

CÓMO GANAR:

El primer jugador que consiga **10 cartas de eventos de mierda** gana. Enhorabuena: ¡eres el Rey de la Montaña de mierda!

IMAGINA LO PEOR:

Cuando consideres una **SITUACIÓN DE MIERDA**, debes imaginar el **PEOR**, y, **SIN EMBARGO**, **CREÍBLE**, escenario posible. Si en una carta pone "Se te cae el móvil al váter", no supongas que lo sacas, haces lo del arroz y, milagrosamente, aún funciona. No. Tu móvil está jodido, has perdido todos los datos y no tienes seguro. **Así se hace.**



ADVERTENCIA. Producto dirigido exclusivamente para adultos. Mantener fuera del alcance de los menores de edad. El contenido puede resultar impactante.

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

© 2022 Goliath Games Iberia. Apartado de Correos 238. 46470 Catarroja (Valencia) España.

Fabricado en Polonia.

© 2016 Uncle Andy Toys, Inc. Fabricado bajo licencia de Uncle Andy Toys y East West Innovation. Creado por Andy Breckman.



376538

376538, 1-10-V01-2209

SHIT HAPPENS™

A TI. A MI. A TODO EL MUNDO



INSTRUCCIONES EXPLÍCITAS

JUEGO DE CARTAS PARA 2 O MÁS JUGADORES A PARTIR DE 18 AÑOS



bi bi Bizak

¿QUÉ HAY EN LA CAJA?

200 cartas con situaciones de mierda, instrucciones explícitas.

¿QUÉ NARICES DEBO INTENTAR CONSEGUIR?

Ser el mejor en clasificar situaciones de mierda desde la **menor desgracia** hasta la **desgracia absoluta**.

COMENCEMOS CON ESTA MIERDA:

Primero, mezcla la baraja y reparte tres cartas a cada jugador. Nos da igual quién reparta; sois adultos hechos y derechos: decidid vosotros. El resto de cartas se quedan en el mazo. Coloca tus cartas boca arriba sobre la mesa delante de ti, **ordenadas según el número asignado por el índice de desgracia**. Así vas configurando una escala. Nos gusta llamarla **LA RUTA DEL DOLOR**.

¿CÓMO JUGAR?

El mismo jugador que repartió las cartas será el que comience. Cuando sea tu turno, **el jugador de tu derecha** saca una carta del mazo. Lee en voz alta la **SITUACIÓN DE MIERDA PERO NO REVELA EL NÚMERO DEL ÍNDICE DE DESGRACIA**.

Las cartas de Shit Happens™ no son complicadas.

SITUACIÓN DE MIERDA

ILUSTRACIÓN

ÍNDICE DE DESGRACIA

**En El Restaurante:
Encuentras Un
Condón En Tu
Hamburguesa**



ÍNDICE DE DESGRACIA

50

EL ÍNDICE DE DESGRACIA DESMITIFICADO:

El Índice de Desgracia es nuestro **sistema de clasificación** que va de 1 a 100. Como verás, algunas de las situaciones en las cartas son **bastante chorra** (como una picadura de abeja), y algunas son **más problemáticas** (como encontrar una prostituta muerta en tu cama). Cada carta ha sido clasificada en nuestro **Índice de Desgracia**.

Digamos que estás tratando de ganar esta carta:

"PILLAS A TUS PADRES EN LA CAMA"

Mmm... eso es difícil. ¿Dónde la colocarías en tu RUTA DEL DOLOR? ¿A, B, C o D?



⚡ Para conseguir la carta, **NO TIENES QUE ADIVINAR EL NÚMERO DEL ÍNDICE EXACTO** (lo que sería imposible). Lo que tienes que hacer es averiguar **SU LUGAR CORRECTO EN TU RUTA DEL DOLOR**. O sea, colocarlo en orden con el resto de tus cartas.

⚡ Si **ACIERTAS, ganas la carta**, que se quedará, boca arriba, en tu RUTA DEL DOLOR, y tu turno termina.

⚡ Si **NO ACIERTAS, el jugador de tu izquierda puede "robar" la carta** intentando adivinar donde la colocaría en su RUTA DEL DOLOR. Si ese jugador se equivoca, el juego prosigue en el sentido de las agujas del reloj. Cada jugador tendrá que adivinar hasta que alguno acierte y consiga la carta.

⚡ Si dais toda la vuelta y volvéis a la persona que leyó inicialmente la carta, y **NINGUNO DE LOS JUGADORES HA ACERTADO**, entonces... tíos, obviamente sois malísimos. **Coloca la carta en el montón de descarte.**

Conforme se consiguen más cartas, **los intervalos entre las cartas de tu RUTA DEL DOLOR se reducen** y el juego se vuelve más desafiante.