

Reglas de Cards Against Humanity

Reglas básicas

Para empezar el juego, cada jugador debe escoger diez cartas blancas.

El jugador que haya cagado antes, empezará siendo el Card Czar, y escogerá una carta negra. Si Hugh Jackman está jugando, será él quien vaya primero, independientemente de cuándo haya sido la última vez que ha hecho caca.

El Card Czar leerá en voz alta una pregunta o una frase con espacios en blanco. Todos los demás jugadores deberán responder a la pregunta o rellenar los espacios en blanco pasándole, boca abajo, una carta blanca al Card Czar.

El Card Czar mezclará todas las respuestas y leerá cada combinación de cartas en voz alta. Éste, deberá releer la carta negra antes de leer cada respuesta. Finalmente, el Card Czar escogerá la carta que más gracia le haya hecho, y la persona que haya lanzado esa carta ganará un punto.

Después de una ronda, un jugador diferente será el Card Czar y todos los demás cogerán una carta blanca más para así tener siempre diez en la mano.

ESCOGE 2

Algunas de las cartas negras tienen 2 espacios en blanco. Para responderlas, cada jugador debe entregar 2 cartas blancas. **IMPORTANTE:** entrégalas en el orden en el que el Card Czar debe leerlas (entrega la primera carta blanca boca abajo, y después haz lo mismo con la segunda, colocándola encima de la primera.)

Juego de azar

Si tienes más de una carta blanca que crees que puede ganar la ronda, puedes apostar uno de tus puntos para jugar una carta blanca extra. Si ganas, conservas el punto. Si pierdes, la persona que haya ganado se quedará con el punto que has apostado.

Reglas de casa

Cards Against Humanity está creado para que cada uno juegue como le dé la gana.

Aquí te enseñamos algunas de nuestras formas favoritas de prostituir las reglas:

Manuel Randóme: en cada ronda, escoge una carta blanca de la pila al azar e incorpórala en la partida. Esta carta pertenece a un jugador imaginario, Manuel Randóme, y si él gana el juego, todos los jugadores se van a casa avergonzados eternamente.

Final feliz: cuando estés listo para terminar el juego, juega la carta negra "Haz un Haiku", la ceremonia oficial del final de un buen juego de Cards Against Humanity. **Nota:** los Haikus no necesitan seguir el formulario 5-7-5. Solo se deben leer dramáticamente.

Reglas de casa (continuación)

Yo nunca: los jugadores pueden, en cualquier momento, descartar las cartas que no entiendan, pero deberán admitir y confesar delante del grupo su ignorancia y sufrir su humillación.

La Ley de Wheaton: en cada ronda, el Card Czar saca dos cartas negras, elige cuál quiere jugar, y devuelve la otra al fondo del montón de cartas negras.

Reiniciar el universo: en cualquier momento, los jugadores podrán intercambiar un punto que hayan ganado anteriormente para devolver tantas cartas blancas a la baraja, y escoger otras para volver a tener diez.

Dios ha muerto: se juega sin Card Czar. Cada jugador elige su carta favorita cada ronda. La carta con más votos gana la ronda.

Meritocracia: en lugar de pasar en el sentido de las agujas del reloj, el rol de "Card Czar" pasa al ganador de la ronda anterior.

Smooth Operator: si un jugador consigue introducir en la conversación una de sus cartas blancas sin que nadie se de cuenta, puede cambiarla por un punto. Si alguien le pilla, el jugador pierde el punto. Si esta regla te parece confusa, es que estás tomándote demasiado en serio el juego.

Desempate: si el Card Czar no se decide entre dos cartas blancas, puede declarar un "desempate". En este caso, el jugador más atractivo gana.

Freaky Friday: los jugadores juegan a Cards Against Humanity mientras llevan la ropa interior de sus madres.

Modo difícil: juega a Cards Against Humanity mientras crías a 4 niños, lidias con un dolor de espalda crónico y sirves mesas en McDonalds. ¡Bonus! Para un reto añadido, prueba ser gay o negro.

Ruleta rusa: el Card Czar saca un revólver, coloca una bala al azar, hace girar el cilindro y lo cierra. Luego se pone el arma en la cabeza y aprieta el gatillo. Si el Card Czar sobrevive, coloca el arma en el centro de la mesa, y reta al resto de jugadores diciendo "No hay huevos". El Card Czar gana un punto.

Salvar al jefe: un jugador puede ganar un punto en cualquier momento si anuncia su candidatura para ser elegido Presidente de España, y gana la carrera electoral.

Fumar opio y jugar a Cards Against Humanity: ¡Gran idea!

Espera a Godot: al iniciar el juego en vez de coger cartas, los jugadores miran fijamente a la pila de cartas blancas. Después de un tiempo indeterminado cambian la mirada a la pila de cartas negras. El juego no empieza. ¿Cómo puede empezar? Ya ha acabado. En la oscuridad los jugadores van cambiando suavemente la mirada de una pila a otra ¿Es un truco de luz o parece que las cartas se van uniendo en una pila gris? Segundo tras segundo el polvo se acumula en las cartas. Nadie gana puntos. Nadie gana.

No juegues a Cards Against Humanity: pasea por un parque. Llama a tu madre. Vive un poco.