

FIN DE LA PARTIE :

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

PRÉCISIONS :

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



© 2020 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.

Informations à conserver. Fabriqué en Chine. **Attention.** Pour adultes uniquement. Tenir hors de portée des mineurs. Contenu pouvant être choquant pour les plus jeunes.

Copyright: © 2016 Uncle Andy Toys, Inc. Made under license from Uncle Andy Toys and East West Innovation.

PENSEZ AU TRI!



ATTACHES ET FILMS
PLASTIQUES
A JETER



CARTON
A RECYCLER



VALIDABLE POUR LA FRANCE UNIQUEMENT. CONSIGNE POUVANT VARIER LOCALEMENT > WWW.CONSIGNESDETRI.FR



#76 600

766010-V04-0520

ÉDITION



DEAD LIKE SHIT



SHIT HAPPENS™

IL Y A CERTAINES MORTS AUXQUELLES
ON EST CONTENT DE NE PAS SURVIVRE !



RÈGLE DU JEU

JOUEURS 2+ / AGE 18+



#76 600

CONTENU :

200 cartes Shit Happens édition "Dead Like Shit", la règle du jeu.

BUT DU JEU :

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

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 Stupide-o-mètre (voir exemple).

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



LE STUPIDE-O-MÈTRE :

Qu'est-ce que le Stupide-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 "Il est pas sorti de Saint-Cyr" quand 100 correspond à un "Comment a-t-il fait pour survivre jusque-là ?".

Imaginons qu'on vous propose la carte :

"TENTER D'OBTENIR DES SUPER-POUVOIR EN S'IRRADIANT !"

À quel niveau la situeriez-vous sur votre Stupide-o-mètre ?

A, B, C ou D ?



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

Plus la mort est stupide et risque de faire le buzz, plus son Indice de Stupidité sera élevé !

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

⚡ **Si vous vous trompez**, votre voisin de gauche peut tenter sa chance et essayer de l'intégrer à **SON propre Stupide-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 Stupide-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 Stupide-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.