

LEIDIMAS

VISAI ŠEIMAI

# SHIT HAPPENS™

ŽAIDIMO TAISYKLĖS

# 1 KĄ AŠ BANDAU PADARYTI?

Geriausiai išrikiuoti blogus įvykius nuo *šiaip sau* iki *blogiausio įmanomo*.

## 2 KAS YRA DĖŽUTĖJE?

**200 siaubingų situacijų kortų**; kiekviena korta nurodo blogą įvykį, kuris nutiko ar **galėtų** nutikti.

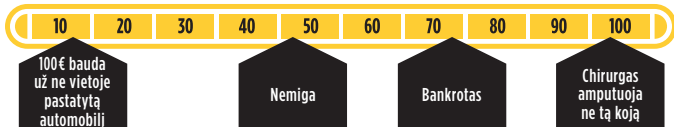


Kaip matysite, vienos situacijos yra blogesnės už kitas, pavyzdžiui, *vapsvos įgėlimas* ir *atleidimas iš darbo*. Kiekviena korta turi **kančios rodiklį**.

# 3 KANČIOS RODIKLIS

Kančios rodiklis yra mūsų vertinimo sistema nuo 1 iki 100.

## KANČIOS RODIKLIO PAAIŠKINIMAS



Jūs turbūt galvojate: kaip mes įvertinome kortas? Na, mes patys to nedarėme, o paprašėme *rimtų, kvalifikuotų suaugusiųjų* padaryti tai už mus. Mūsų komisiją sudaro santuokos konsultantai, terapeutai, karjeros konsultantai ir socialiniai darbuotojai, kurie kartu sudėjus turi daugiau nei **150 metų** klinikinės psichiatrijos patirties. *Patikėkite* – jie žino, ką daro.

Jie atsakingai įvertino *kiekvieną* įvykį (*net ir pačius idiotiškiausius*), atkreipdami dėmesį į:

**nerimo lygį | emocinę traumą | ilgalaikę psichologinę žalą**

Po to, kai visa tai buvo įvertinta, mes išvedėme jų vertinimų vidurkį ir sukūrėme **kančios rodiklį**.

## 4 KORTOS STRUKTŪRA

Kortos nėra sudėtingos.

**Bloga  
situacija**

**Ilustracija**

**Kančios rodiklio  
vertė**

**Į tavo trenkia  
žaibas**



**KANČIOS RODIKLIS**

**93**

## 5 PRADĖKIME ŽAIDIMĄ

Pirmiausia, išmaišykite visas kortas ir padalinkite po 3 kiekvienam žaidėjui. *Patys* nuspręskite, kuris žaidėjas išdalins kortas. Likusios kortos sudaro žaidimo kortų krūvelę.

Padėkite savo kortas atverstas ant stalo priešais save ir išrikiuokite pagal kančios rodiklį. Įsivaizduokite, kad darotę skalę – vargo skalę. Mes ją vadiname **skausmo juosta**.

### SKAUSMO JUOSTA



Tas pats žaidėjas, kuris drįso padalinti kortas, pradeda žaidimą. Kai ateina jūsų eilė, žaidėjas jums iš dešinės traukia kortą iš žaidimo kortų krūvelės. Žaidėjas perskaito **siaubingą situaciją** garsiai, **tačiau neatskleidžia kančios rodiklio vertės**. Kančios rodiklis atskleidžiamas tik po teisingo spėjimo.

Norėdami laimėti kortą, jūs **neprivalote atspėti tikslios rodiklio vertės** (na, nes tai juk būtų neįmanoma). Jums tereikia atspėti **jos vietą jūsų skausmo juostoje**. Kitaip tariant, padėkite ją teisingoje vietoje tarp kitų savo kortų.

Tarkime, kad turite **šias 3 kortas**:



Bandote laimėti **šią kortą**:



Hmm... **sudėtinga**. Kurioje **skaumo juostos** vietoje ji turėtų būti?

Jei manote, kad pipirinės dujos akyse **nėra taip blogai** kaip siaubinga šukuosena, parodykite į **A**.

Jei manote, kad kortos vieta **tarp** siaubingos šukuosenos ir danties kanalo gydymo, parodykite į **B**.

Jei manote, kad tai **blogiau** už danties kanalo gydymą, bet **nėra taip blogai** kaip nuogam likti už užrakintų namų durų, parodykite į **C**.

