

SHIT HAPPENS™

TO YOU, TO ME, TO PRETTY MUCH EVERYONE.
EXPLICIT INSTRUCTIONS

50 SHADES OF SHIT EDITION

SHIT HAPPENS™: 50 SHADES OF SHIT MÁ SPILA MED ÖÐRUM SHIT HAPPENS SPILUM



ORIGINAL SHIT HAPPENS™
SAMEINADU



SHIT HAPPENS™: FULL OF SHIT
SPIL TIL AÐ



SHIT HAPPENS™: TOO SHITTY FOR WORK
STÆKKA LEIKINN

© 2018 Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem.

© 2018 Goliath Games, LLC, 3701 West Plano Parkway, Suite 100, Plano, TX 75075. This packaging must be retained as it contains important information. Colors and contents may vary from those illustrated.

Made in Guangdong, China. www.goliathgames.us

Distributed under license in Australia by Crown & Andrews Pty Ltd,

Unit D, 21 Loyalty Road, North Rocks, NSW 2151, Australia.

P: +61 2 98983555 E: sales@crownandandrews.com.au www.crownandandrews.com

© 2018 Uncle Andy Toys, Inc.

Made under license from Uncle Andy Toys and East West Innovation.

Created by Andy Breckman.

7652710_v3_0518

SPILA LEIKUR FYRIR 2+ LEIKMENN 18 ÁRA OG ELÐRI EFTIR ANDY BRECKMAN

vera nafnlaus.

PhD, og nokkurra sem vildu af augljósnum ástæðum Fred D'Costa MSW, LSW, Dr. Donna Leone-Carver, Tami Frick, Dr. Kathleen Hedden PhD, Gus Mobley MSW, L. Ferrula LCSW, Eric Jarossi LPC, Prof. Paul J. Bertsch, Morgan Seawright EdS, CAS, Ian Felkel LCSW, Susan Risa Breckman LCSW, Nancy Ward MSW, LCSW,

PAKKIR TIL SÉRFRÆÐINGAHOPSINS



Ef þú heldur að það sé VERRA en tannanúningur en EKKI JAFN SLÆMT og typpi fast í ryksugu, veldu **C**.

Ef þú heldur að það sé VERRA en allt þrennt, veldu **D**.

Trommur.

Að fá standpínu í jarðaför fær **hörmungaeinkunn** upp á 22.6, svo svarið er:

B: Á MILLI HUNDUR ÉTUR NÆRFÖT OG TANNNÚNINGUR



Ef þú **GISKAÐIR RÉTT**, vinnur þú spilið. Það verður áfram á **SÁRSAUKASLÓÐINI** þinni með framhliðina upp og þú hefur lokið leik.

Ef þú **GISKAÐIR RANGT**, getur leikmaðurinn vinstra megin við þig „stolið“ spilinu með því að giska á hvar það passar á sína **SÁRSAUKASLÓÐ**. Ef honum mistekst er haldið áfram réttisælis og hver leikmaður giskar þar til einhver giskar rétt og vinnur spilið.

Ef þið farið heilan hring um borðið og aftur til þess sem fyrst las spilið og **ENGINN LEIKMAÐUR GISKAÐI RÉTT**, ja þá... þá eruð þið greinilega glötuð. Setjið spilið í kastbunkann.

Eftir því sem leikmenn vinna fleiri spil, minnkar bilið á milli spilanna á **SÁRSAUKASLÓÐINI** og leikurinn verður erfiðari.

6 GERÐU RÁÐ FYRIR ÞVÍ VERSTA

Þegar þú metur **SKITINN ATBURÐ**, skaltu alltaf gera ráð fyrir því **VERSTA** en **TRÚVERÐUGASTA** í stöðunni. Ef á spilinu stendur „Síminn dettur í klósettið“ skaltu ekki gera ráð fyrir að þú getir náð honum upp úr og gert dæmið með hrísgrjónin og hann virki enn fyrir kraftaverk. **Nei**. Síminn er **ónýtur**, öll gögnin þín **glötuð** og þú ert **ótryggð/ur**. Vel gert

7 HVERNIG Á AÐ SIGRA

Fyrsti leikmaðurinn sem safnar 10 spilum með skitnum atburðum sigrar. Til hamingju - þú ert **einvaldur** á **Drulluhaugnum!**

HATAR ÞÚ AÐ LESA REGLUR?

