

ПРАВИЛА ИГРЫ

- 1 КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ: 2–6 ЧЕЛОВЕК
- 2 КОЛОДА СОДЕРЖИТ КАРТЫ-ПРОБЛЕМЫ (ОТ 2 ДО 10) И КАРТЫ-РЕШАЛЫ.

- 3 ЕСТЬ 4 МАСТИ ПО ТИПУ ПРОБЛЕМ:
ЗДОРОВЬЕ, ОТНОШЕНИЯ, ФИНАНСЫ, БЫТ.

- 4 ИГРАЕМ ПО ПРАВИЛАМ «ДУРАКА» – КАЖДОМУ РАЗДАЕТСЯ ПО 6 КАРТ И УСТАНОВЛИВАЕТСЯ КОЗЫРЬ.
- 5 ИГРУ НАЧИНАЕТ ТОТ, У КОГО НА РУКАХ САМАЯ МАЛЕНЬКАЯ «КОЗЫРНАЯ» ПРОБЛЕМА.
- 6 ХОДИТЬ МОЖНО ТОЛЬКО С КАРТ-ПРОБЛЕМ (КАРТЫ ОТ 2 ДО 10), С ЛЮБОГО ИХ КОЛИЧЕСТВА ОДНОГО НОМИНАЛА.
- 7 ПОДКИДЫВАЮТ ТОЛЬКО СОСЕДНИЕ ИГРОКИ. КАРТЫ-РЕШАЛЫ ПОДКИДЫВАТЬ НЕЛЬЗЯ. 6 КАРТ – ОТБОЙ. ПОДКИДЫВАТЬ И ОТБИВАТЬ ПРОБЛЕМЫ НУЖНО ПРОГОВАРИВАЯ ПРОИСХОДЯЩЕЕ ВСЛУХ.
- 8 ОТБИВАТЬ ПРОБЛЕМУ МОЖНО КАРТОЙ-ПРОБЛЕМОЙ БОЛЕЕ СТАРШЕГО НОМИНАЛА, КАРТОЙ-РЕШАЛОЙ СООТВЕТСТВУЮЩЕЙ МАСТИ ИЛИ КОЗЫРЕМ
- 9 В КОЛОДЕ ЕСТЬ 2 КАРТЫ «ПОКХЕР», КОТОРЫЕ БЬЮТ СРАЗУ ВСЕ ПРОБЛЕМЫ.
- 10 ЕСЛИ У ВАС НА РУКАХ НЕТ ПРОБЛЕМ, НО В ИГРЕ ОНИ ЕЩЕ ЕСТЬ, ВЫ НЕ ХОДИТЕ, НО ДОЛЖНЫ ОТБИВАТЬСЯ.
- 11 ИГРА ЗАКАНЧИВАЕТСЯ, КОГДА ЗА СТОЛОМ ОСТАЕТСЯ ТОЛЬКО ОДИН ИГРОК С ПРОБЛЕМАМИ.