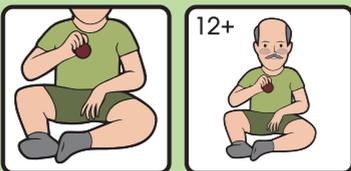


ПРАВИЛА ИГРЫ

ДА, НО



ОБ ИГРЕ

У каждой медали две стороны, а у каждого мема «Да, но» — две части. Время их найти!

Соединяй карты, рассказывай получившуюся историю и проверяй, так ли задумал автор. Собери три правильных комикса, и ты победил!

СОСТАВ ИГРЫ

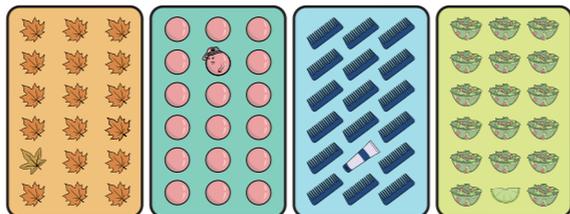
- 4 тематические колоды по 28 карт
- Правила, которые ты читаешь

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ЧУП, НЕ ПОДСМАТРИВАТЬ!

Не рассматривай карты и не пытайся собирать из них пары до начала игры, даже если очень хочется. Чем меньше знаешь, тем увлекательнее игра!

- 1 Возьми одну любую тематическую колоду, остальные верни в коробку.



Колоды отличаются рубашками: просто возьми все карты с рубашками одного цвета

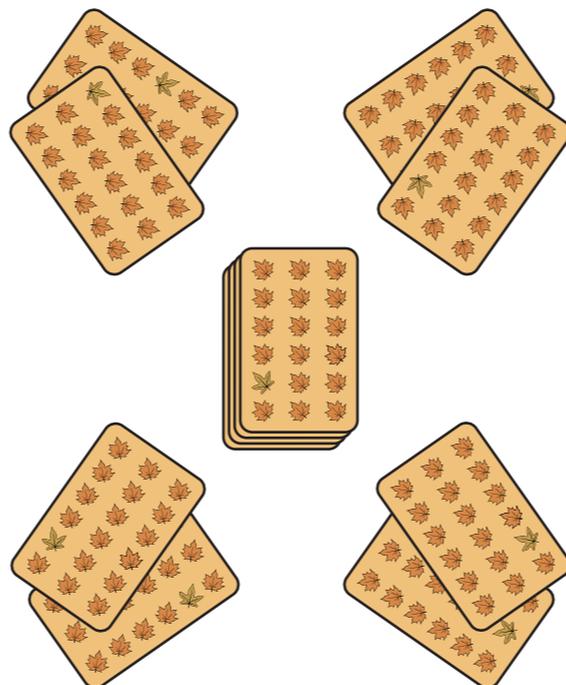
- 2 Тщательно перемешай выбранную колоду и раздай **каждому игроку по 2 карты** лицевой стороной вниз.

*Да, очевидно, что ты можешь смотреть свои карты и не должен показывать их другим. Но обрати внимание, что ты **не можешь менять их порядок в руке!***

2

- 3 Оставшуюся часть колоды положи в центре стола лицевой стороной вниз — из нее все будут брать карты.

- 4 Оставь рядом с собой место для правильных пар.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Тебе нужно собирать правильные пары из карт «Да» и «Но». Каждой карте «Да» соответствует только одна карта «Но». Точно как в комиксах! Игра закончится, когда кто-то соберёт 3 правильные пары.

3

ХОД ИГРЫ

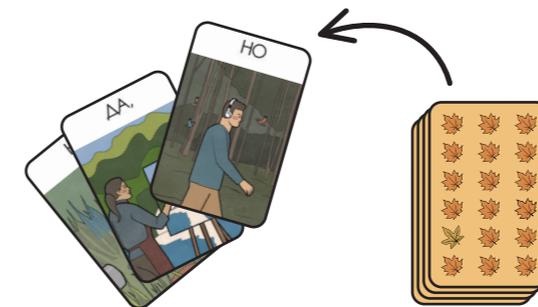
Главное правило игры: порядок карт в руке менять нельзя. Всегда выкладывай самую левую карту, а новую клади справа.



В ходе раунда все игроки действуют одновременно. Погнали:

- 1 Возьми одну карту с верха колоды и положи себе в руку **справа**.

Бывает, что карт в колоде остаётся меньше, чем игроков за столом. В этом случае сначала карты берут игроки с наименьшим количеством карт в руке. Если у нескольких игроков одинаковое количество карт, карта достаётся первому, кто её схватит.



4

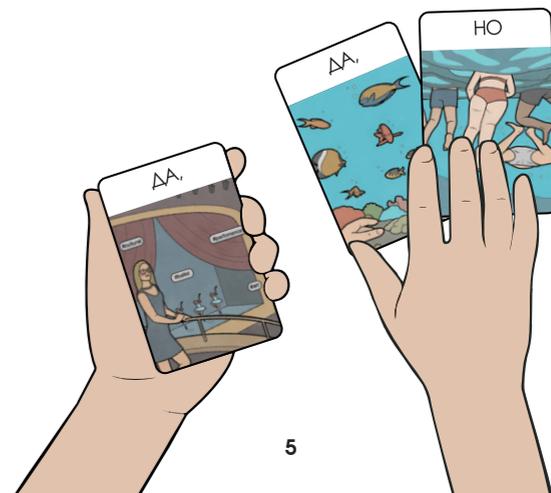
- 2 Теперь начинается обмен. Возьми **самую левую карту** у себя на руке и **выложи перед собой** лицевой стороной вниз.

