«Пропуск хода» - следующий игрок пропускает  
свой ход. Игрок может спастись, только  
выложив карту «Да, забей».

«+2 карты» - следующий игрок берёт из  
колоды две карты и пропускает свой ход.  
Игрок может «спастись» от действия этой  
карты, выложив свою карту «+2 карты» любой  
проблемы. Действия карт «+2 карты» не  
суммируются, и последний игрок, на котором  
закончилась цепочка, берёт из колоды всего  
две карты и пропускает свой ход.

«Смена направления» - направление хода  
меняется на противоположное. Например, если  
было по часовой стрелке, после выкладывания  
карты «смена направления», будет против  
часовой стрелки.

«Смена цвета и +4 карты» - может быть  
выложена игроком только в том случае, если у  
игрока отсутствует текущая проблема.  
Игрок 2 может «спастись» от действия этой  
карты только выложив карту «Да, забей» или  
такую же карту «+ 2 карты». Игрок-1 берёт 2  
карты из колоды и пропускает ход. Следующий  
игрок берёт из колоды четыре карты и  
пропускает ход.

5

Если нет возможности отбить карту-проблему, игрок забирает её себе в стопку и ход переходит следующему игроку

6

В случае успешной защиты отбивающегося, все сыгранные карты отправляются в битку, а ход переходит ему

7

Отбить карту-проблему можно картой-проблемой той же масти, но выше по важности/силе или утешающей картой.

8

Утешающие карты-картинки и карты «Да, забей» подкидывать нельзя

9

Подкидывать карты могут участники по часовой стрелке после того, как начавший ход участник его закончит

10

Больше одной не отбитой карты-проблемы подкидывать нельзя

11

В конце каждого хода все игроки, у которых меньше 6 карт, добирают их из колоды. Сначала берет атакующий, последним атакуемый.

12

Игра заканчивается, когда остается только один участник с картами-проблемами, он называется «Потерпевший»

## ИГРА «ПОДКИДНОЙ ДУРАК С ПРОБЛЕМАМИ»



Для игры понадобится от 2 до 6 человек.



Цель игры – избавиться от всех карт-проблем раньше других игроков (*Побеждает игрок оставшийся без карт-проблем*)

1

Каждому игроку раздается по 6 карт (козырь не выбирается).

2

Ходить начинает любой игрок по часовой стрелке.

3

Отбить карту-проблему можно картой-проблемой той же масти, но выше по важности/силе или утешающей картой.

4

Карта «Да, забей» бьёт все сразу карты проблемы, подкинутые игроку за ход



2 шт

«Да, забей» – Джокеры этой игры



12 шт

Утешающих карт 4-х мастей (масти такие же, как и у проблем, но без иерархии)

### ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ КОЛОДА ИЗ 8 КАРТ



2 шт

Смена направления



2 шт

Пропуск хода



2 шт

+2 карты



2 шт

Смена проблемы + 4 карты

Теперь, когда вы успели рассмотреть содержимое упаковки, пора заняться делом – раздать карты и немного поиграть!

## ДАВАЙТЕ РАЗБИРАТЬСЯ!



В наборе 58 карт, которые делятся на 2 колоды.

### ОСНОВНАЯ КОЛОДА ИЗ 50 КАРТ

36 карт-проблем 4-х мастей, с разной степенью силы/важности (где «2» является самой слабой картой, а «10» самой сильной):



9 шт

Проблемы со здоровьем



9 шт

Финансовые проблемы



9 шт

Бытовые проблемы



9 шт

Проблемы в отношениях