

CARDS AGAIN HUMANIST

(CARTAS CONTRA A HUMANIDADE)

Regras básicas:

Para começar o jogo, cada jogador pega dez cartas brancas.

A pessoa que mais recentemente pegou as cartas pega um cartão preto. Então lê a pergunta ou preencha a frase em branco no cartão preto em voz alta.

Todo mundo responde as perguntas ou preenche o vazio passando um cartão branco, virado para baixo, para o dono do cartão preto.

O jogador da vez mistura todas as respostas e compartilha cada combinação com o grupo. Para efeito total, o jogador da vez geralmente deve ler novamente o cartão preto antes de apresentar cada resposta. O jogador da vez, em seguida, escolhe a carta mais engraçada, e quem a jogou recebe um ponto.

Após a rodada, novos jogadores se tornaram o jogador da vez, e todos ganham pontos conforme as rodadas, até usarem as dez cartas da mão.



Escolha duas cartas

Alguns cartões mostram PICK 2

Na resposta, cada jogador joga dois cartões brancos em combinação. Jogue-os na ordem em que o jogador da vez deve lê-los - a ordem importa.

Jogos de azar

Se um cartão preto é jogado e você tem mais de um cartão branco que você acha que pode ganhar, você pode apostar um dos seus pontos incríveis para jogar um cartão branco adicional

Se você ganhar, você mantém o seu ponto, se você perder, quem ganhou a rodada obtém o ponto que você apostou.

Regras da casa

Cartas contra a humanidade se destina a ser remixado. Aqui estão algumas das nossas favoritas maneiras de jogo que fogem a regra:

Final feliz:

Quando estiver pronto, e quiser parar de jogar. Jogue o cartão preto "Faça um poema de três versos" para terminar o jogo. Este é o fim cerimonial oficial final de um bom jogo de cartas contra a humanidade, e o cartão deve ser reservado para o fim. (Nota: O poema não precisa seguir o formulário. Apenas precisa ser lido de forma dramática)

Reiniciar o universo:

A qualquer momento, os jogadores podem trocar de cartas, para retornar tantos cartões brancos quanto eles gostariam de jogar e juntando com o preto deve somar dez.

Calor de embalagem:

Para PICK 2 todos os jogadores pegam uma carta extra antes de jogar a para abrir mais opções.

Rando:

Toda rodada, escolha uma carta aleatória da pilha e coloque-o em jogo. Este cartão pertence a um jogador imaginário chamado Rando. E se ganhar o jogo, todos os jogadores vão para casa em um estado de vergonha eterna.

Deus está morto:

Jogue sem um jogador da vez com cartão preto. Cada jogador escolhe o seu cartão favorito em cada rodada e revela. O cartão com o máximo de votos ganha a rodada.

Sobrevivência do engraçado:

Depois que todos responderam à pergunta, os jogadores se revezam, eliminando um cartão cada. O último restante é declarado mais engraçado.

Negócio sério:

Em vez de escolher um cartão favorito cada rodada, o jogador da vez classifica os três primeiros em ordem. o melhor cartão recebe 3 pontos, o segundo melhor recebe 2 pontos e o terceiro obtém 1 ponto. Mantenha uma conta corrente da pontuação, e no final do jogo, o vencedor é declarado o mais engraçado matematicamente falando.

Eu Nunca:

A qualquer momento, os jogadores podem descartar cartas que eles não entendem, mas eles devem confessar sua ignorância ao grupo e sofrer a humilhação resultante.