

16+

ЦЕ «ТА,  
ЗАБИЙ»!  
ЩЕ НЕ ЗНАЙОМІ?



## ГРА «ПРОБЛЕМНЕ УНО»



Для гри знадобиться  
від 2 до 10 осіб



**Мета гри:** першим скинути свої  
карти-проблеми і зберегти  
втішальні карти-картинки

і карти «Та, забий». На цьому тур закінчується і  
йде підрахунок очок по картах, що залишилися  
на руках (*перемагає гравець, що набрав 75 балів*).

### ПІДРАХУНОК ОЧОК:

Втішальна карта = 10 очок  
Карта «Та, забий» = 15 очок

**1** Кожному гравцеві  
роздається по 7 карт.

Одна карта-проблема викладається в  
центрі столу картинкою догори.

**2** Карти-картинки та карти «Та, забий» на  
роль першої карти не годяться. За  
потреби з колоди викладається наступна  
карта, а «непідходяща» карта кладеться  
назад у колоду.

**3**

Гра починається за годинниковою  
стрілкою. Першим ходить гравець, що  
після того, хто роздає (*ця людина кожен  
тур змінюється, зазвичай за  
годинниковою стрілкою*).

**4**

Під час свого ходу гравець має право  
викласти одну картку на центральну  
картку за такими правилами:

- карта має бути тієї ж проблеми;
- карта повинна мати цифру або картинку  
(+2 карти-проблеми, зміна напрямку, пропуск  
ходу);
- бути втішальною картою-картинкою тієї ж  
проблеми або картою «Та, забий»

**5**

За відсутності потрібної карти  
гравець бере одну картку з колоди

**6**

Якщо картка задовольняє зазначені  
вище умови — гравець може викласти  
картку на центральну картку, якщо не  
задовольняє — гравець залишає картку  
собі, каже «Пас», а хід переходить до  
наступного гравця.

**7**

Гра триває, доки не залишиться один  
гравець із картами-проблемами на  
руках. Після цього відбувається  
підрахунок очок за  
картами-картинками, що залишилися  
на руках, і картами «Та, забий»

**8**

Карти гравця, що програв,  
не беруться до уваги

### ОПИС КАРТОК:

"Пропуск ходу" - наступний гравець пропускає  
свій хід. Гравець може врятуватися, виклавши  
карту "Та, забий".

"+2 карти" - наступний гравець бере з колоди  
дві карти і пропускає свій хід. Гравець може  
«врятуватися» від дії цієї карти, виклавши свою  
картку «+2 карти» будь-якої проблеми. Дії карток  
«+2 картки» не підсумовуються, і останній  
гравець, на якому закінчився ланцюжок, бере з  
колоди всього дві карти та пропускає свій хід.

«Зміна напрямку» – напрямок ходу змінюється  
на протилежний. Наприклад, якщо було за  
годинниковою стрілкою, після викладання  
карти «Зміна напрямку», буде проти  
годинникової стрілки.

"Зміна кольору та +4 карти" - може бути  
викладена гравцем тільки в тому випадку, якщо  
у гравця відсутня поточна проблема. Гравець 2  
може «врятуватися» від дії цієї карти тільки  
виклавши «Та, забий» або «+2 карти».

Гравець-1 бере 2 карти з колоди та пропускає  
хід. Наступний гравець бере з колоди чотири  
карти та пропускає хід.

5

Якщо немає можливості відбити карту-проблему, гравець забирає її собі в стопку, а хід переходить наступному гравцю.

6

У разі успішного захисту, всі зіграні карти відправляються в бити, а хід переходить тому, хто щойно відбивався.

7

Підкидати можна лише карти-проблеми з числами, що беруть участь у ході.

8

Втішальні карти-картинки і карти «Та, забий» підкидати не можна.

9

Підкидати карти можуть учасники за годинниковою стрілкою після того, як учасник, що почав хід, його закінчить.

10

Більше однієї не відбитої карти-проблеми підкидати не можна.

11

Наприкінці кожного ходу всі гравці, які мають менше 6 карт, добирають їх з колоди. Спочатку бере атакуючий, останнім атакований.

12

Гра закінчується, коли залишається лише один учасник з картами-проблемами, він називається «Непрушник».

## ГРА «ПІДКИДНИЙ ДУРЕНЬ ІЗ ПРОБЛЕМАМИ»



Для гри знадобиться від 2 до 6 осіб.



Мета гри – позбутися всіх карт-проблем раніше за інших гравців

1

Перемагає гравець без карт-проблем.

2

Кожному гравцеві роздається по 6 карт (козир не вибирається). Ходити починає будь-який гравець за годинниковою стрілкою.

3

Відбити карту-проблему можна картою-проблемою тієї ж масті але вищою за важливістю/силою або втішальною картою.

4

Карта «Та, забий» одразу б'є всі карти проблеми, підкинута гравцю за хід.



2 шт

«Та, забий» – Джокери цієї гри



12 шт

Втішальних карт 4-х мастей (масті такі ж, як і у проблем, але без ієрархії)

### ДОДАТКОВА КОЛОДА З 8 КАРТ



2 шт

Зміна напрямку



2 шт

Пропуск ходу



2 шт

+2 карти



2 шт

Зміна проблеми + 4 карти

Тепер, коли ви розглянули вміст упаковки, саме час зайнятися справою – роздати карти і пограти!

## ДАВАЙТЕ РОЗБИРАТИСЯ!



В наборі 58 карток. 50 основних та 8 додаткових

### ОСНОВНА КОЛОДА З 50 КАРТ

36 карт-проблем 4-х мастей, з різним ступенем сили/важливості (де «2» є найслабшою картою, а «10» найсильнішою):



9 шт

Проблеми зі здоров'ям



9 шт

Проблеми з фінансами



9 шт

Побутові проблеми



9 шт

Проблеми у відносинах