

## FIN DE LA PARTIE :

La partie prend fin dès qu'un joueur parvient à placer sa 10ème carte. Ce dernier remporte la partie.

## PRÉCISION :

Afin de permettre aux joueurs de bien se projeter dans la situation et correctement deviner l'indice de galère, il est important que le lecteur leur montre l'illustration (tout en cachant sa valeur).



© 2019 Goliath BV, Vijzelpad 80, 8051 KB Hallem, Pays-Bas  
Informations à conserver. Fabriqué en Chine. Les couleurs et les détails peuvent varier par rapport au modèle présenté sur l'emballage. Photos non contractuelles. Copyright. © 2016 Uncle Andy Toys, Inc. Made under license from Uncle Andy Toys and East West Innovation. Made in China.



PENSEZ AU TRI!



ATTACHES ET FILMS PLASTIQUES À JETER



CARTON À RECYCLER



VALABLE POUR LA FRANCE UNIQUEMENT. CONSIGNE POUVANT VARIER LOCALEMENT > WWW.CONSIGNESDETRIFR



#76 547

7654710-003-0319

ÉDITION

GALÈRES EN FAMILLE

# SHIT HAPPENS™

À CHAQUE JOUR SA DOSE DE POISSE !



## RÈGLE DU JEU

JOUEURS 2+ / AGE 13+



#76 547

## CONTENU :

200 cartes Shit Happens édition "Galères en Famille", la règle du jeu.

## BUT DU JEU :

Être le premier à collecter un total de **10 cartes** Shit Happens.

## MISE EN PLACE :

Pour commencer, chaque joueur pioche 3 cartes Shit Happens et les place devant lui. **Dans l'ordre croissant** de valeur, de gauche à droite. C'est cadeau... il ne reste plus que 7 cartes à gagner !

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Le joueur dont on s'accorde à dire qu'il est le plus poissard pioche une carte **pour son voisin de gauche** et la lui montre en prenant bien soin **de cacher sa valeur**. Pour la gagner, ce dernier doit deviner **dans quel intervalle il doit la placer** sur son Shit-o-mètre (voir exemple).

Les cartes Shit Happens se divisent en 3 zones de lecture principales :



## LE SHIT-O-MÈTRE :

**Qu'est-ce que le Shit-o-mètre ?** Il s'agit tout simplement d'une échelle virtuelle graduée de 0 à 100. On s'accorde à dire chez les spécialistes que 1 équivaut à un "même pas mal !" quand 100 correspond à un "mais qu'est-ce que j'ai bien pu faire pour avoir un Karma aussi pourri ???".

Imaginons qu'on vous propose la carte :

"TU PERDS TON MAILLOT DE BAIN À LA PISCINE !"

À quel niveau la situeriez-vous sur votre Shit-o-mètre ? A, B, C ou D ?



⚡ Inutile de deviner l'indice de galère exact d'une carte pour la remporter. Il suffit de deviner à **quel intervalle** elle correspond.

⚡ **Si vous répondez correctement**, ajoutez la carte à votre Shit-o-mètre.

⚡ **Si vous vous trompez**, votre voisin de gauche peut tenter sa chance et essayer de l'intégrer à **SON propre Shit-o-mètre**. S'il échoue, au tour du suivant et ainsi de suite.

⚡ **Si la carte fait le tour** sans que personne ne la gagne, c'est le **lecteur original qui la conserve** et l'ajoute à son Shit-o-mètre.

Une fois la carte gagnée, le joueur placé à gauche du lecteur précédent pioche une nouvelle carte, la lit à son voisin de gauche et ainsi de suite.

Au fur et à mesure que l'on rajoute des cartes à son Shit-o-mètre, les intervalles se resserrent et il devient plus compliqué de remporter les cartes suivantes. Restez à l'écoute des réponses de vos adversaires qui échouent à gagner une carte. Ce sont autant **d'indices** qui peuvent s'avérer très utiles.