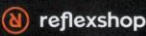


SHIT HAPPENS™

AZ ELCSESZETT SZITUK SZÓKIMONDÓ JÁTÉKA
JÁTÉKSZABÁLYOK 

UTÁLSZ SZABÁLYOKAT OLVASNI?

Hát mi is! Ezért csináltunk egy játékbemutató videót. Kattolj ide, és lesd meg:

www.reflexshop.hu/shit-happens

1 MI A BÁNATOS FRANCOT KELL ITT CSINÁLNI?

Legyél te a legjobb, aki sorrendbe tudja állítani az eseményeket a *kis szarágóktól* a *legnagyobb szarcunamiig*.

2 MI VAN A DOBOZBAN?

200 SZITUÁCIÓKÁRTYA, amiknek mindegyike valamilyen gázos helyzetet fest le, ami megtörtént, vagy *megtörténhetne*.



Ahogy látni fogjátok, a kártyák egy részén a szituációk éppen csak egy kicsit bajosak (mint például egy *méhcsipés*), de néhányuk viszont kegyetlenül szívás (ha mondjuk egy *halott prostit* találsz az ágyadban). Ezt jelzi a **szarométer**, amivel minden kártyát elláttunk.

3 SZAROMÉTER

A **szarométer** a mi rangsorolási rendszerünk, amit 1-től 100-ig jelöltünk.

A SZAROMÉTER BEMUTATÁSA



Ha esetleg felmerülne benned, hogyan állítottunk rangsort a helyzetek között? Nos, *mi* sehogy. Helyette felkértünk egy csapat *komoly, magasan képzett, felnőt*t embert, hogy tegyék ezt meg helyettünk. A csapat tagjai között voltak házassági tanácsadók, terapeuták, karrier tanácsadók és szociális munkások, kollektívan reprezentálva **több mint 150 év** klinikai pszichológia tapasztalatát. Higyj nekünk - ők vágják ezeket a dolgokat.

Alaposan kielemezték *minden* eseményt (*igen, még a legostobábbakat is*), miközben olyan dolgokat mérlegeltek, mint:

Szorongás szintje | Érzelmi trauma | Hosszú távú pszichológiai sérülés

Ezek összevetése után átlagoltuk a szakik eredményeit, és azok alapján állítottuk fel a **szarométert**.

4 A KÁRTYÁK FELÉPÍTÉSE

A **Shit Happens™** kártyái nem bonyolultak.

Az elcseszett
szituáció

Illusztráció

szarométer
száma

Óvszert találsz a
hamburgeredben



SZAROMÉTER

50

5 NE SZ@RAKODJUNK, KEZDJÜNK BELE!

Először keverjétek meg a paklit, azután osszatok 3-3 kártyát minden játékosnak. Magasról *tojunk rá*, melyikőtök oszt, felnőtt emberek vagytok, döntsétek el *t!* A maradék kártya egy húzópakli lesz.

Tegyétek a kártyáitokat magatok elé, képpel felfelé, szarométer alapján növekvő sorrendbe. Ezzel most alkottatok egy sort - a győtrelem sorát. Vagy, ahogy mi szeretjük hívni - a **NYOMORSORT**.

NYOMORSOR



Az lesz a kezdőjátékos, aki elég tőkös volt, hogy osszon lapokat. Amikor a te köröd van, a téled jobbra ülő játékos húz egy kártyát a húzópakliból. Felolvassa a rajta látható **elcseszett szituációt**, *DE NEM MONDJA MEG*, hogy mennyi a **SZAROMÉTER ÉRTÉKE**.

Ahhoz, hogy megnyerd ezt az új kártyát, **NEM A PONTOS MUTATÓ SZÁMÁT KELL KITALÁLNOD** (ami amúgy is kábé lehetetlen lenne). Elég, ha kitalárod a pontos helyét a **NYOMORSORODBAN**. Más szóval, helyezd el a kártyáid között a neki megfelelő helyre!

