

EINDE VAN HET SPEL:

Het spel eindigt wanneer een speler 10 kaarten heeft.
Diegene is de winnaar.

HINT:

Om een goede voorstelling te krijgen van de shitty situatie,
is het belangrijk dat de voorlezer de illustratie op de kaart
toont (terwijl het getal bedekt wordt).



Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.

Informatie bewaren ter referentie. Made in China.

Waarschuwing. Alleen voor volwassenen. Buiten bereik van minderjarigen houden. Inhoud kan schokkend als schokkend worden ervaren.

© 2019 Turner Broadcasting System, Inc.

S19



#76 548



7654810-V03-1019

NEDERLANDSE

EDITIE

SHIT HAPPENS™

VOOR SUKKELS DIE GEEN
ENGELS KUNNEN



INSTRUCTIES

SPELEERS 2+ / LEEFTIJD: 18+

#76 548



INHOUD:

200 kaarten, overduidelijke spelregels.

DOEL VAN HET SPEL:

Wees de eerste speler die 10 Shit Happens kaarten verzamelt.

VOOR HET SPEL:

Elke speler pakt 3 Shit Happens kaarten en plaatst deze voor zich. **Rangschik de kaarten op volgorde van het nummer**, van links naar rechts. Dit vormt het begin van jouw lijdensweg. Je hebt nog maar 7 kaarten nodig om te winnen!

HET SPEL SPELEN:

De speler die man genoeg is om te beginnen, pakt een kaart voor de persoon links van hem/haar en laat deze zien, **zonder het getal te laten zien**.

Om een kaart te winnen, moet de buurman/-vrouw raden **tussen welke kaarten** op zijn/haar lijdensweg de kaart geplaatst moet worden (zie voorbeeld).

Shit Happens kaarten zijn verdeeld in 3 onderdelen:

SCHIJTSITUATIE

ILLUSTRATIE

ELLENDI INDEX



DE ELLENDE INDEX:

Wat is de Ellende Index? Het is het ranking systeem dat van 0 tot 100 loopt, dat door specialisten is vastgesteld. Sommige situaties zijn redelijk mild (zoals het laten vallen van je warme stroopwafel) en andere zijn nogal problematisch (zoals het vinden van een dode hoer in je bed).

Stel je voor dat je de volgende kaart krijgt:

"PER ONGELUK JE OUDERS SEKSTAPE KIJKEN"

Waar zou je het plaatsen in jouw lijdensweg? A, B, C, of D?



⚡ Je hoeft niet het **exacte** nummer van de Ellende Index te raden om te winnen. Wat je moet doen is raden tussen welke kaarten het getal ligt.

⚡ **Als je goed hebt gegokt**, mag je de kaart toevoegen aan je lijdensweg.

⚡ **Als je verkeerd hebt gegokt**, mag de persoon links van jou raden waar deze kaart past in **zijn/haar eigen lijdensweg**. Als diegene het fout heeft, mag de volgende speler gokken, etc.

⚡ **Als iedereen aan tafel heeft mogen gokken** en niemand het goed heeft geraden, mag de **voorlezer** de kaart houden en deze toevoegen aan zijn/haar eigen Lijdensweg.

Als de kaart is gewonnen, mag de speler links van de voorlezer een nieuwe kaart pakken en deze voorlezen aan de speler links van hem/haar, enzovoorts.

Hoe meer kaarten je toevoegt aan je lijdensweg, hoe kleiner de intervallen tussen de kaarten worden en hoe moeilijker het wordt om de volgende kaarten goed in te schatten. Blijf gefocust op de antwoorden van je tegenstanders. Hun fouten zijn **hints** voor jou.