- 3 Одновременно с остальными игроками **переверни** свою выложенную карту.

- 4 Быстро! **Утащи одну из выложенных карт** и положи себе в руку **справа**. Ты не можешь взять свою карту.

Исключение: если разобрали все карты, кроме твоей, то заведи её в руку справа.

Когда кто-то думает, что собрал в руке комикс из пары карт, он может его проверить. Если нет, начните новый раунд.



5

ПРОВЕРКА ПАР

Если ты считаешь, что у тебя есть готовая пара (её можно собрать из любых карт на руке, а не только тех, что находятся рядом), **выложи её** перед собой лицевой стороной вверх. Чтобы было веселее, можешь рассказать, что произошло в комиксе и почему это забавно. **Раунд приостанавливается.** Проверь эту пару:

✓ Если узор на рубашках совпадает, значит, ты собрал пару правильно. Пара остаётся лежать рядом с тобой. Можешь повернуть её комиксом вверх.

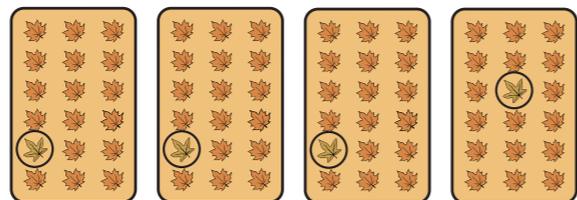
✗ Если узор на рубашках не совпадает, замешай обе карты обратно в колоду.

Есть соблазн проверить узор на рубашках заранее, чтобы выложить беспроигрышную пару? Сопровствляйся ему, ты человек сильный.

После проверки пар раунд продолжается.



6



Узор на рубашках совпадает

А тут не совпадает

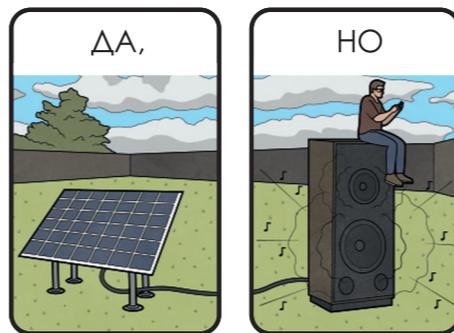
Если у тебя на руке осталась только одна карта, ты не можешь собирать пары, пока не получишь вторую карту из колоды. В колоде тоже нет карт? Для тебя игра закончилась. Остальных это не касается.

ПРИМЕР ХОДА

Играют Вася, Галя, Даша и Егор. Каждый берёт по одной карте с верха колоды. Теперь у всех на руках по 3 карты. Галя тут же выкладывает 2 карты на стол. Это её пара. Галя рассказывает историю своего комикса: «Да, ты заботаешься об окружающей среде, но не заботаешься о людях вокруг». Потом Галя переворачивает карты и сверяет рубашки. Они совпадают! Галя оставляет пару лежать рядом с собой.

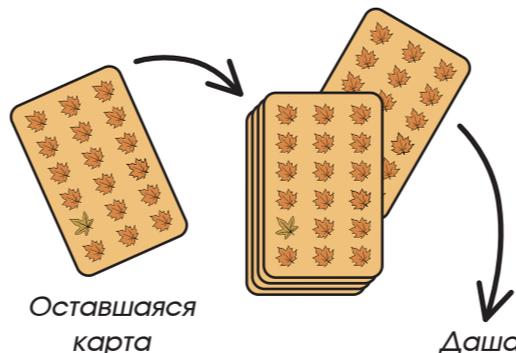


7



Да, эти карты есть в примере, но их нет в этой коробке

Раунд продолжается. Игроки уже брали карты из колоды, поэтому теперь они должны обменяться картами с руки. Каждый выкладывает перед собой одну карту. Игроки переворачивают выложенные карты и хватают чужие. Карту Даши никто не взял. Она замешивает её в колоду и берёт новую. Егор и Вася сказали, что у них есть пары. Егор был первым. Он рассказывает историю и сверяет рубашки.



Оставшаяся карта

Даша

8

Егор ошибся, его карты не совпадают. Их замешивают в колоду, а Егор остаётся с одной картой. Он не может собирать пары, пока не получит вторую карту из колоды. Затем Вася проверяет свою пару. У него все совпадает, поэтому давайте похвалим Васю и не будем тратить место в примере. После Васиной проверки начинается новый раунд.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДА

Ты победишь, если соберёшь рядом с собой три правильные пары. Если третью пару правильно собрали сразу несколько игроков, выигрывает тот, кто первым выложил её на стол.

СОВЕТ

Используй новую колоду для каждой партии — так игра будет непредсказуемой и смешной!

БОЛЬШЕ КОЛОД!

Попробуй продолжение «Да, но это другое!» Там ещё больше новых комиксов и целая колода посвящена животным. Там есть котики!

9



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор комиксов: Антон Гудим

Автор игры: Николай Пегасов

Развитие игры: Павел Ильин

Продюсер: Владимир Грачёв

Дизайн и верстка: Евгения Лазуткина,

Кристина Соозар, Алёна Цветкова

Тексты: Софья Бут

Выпускающий редактор: Анна Давыдова

Директор издательского департамента:

Александр Киселев

Игру тестировали: Елизавета Кухто,

Ольга Пегасова, Елена Ворноскова, Матвей

Чистяков, Егор Бережков, Марина Кузнецова

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Валентин Матюша

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Корректор: Ольга Португалова

Креативный директор: Николай Пегасов

Если вы придумали настольную игру

и желаете, чтобы она была издана,

пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается

Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов

и иллюстраций игры без разрешения правооб-

ладателя запрещены. © 2024 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



10