Csak a poén kedvéért, tegyük fel, hogy **EZ A 3 KÁRTYÁD VAN**:



D

Ezt a kártyát próbáld megszerezni:



Hmm... ez elég kemény. De vajon hová illik a **NYOMORSORODBA**?

Ha szerinted rányitni a szüleidre, miközben szexelnek **KEVÉSBBÉ CIKI**, mint egy botránys frizúra, akkor jelöld meg az **A** helyet!

Ha szerinted ez a botránys frizúra és a gyökérkezelés **KÖZÉ** esik, jelöld meg a **B** helyet!

RB1791

Ha szerinted **ROSSZABB**, mint egy gyökérkezelés, de **NEM OLYAN ROSSZ**, mint pucéran, a lakásodból kizáródn, jelöld meg a **C** helyet!

Ha szerinted **ROSSZABB**, mint mindhárom felsorolt, akkor jelöld meg a **D** helyet!

Dobpergést kérünk!

Rányitni a szüleidre, miközben szexelnek 25.5-ös **szarométer** értékkel bír, ezért a helyes válasz:

B: A BOTRÁNYOS LÁTOGATÁS A FODRÁSNÁL ÉS A GYÖKÉRKEZELÉS KÖZÖTT VAN A HELYE.



HA JÓL TIPPELTÉL, MEGSZEREZTED EZT A KÁRTYÁT. Képpel felfelé rakd a **NYOMORSOROD** megfelelő helyére, és a köröd véget ért.

Ha **ROSSZUL TIPPELTÉL**, a tőled balra ülő játékos megpróbálhatja ellopni ezt a kártyát, ha jól megtippeli, hogy hová illik az ő **NYOMORSORÁBA**. Ha ez a játékos is eltéveszti, akkor az óramutató járásának irányába halad tovább a kártya, amíg valaki helyesen megtippeli az eredményt,

és megszerzi a kártyát.

Ha visszaér a kör a felolvasó játékoshoz, és **SENKI SEM TIPPELTTE MEG HELYESEN** a kártyát, nos... akkor tagadhatatlanul szerencsétlenek vagytok. Tegyétek a kártyát a dobópakliba!

Minél több kártyát nyertek meg, a rések a kártyáitok közt a **NYOMORSORAITOKBAN** egyre szűkebbek lesznek, és a játék egyre nagyobb kihívássá válik.

6 FELTÉTELEZD A LEGROSSZABBAT!

Amikor egy **ELCSESZETT SZITUÁCIÓT** vizsgálsz, mindig a **LEGROSSZABB**, de közben **LEGVALÓSZÍNŰBB** lehetőségre számíts! Ha egy kártya azt mondja, beleesik a telefonod a WC-be, ne arra gondold, hogy kihalásztad, megcsináltad azt a rizses hülyeséget, és most *szuperül* működik. **Nem!** A telefonod *kukát fogott*, minden adatod *elveszett* és *nem volt biztosításod*. Ezt beszívtad!

7 HOGYAN NYERHETSZ?

Az a játékos **NYER**, aki elsőként szerez meg 10 elcseszett szituáció kártyát. *Gratulálunk* – mostantól te vagy a **SZARKUPAC KIRÁLYA!**

92128110-v02-0521



KÖSZÖNJÜK A SZAKÉRTŐINK MUNKÁJÁT

Risa Breckman LCSW, Nancy Ward MSW, LCSW, Morgan Seawright EdS, CAS, Ian Felkel LCSW, Susan L. Ferrula LCSW, Eric Iarossi LPC, Prof. Paul J. Bertsch, Tami Frick, Dr. Kathleen Hedden PhD, Gus Mobley MSW, Fred DiCristoaro MSW, LSW, Dr. Donna Leone-Carver PhD, és még páran, akik érthető okokból névtelenek kívántak maradni.

ANDY BRECKMAN JÁTÉKA

KÁRTYAJÁTÉK

2 FŐTŐL

18 ÉVES KORTŐL