

MIND MEGHALUNK!

2 KIADÁS

ÖNÁLLÓAN IS JÁTSZHATÓ, DE KEVERHETŐ BÁRMELYIK SHIT HAPPENS™ JÁTÉK KIADÁSÁVAL

SHIT HAPPENS™



JÁTÉKSZABÁLY



reflexshop

A JÁTÉK CÉLJA

Az élet nehéz, ez a játék viszont nem az. Legyél te a legjobb, aki sorrendbe tudja állítani az eseményeket a kis szarságoktól a legnagyobb szarcunamikig.

SZAROMÉTER

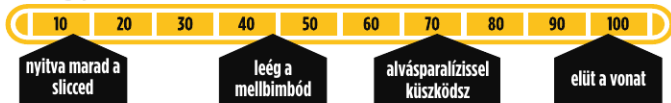
Minden kártya valamilyen gázos helyzetet fest le, ami megtörtént, vagy ne adj' isten, *megtörténhet* a jövőben.



Ahogy látni fogjátok, a kártyákon lévő szituációk egy része nem nagy kaland (mint például az, ha belevakuznak a szemedbe), néhányuk viszont kegyetlen nagy szívás (ha mondjuk elüt egy vonat).

Ezt jelzi az évek kemény munkájával tökélyre fejlesztett szarométer, ami minden kártyán megtalálható.

A szarométer a mi rangsorolási rendszerünk, amit 0,1-től 100-ig jelöltünk.



Felmerülhet benned a kérdés, miként állítottunk rangsort a helyzetek között. Nos, hát úgy, hogy felkértünk erre rengeteg hozzád hasonló embert, időset és fiatalot egyaránt, akik eléggé vágják ezeket a dolgokat!

Alaposan kielemezték minden eseményt (még a legabszurdabbakat is), miközben olyan szempontokat mérlegeltek, mint:

- * Az okozott szorongás szintje
- * Az érzelmi trauma
- * A hosszú távú pszichológiai sérülés

Ezek összevetése után átlagoltuk az eredményeket, és azok alapján alkottuk meg a szarométert.

MINDEN EGYES ESEMÉNY KÁRTYÁJÁRA A SZAKÉRTŐINK ÁLTAL ADOTT PONTSZÁMOK ÁTLAGA KERÜLT FEL SZAROMÉTER-ÉRTÉKKÉNT!

A KÁRTYÁK FELÉPÍTÉSE

Az elcsesztett szituáció

Illusztráció

A szarométer értéke



ELŐKÉSZÜLETEK

Először keverjétek meg a paklit, azután osszatok 3-3 kártyát minden játékosnak. Magasról *tojunk rá*, melyikötök oszt, döntsetek el ti!

A maradék kártyából képezzetek képpel lefelé egy húzópaklit.

Tegyétek a kártyáitokat magatok elé, képpel felfelé, a szarométer alapján növekvő sorrendbe.

A JÁTÉK MENETE

Így most balról jobbra egyre gázabb szituk sorakoznak előttetek – nevezzük ezt a sort egyszerűen **NYOMORSORNAK**.

Az a jómadár kezdje a játékot, aki bevállalta az első osztást. Amikor a te köröd van, a tőled 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 a kártyát, nem a pontos szarométer-értékét kell kitalálnod (ami amúgy elég lenyűgöző lenne).

Elég, ha kitalálod a pontos helyét a NYOMORSORODBAN. Más szóval, helyezd el a kártyáid között a neki megfelelő helyre!

Fontos: A kártya szarométer-értéke mindaddig rejtve marad, és csak a felolvasó láthatja, amíg valaki ki nem találja, hogy a nyomorsorában hová illik be a kártya (vagy amíg eldobásra nem kerül).

Tegyük fel, hogy ez a 3 kártyád van:



Ezt a kártyát próbáld megszerezni:



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

Ha szerinted az, hogy rád támad egy liba, KEVÉSBÉ CIKI, mint egy kukában ébredni, akkor jelöld meg az **A** helyet!

Ha szerinted ez a kukában ébredés és a halálos csokiallergia KÖZÉ esik, jelöld meg a **B** helyet!

Ha szerinted ROSSZABB a csokiallergiánál, de NEM OLYAN ROSSZ, mint amikor nyíllal fejbe lőnek, jelöld meg a **C** helyet!

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

Halk dobpergést kérek...

Annak, hogy rád támad egy liba, a szarométer-értéke 62,4, tehát a helyes válasz:

C: A halálos csokiallergia és a nyíllal fejbe lövés 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 kártya rejtve marad, és a tőled balra ülő játékos megpróbálhatja megszerezni azzal, hogy megtippeli, hová illik az ő NYOMORSORÁBAN. Ha ez a játékos is eltéveszti, akkor az óramutató járásának megfelelően haladva a következő játékoson a sor. És ez így megy egészen addig, míg valaki végül helyesen meg nem tippeli a kártya helyét.

Ha visszaér a kör a felolvasó játékoshoz, és senki sem tippelt helyesen, nos... akkor tagadhatatlanul bénák vagytok. Tegyétek a kártyát a dobópakliba!

Minél több kártyát nyertek meg, a NYOMORSORAITOKBAN a kártyáitok közt egyre kisebbek lesznek az értékbeli távolságok, így a játék egyre nagyobb kihívássá válik.

FELTÉTELEZD A LEGROSSZABBAT!

Amikor egy elcseszett szituációt vizsgálsz, mindig a lehető legrosszabb, de közben mégis elképzelhető végkimenetellel számolj!

Ha egy kártya azt mondja, elfingod magad jógaórán, azt akkor ne úgy képzeld, hogy a jógaszönyegre fogod, vagy hogy úgy teszel, mintha odakintről jött volna a hang. Nem. Síri csend volt a teremben, és mindenki a lefelé néző kutyapózt csinálta, amikor a hangosan reccsenő pukihang körülviasszhangozta a megvilágosodásra vágyó társaságot. Ezzel annyi is lett a lelki békédnek, a méltóságodról és a csoporttagságodról nem is beszélve. ;)

A JÁTÉK VÉGE

Az a játékos nyer, akinek elsőként lesz 10 elcseszettszituáció-kártyája a NYOMORSORÁBAN. Gratulálunk!



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 KORTÓL



937378.0



© 2026 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.
Vivid Toy Group Ltd, GU3 1LS, UK.

© 2026 Uncle Andy Toys, Inc. Made under license from Uncle Andy Toys and East West Innovation. FIGYELEM! Felnőtt tartalom. Gyerekektől távol tartandó, a kártyák tartalma megrázó lehet. A színek és a tartalom eltérhetnek az ábrázoltaktól.
Andy Breckman játéka.



reflexshop

Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**
1044 Budapest, Ezred u. 1-3. C1/8. | Tel.: +36 1 / 773 3600
E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu