



О ИГРЕ:

Карты Конфликта UA: Суржи́ком — это провокационная карточная игра для компаний, построенная на черном настроении, абсурдных ситуациях и живом народном языке. Игра создает непринужденную атмосферу, где главное – метко пошутить, удивить других и собрать максимум реакций. Благодаря использованию суржика, каждая партия звучит максимально колоритно и добавляет еще больше эмоций в общение.

КОМПЛЕКТАЦИЯ:

В коробке вы найдете 90 черных карточек с вопросами, 400 белых карточек с ответами и правила игры.



ДЛЯ КОГО ИГРА:

Игра подходит для компаний от трех до восьми игроков, любящих черный юмор, импровизацию и неформальное общение. Лучше всего раскрывается на вечеринках или дружеских встречах среди людей, хорошо понимающих формат и готовых к провокационному контенту.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

Перед началом игры выберите ведущего, который в первом раунде будет выполнять роль карточного бро. Перемешайте отдельно черные и белые карты, после чего каждый игрок получает по десять белых карт. Черные карты формируют отдельное бревно для розыгрыша раундов.



ХОД ИГРЫ

В начале раунда ведущий открывает черную карту и зачитывает вопросы или фразу. Другие игроки выбирают из своей руки один ответ, который, по их мнению, будет самым смешным или метким, и передают его ведущему. Он перемешивает варианты и зачитывает их вслух. После этого ведущий выбирает лучший ответ, а автор получает черную карточку как победный бал. Роль ведущего переходит к следующему игроку.

КОНЕЦ ЭПОХИ И ПОДСЧЕТ БАЛОВ:

Игра длится определенное количество раундов или до момента, когда один из игроков наберет договоренное количество черных карт. Победителем становится тот, кто собрал больше победных карт и чаще выбирался за самые смешные ответы.



Советы для игры:

01

Не пытайтесь играть слишком логично, ведь лучше работают неожиданные и абсурдные ответы.

02

Подстраивайте юмор под компанию, чтобы игра оставалась комфортной для всех участников.

03

Комбинируйте эту версию с другими наборами серии, чтобы увеличить разнообразие ситуаций и шуток.