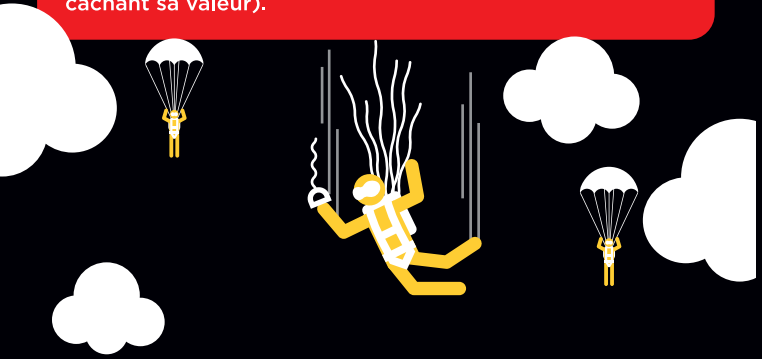
FIN DE LA PARTIE :

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).



© 2026 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, Pays-Bas.
© 2026 Uncle Andy Toys, Inc.
Made under license from Uncle Andy Toys and East West Innovation. Created by Andy Breckman.

Made in China. | **www.goliathgames.com**

Attention. Pour adultes uniquement. Tenir hors de portée des mineurs.
Réservé à un public averti. Contenu pouvant être choquant pour les plus jeunes.

FR NOTICE D'INSTRUCTIONS

FR DONNEZ OU RECYCLEZ — ASSOCIATION ou MAGASIN ou DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr

938346

Endless Games®

938346.0-10-v01-2604

NOUVELLE ÉDITION ORIGINALE

SHIT HAPPENS™

LE MONDE DEVIENT DE PLUS EN PLUS FOU !



RÈGLE DU JEU

2 JOUEURS ET + | ÂGE 18+

CONTENU :

200 cartes, 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 trois parties :

SITUATION

ILLUSTRATION

INDICE DE GALÈRE



LE SHIT-O-MÈTRE :

Qu'est-ce que le Shit-o-mètre ? Il s'agit tout simplement d'une échelle virtuelle graduée de 0.5 à 100. On s'accorde à dire chez les spécialistes que 0.5 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 :

"TA MÈRE TE SURPREND EN TRAIN DE FAIRE DES NUDES"

Où la placeriez-vous sur le shit-o-mètre en comparaison aux cartes déjà posées ?



- Pas besoin de deviner l'indice exact de la carte. **Il suffit d'indiquer où la placer par rapport aux cartes déjà posées :** avant la carte avec l'indice le plus faible, entre deux cartes (à préciser) ou après celle au plus fort indice de galère. Ici, il y a 4 emplacements possibles indiqués par des **« ? ».**

- **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.