Við líka. Skoðaðu leiðbeiningarmyndbönd á:

www.shithappensgame.com

1 HVERT ER MARKMIÐIÐ?

Að vera bestur í að raða skitnum atburðum frá *minnst* skitnum til *langskitnustu*.

2 HVAÐ ER Í KASSANUM?

200 SPIL MEÐ SKITNUM ATBURÐUM; hvert spili gæti sýnt skitinn atburð sem hefur gerst, eða *GÆTI* gerst.



Eins og þú munt sjá eru sumir atburðirnar á spilunum frekar smávægilegir (*eins og dauð rafhlaða*) og sumir eru vafasamari (*eins og að fá hjartaáfall á meðan á fullnægingu stendur*). Hvert spil fær ákveðna einkunn á **Hörmungaskalanum** okkar.

3 HÖRMUNGASKALINN

Hörmungaskalinn er uppröðunarkerfið sem mælist frá 1 til 100.

HÖRMUNGASKALINN SKÝRÐUR



Þú ert kannski að velta því fyrir þér hvernig við máttum spilin? Við gerðum það ekki. Við báðum hóp *alvarlegrs, sérlega hæfs fullorðins fólks* til að gera það fyrir okkur. Hópurinn samanstendur m.a. af hjónabandsráðgjöfum, starfsráðgjöfum, sálfræðiráðgjöfum og félagsmálastarfsfólki; sem samanlagt státar af **150 árum** af klínískri reynslu af geðvandamálum. *Treystu því*, þau vita hvað þau syngja.

Þau máttu vandvirknislega hvern atburð (*líka þessa fátánlegu*) m.a. með eftirfarandi þætti í huga:

Kvíðastig | Tilfinningalegt áfall | Langtíma sálrænn skaði

Þegar búið var að athuga þetta, tókum við meðaltal af einkunnum þeirra til að búa til **Hörmungaskalann**.

4 SAMSETNING SPILSINS

Spilin í **Shit Happens™** eru ekki flókin.

Skitinn atburður

Myndskreyting

Einkunn á Hörmungaskala

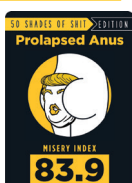


5 HEFJUM LEIKINN

Fyrst eru spilin stokkuð og hverjum leikmanni gefin þrjú. Okkur er *alveg sama* hver gefur - þið eruð fullorðin, ákveðið það bara. Afgangsspilin mynda dragbunka.

Leggðu spilin þín á borðið fyrir framan þig með framhliðina upp, raðaðu þeim eftir Hörmungaskala-einkunnum. Við köllum það **SÁRSAUKASLÓÐINA**.

SÁRSAUKASLÓÐIN



Sá sem nennti að gefa spilin fær að byrja. Þegar þú átt leik, dregur leikmaðurinn hægra megin við þig þú ert dragbunkanum. Hann/hún les **SKITNA ATBURÐINN** upphátt *EN SÝNIR EKKI HÖRMUNGAEINKUNINA*.

Til að vinna spilið *PARFTU EKKI AÐ GISKA Á HÁRRÉTTA EINKUNN* (sem væri líka ómögulegt). Allt sem þú þarft að gera er að giska á *HVAR SPILIÐ PASSAR Á SÁRSAUKASLÓÐINIÐ* ÞINNI. M.ö.o. veldu spilinu viðeigandi stað á meðal spilanna þinna.

Segjum að þú eigir *ÞESSI 3 SPIL*:



Þú ert að reyna að vinna *þetta spil*:



Hmm....þetta er erfitt. Hvar á spilið heima á **SÁRSAUKASLÓÐINIÐ** þinni?

Ef þú heldur að það sé að fá standpínu í jarðarför sé *EKKI EINS HRIKALEGT* og að hundur éti nærfötin þín, bentu á svæði **A**.

Ef þú heldur að það sé *Á MILLI* hundur éti nærfötin þín og tannnúnings, veldu **B**.