

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 schijtsituatie, is het belangrijk dat de voorlezer de illustratie op de kaart toont (terwijl het getal bedekt wordt).

DE IJSKOUDE WINTER

EDITIE



SHIT HAPPENS™

NIET VOOR SN*WFLAKES!



© 2022 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hatten, the Netherlands.

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



926541
Goliath®

926541.0-10-v01-2209



INSTRUCTIES

SPELERS 2+ / LEEFTIJD 18+



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 open 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 mans 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

ELLENDEN 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 alleen maar sokken krijgen voor Kerst) en andere zijn nogal problematisch (ingesneeuwd raken voor een week zonder eten).

Stel je voor dat je de volgende kaart krijgt:

"VAST IN DE SKILIFT NADAT DIE GESLOTEN IS"

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.