

EDIZIONE ORIGINALE

SHIT HAPPENS™

IL GIOCO DELLA SFIGA!



MANUALE DI ISTRUZIONI

GIOCATORI 2+ / ETÀ: 18+



CONTENUTO:

200 carte, manuale di istruzioni.

OBIETTIVO DEL GIOCO:

Essere il primo giocatore a collezionare **10 carte Shit Happens**.

PREPAZIONE DEL GIOCO:

Ogni giocatore pesca 3 carte Shit Happens e le piazza di fronte a sé stesso. **Posiziona le carte in ordine numerico**, da sinistra a destra. Sei a buon punto... mancano solo 7 carte alla vittoria!

REGOLE DEL GIOCO:

Il giocatore considerato all'unanimità il più sfigato pesca una carta per il **giocatore posto alla sua sinistra** e gliela mostra, **nascondendo il valore della carta**.

Per vincere la carta, il giocatore deve indovinare **tra quali carte posizionala** in base al suo Shit-o-Metro (vedi esempio).

Le carte Shit Happens sono divise in 3 sezioni:

SITUAZIONE

ILLUSTRAZIONE

INDICE DI SFIGA

Trovi un video porno
dei tuoi genitori



INDICE DI SFIGA

53.5

SHIT-O-METRO:

Cos'è lo Shit-o-Metro? È una scala virtuale graduata da 0 a 100. È comunemente concordato tra gli specialisti che 0.5 è uguale a «Niente di grave!» mentre 100 corrisponde a «Ma cosa ho fatto per avere un karma così negativo???»

Immaginiamo che tu abbia le seguenti carte:

“TROVI UN VIDEO PORNO DEI TUOI GENITORI”

Dove la posizioneresti all'interno del tuo Shit-o-Metro? A, B, C, o D?



⚡ Non devi necessariamente indovinare il punteggio esatto dell'Indice di Sfiga per vincere la carta. Tutto quello che devi fare è **indovinare il corretto posizionamento** della carta tra quelle già a terra.

⚡ **Se indovini**, puoi inserire la carta nel tuo Shit-o-Metro.

⚡ **Se non indovini**, il giocatore alla tua sinistra può tentare la fortuna cercando il corretto posizionamento all'interno del **SUO Shit-o-Metro**. Se fallisce, il turno passa al giocatore successivo e così via.

⚡ **Se la carta fa un giro completo del tavolo** senza che nessuno riesca a vincerla, allora il **giocatore iniziale** può tenerla inserendola nel suo Shit-o-Metro.

Una volta che la carta è stata vinta, il giocatore alla sinistra del giocatore precedente pesca una nuova carta, la legge al suo vicino di sinistra e così via.

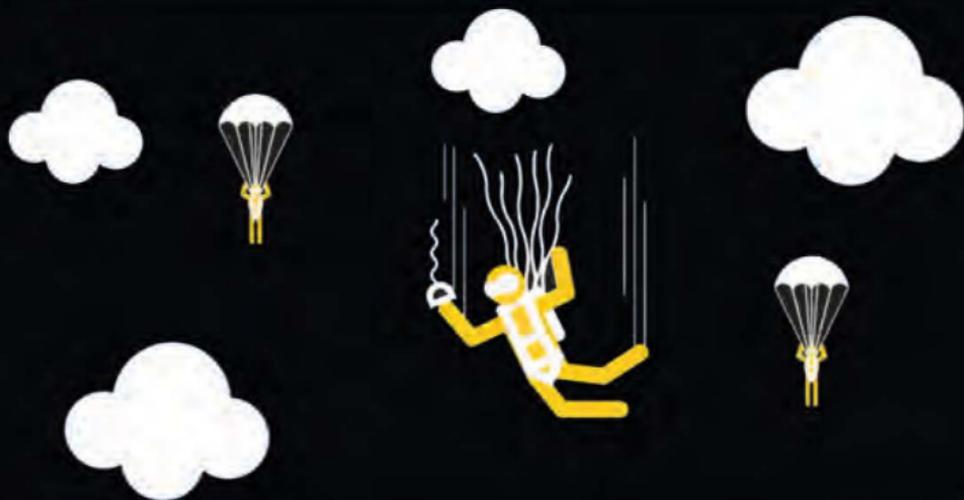
Man mano che aggiungi le carte al tuo Shit-o-Metro, gli intervalli si restringono e diventa sempre più difficile vincere le carte successive. Rimani concentrato sulle risposte dei tuoi avversari quando sbagliano. I loro errori sono **indizi** utili per te.

FINE DEL GIOCO:

Il gioco finisce quando un giocatore colleziona 10 carte. Il primo a farlo, è il vincitore!

SUGGERIMENTI:

Al fine di aiutare i giocatori ad immedesimarsi correttamente nella situazione di merda e di riuscire ad indovinare, è importante che il giocatore che pesca la carta mostri bene l'illustrazione (nascondendo il valore).



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

Fabbricato in Polonia.

Avvertenze. Solo per adulti. Tenere lontano dalla portata dei minori. Il contenuto può essere considerato scioccante.

© 2019 Turner Broadcasting System, Inc.



376551
Goliath[®]

376551-2-10-V03-2204