Jei manote, kad tai **blogiau** už visus tris, parodykite į **D**.

Maestro, *būgnai!*

Pipirinės dujos akyse **kančios rodiklyje** verta 26, todėl atsakymas yra

**B**: tarp siaubingos šukuosenos ir danties kanalo gydymo.



Jei **atspėjote teisingai**, laimite kortą. Ji lieka atversta jūsų **skausmo juostoje** ir ėjimas baigiamas.

Jei **atspėjote neteisingai**, žaidėjas iš kairės gali „pavogti“ kortą spėdamas, kur ji atsidurtų jo (jos) **skausmo juostoje**. Jei tas žaidėjas taip pat nepataiko, žaidimas tęsiasi pagal laikrodžio rodyklę tol, kol kažkuris žaidėjas atspėja ir laimi kortą.

Jei apeinate visą stalą ir sugrįžtate prie žaidėjo, kuris perskaitė kortą pradžioje, ir ***nė vienas žaidėjas neatspėjo teisingai***, tuomet... akivaizdu, kad jūs visi niekam tikę. Padėkite kortą į panaudotų kortų krūvelę.

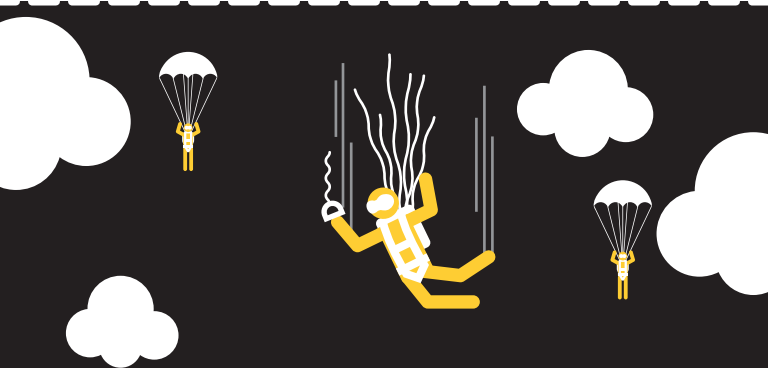
Kuo daugiau papildomų kortų laimite, tuo mažesni tarpai yra tarp kortų jūsų **skausmo juostoje** ir tuo sudėtingesnis tampa žaidimas.

## 6 GALVOKITE BLOGIAUSIA

Kai svarstote apie **blogą situaciją**, turėtumėte numanyti **blogiausią**, bet **įtikinamą** scenarijų. Jei kortoje parašyta „Telefonas įkrenta į klozetą“, nemanykite, kad jį iššvejojote, įdėjote į ryžius ir jis *stebuklingai* tebeveikia. **Ne.** Jūsų telefonas *sugadintas*, visi duomenys *dingo*, o jūs *neturite draudimo*. Puikiai pasidarbuota.

## 7 KAIP LAIMĖTI?

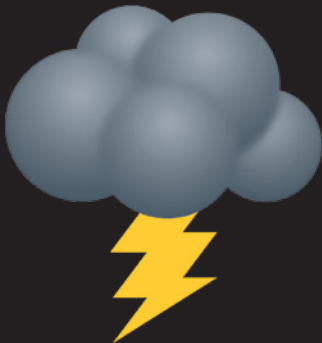
*Pirmas žaidėjas, surinkęs 10 blogų įvykių kortų, laimi. Sveikiname!*



## DĖKOJAME MŪSŲ EKSPERTŲ KOMISIJAI

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 ir keliems kitiems, dėl akivaizdžių priežasčių norėjusiems išlaikyti anonimiškumą.

AUTORIUS: ANDY BRECKMAN



© 2017 Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem.

© 2017 Goliath Games, LLC, 3701 West Plano Parkway, Suite 100, Plano, TX 75075.

Spalvos ir turinys gali skirtis nuo matomų iliustracijose.

Pagaminta Lenkijoje

© 2017 Uncle Andy Toys, Inc.

Pagaminta pagal „Uncle Andy Toys“ ir „East West Innovation“ licenciją.

© 2024 Brain Games SIA

Brīvības 103-4, Rīga, LV-1001, Latvia

(+371) 67334034

[info@brain-games.com](mailto:info@brain-games.com)

[www.brain-games.com](http://www.brain-games.com)