



ПРО ГРУ :

Карты Конфлікту UA: Суржи́ком — це провокаційна карткова гра для компаній, яка побудована на чорному гуморі, абсурдних ситуаціях і живій народній мові. Гра створює невимушену атмосферу, де головне — влучно пожартувати, здивувати інших і зібрати максимум реакцій. Завдяки використанню суржику кожна партія звучить максимально колоритно та додає ще більше емоцій у спілкування.

КОМПЛЕКТАЦІЯ :

У коробці ви знайдете 90 чорних карток із запитаннями, 400 білих карток із відповідями та правила гри.



ДЛЯ КОГО ГРА :

Гра підходить для компаній від трьох до восьми гравців, які люблять чорний гумор, імпрровізацію та неформальне спілкування. Найкраще розкривається на вечірках або дружніх зустрічах серед людей, які добре розуміють формат і готові до провокаційного контенту.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ :

Перед початком гри оберіть ведучого, який у першому раунді виконуватиме роль «карткового бро». Перемішайте окремо чорні та білі картки, після чого кожен гравець отримує по десять білих карт. Чорні картки формують окрему колоду для розіграшу раундів.



ХІД ГРИ

На початку раунду ведучий відкриває чорну картку та зачитує запитання або фразу. Інші гравці обирають зі своєї руки одну відповідь, яка, на їхню думку, буде найсмішнішою або найвлучнішою, і передають її ведучому. Він перемішує варіанти та зачитує їх у голос. Після цього ведучий обирає найкращу відповідь, а її автор отримує чорну картку як переможний бал. Роль ведучого переходить до наступного гравця.

КІНЕЦЬ ЕПОХИ І ПІДРАХУНОК БАЛІВ:

Гра триває визначену кількість раундів або до моменту, коли один із гравців набере домовлену кількість чорних карток. Переможцем стає той, хто зібрав найбільше переможних карт і найчастіше обирався за найсмішніші відповіді.



Поради для гри:

01

Не намагайтеся грати занадто логічно, адже найкраще працюють неочікувані та абсурдні відповіді.

02

Підлаштовуйте гумор під компанію, щоб гра залишалася комфортною для всіх учасників.

03

Комбінуйте цю версію з іншими наборами серії, щоб збільшити різноманіття ситуацій і жартів.