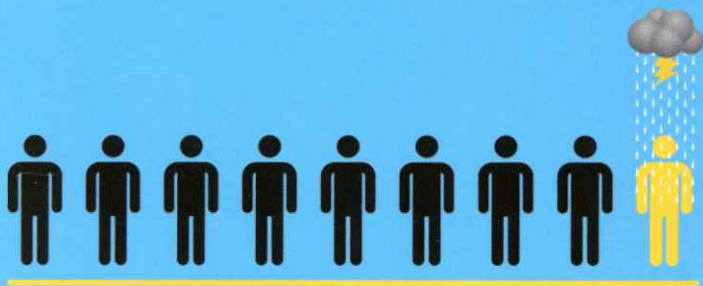


EINDE VAN HET SPEL:

Het spel eindigt als een speler **10 kaarten met netelige situaties** in diens Ellende Index heeft verzameld.

HANDIGE TIP:

Om spelers in staat te stellen zichzelf in te leven in de gegeven situatie en te raden waar de kaart past op de Ellende Index, is het belangrijk dat de lezer de illustratie laat zien (terwijl hij de Ellende Index-waarde ervan verbergt).



© 2025 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands

Made in China

Vervaardigd op basis van een licentie van Uncle Andy Toys en East West Innovation.
Bedacht door Andy Breckman.

Waarschuwing. Bevat teksten en afbeeldingen die als schokkend ervaren kunnen worden.
Niet geschikt voor spelers jonger dan 14 jaar.

www.goliathgames.com



QW2205

925554 1-10-V03-2506

EDITIE

VOOR DE HELE FAMILIE

SHIT HAPPENS™

EEN ONGELUK ZIT IN EEN KLEIN HOEKJE



INSTRUCTIES

SPELERS 2+ / LEEFTIJD 14+



INHOUD:

200 kaarten met **netelige situaties**. Elke kaart toont een vreselijke gebeurtenis die is gebeurd of zou kunnen gebeuren.

DOEL VAN HET SPEL:

De eerste speler die **10 kaarten met netelige situaties** heeft verzameld, wint. Gefeliciteerd!

VOORBEREIDING:

Schud de stapel en geef elke speler 3 kaarten. Ieder legt ze open voor zich neer. In oplopende volgorde van waarde, van links naar rechts. Het is een geschenk... er zijn nog maar 7 kaarten nodig om te winnen!

VERLOOP VAN HET SPEL:

De speler die zo moedig was om de kaarten uit te delen mag als eerste beginnen. Als het jouw beurt is, trekt de speler rechts van je een kaart van de trekstapel en leest de **netelige situatie** hardop voor **MAAR VERKLAPT HET ELLENDE INDEX-NUMMER NIET**.

Om de kaart te winnen, moet je raden welke plaats hij inneemt op je Ellende Index (zie voorbeeld).

Shit Happens-kaarten zijn verdeeld in 3 delen:

SITUATIE

ILLUSTRATIE

ELLENDE INDEX

Er kruipt een spin in je oor



ELLENDE INDEX

44

DE ELLENDE INDEX:

Wat is de Ellende Index? Het is eenvoudigweg een **virtuele schaal van 0 tot 100**. We zijn het onder specialisten eens dat 1 gelijk staat aan **"niet slecht!"** en 100 iets als **"maar wat heb ik in hemelsnaam gedaan dat mij dit overkomt???"** betekent.

Stel bijvoorbeeld dat je deze kaart krijgt:

"JE VERLIEST JE ZWEMKLEDING IN EEN OPENBAAR ZWEMBAD"

Hoe hoog zou jij het op je Ellende Index plaatsen? A, B, C of D?



⚡ Je hoeft de exacte Ellende Index van een kaart niet te raden om deze te winnen. Je hoeft alleen maar te raden **welke plaats het op de Ellende Index heeft**. Met andere woorden: leg de kaart en je andere kaarten in de juiste volgorde.

⚡ Als je het juist hebt geraden, voeg je de kaart toe aan je **Ellende Index**.

⚡ Als je het mis hebt, kan je linker buurman een gok wagen en hem proberen te plaatsen in diens **eigen Ellende Index**. Als hij faalt, is de volgende persoon aan de beurt, enzovoort.

⚡ Als de kaart rondgaat zonder dat iemand hem wint, **verwijder het dan uit het spel**. Deze kaart is door niemand gewonnen.

Zodra de kaart is gewonnen, **trekt de speler links** van de vorige lezer een nieuwe kaart, leest deze voor aan zijn **buurman aan de linkerkant**, enzovoort.

Naarmate je meer kaarten aan je Ellende Index toevoegt, **worden de ruimtes kleiner** en het wordt het ingewikkelder om de volgende kaarten te winnen.