

EDIZIONE

PER TUTTA LA FAMIGLIA

STUFF HAPPENS™

IL GIOCO DELLA SF..ORTUNA!



ISTRUZIONI COMPLETE

GIOCATORI: 2+ / ETÀ: 14+



CONTENUTO:

200 Carte con **situazioni orribili**, ognuna raffigurante un evento spiacevole che è accaduto o potrebbe accadere.

SCOPO DEL GIOCO:

Essere il/la migliore a classificare eventi spiacevoli da “mhh” al peggiore in assoluto.

PREPARAZIONE:

Prima di tutto, mischiate il mazzo e distribuite tre carte a ogni partecipante. Non importa chi le distribuisce, decidilo tu. Le carte rimanenti saranno il mazzo da cui pescherete.

SI GIOCA!

La stessa persona che ha distribuito le carte dà inizio alla partita. Durante il tuo turno, il giocatore o la giocatrice alla tua destra pesca una carta dal mazzo. Dopodiché, legge **L'ORRIBILE SITUAZIONE** ad alta voce, senza però rivelare il **NUMERO DELLO SFORTUN-O-METRO**.

Per vincere la carta, dovrai “semplicemente” indovinare dove posizionarla tra le tue carte in base al tuo Sfortun-O-Metro (vedi esempio).

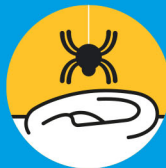
Le carte Stuff Happens sono divise in 3 sezioni:

SITUAZIONE

ILLUSTRAZIONE

INDICE DI SFORTUNA

Un ragno ti entra nell'orecchio



INDICE DI SFORTUNA

42.5

LO SFORTUN-O-METRO:

Lo Sfortun-O-Metro è il nostro sistema di classificazione, **che va da 1 a 100**. All'unanimità il team di specialisti ha stabilito che 0.5 è uguale a "Niente di grave!" mentre 100 corrisponde a "Ma che ho fatto di male per meritarmi una sfortuna del genere???".

Mettiamo che hai **queste carte**:

"IL COSTUME TI SI SFILA IN UNA PISCINA PUBBLICA"

Dove la mettiamo nel all'interno **del tuo Sfortun-O-Metro**?



⚡ Per vincere la carta **non devi indovinare il numero esatto**. Devi solo indovinare dove quella carta **si posiziona all'interno del tuo sentiero della sfortuna**. In altre parole, mettila in ordine con le tue altre carte.

⚡ Se indovini, vinci la carta inserendola **nel tuo Sfortun-O-Metro**.

⚡ Se non indovini, il giocatore alla tua sinistra può tentare la fortuna provando ad inserire la carta all'interno **del suo Sfortun-O-Metro**. Se anche lui fallisce, il gioco procede con il giocatore successivo.

⚡ Se la carta fa un giro completo di tavolo senza che nessuno sia riuscito ad indovinare il corretto posizionamento, **scartare la carta per eliminarla dal gioco**.

A giro terminato, il gioco procede sempre con la stessa dinamica, a questo punto dovrai essere tu a pescare una carta e ad interrogare il giocatore alla tua alla sua sinistra.

Mano mano che aggiungi carte al tuo Sfortun-O-Metro, gli intervalli si restringono e diventa sempre più difficile indovinare il posizionamento delle carte, e gli errori dei tuoi avversari potrebbero rivelarsi indizi utili per te!

COME SI VINCE:

Il primo giocatore o la prima giocatrice che allinea 10 carte con situazioni spiacevoli ha vinto. **Complimenti!**

SUGGERIMENTI:

Per consentire ai giocatori di provare ad identificare il valore di sfortuna della carta, il giocatore che pesca deve mostrare bene l'illustrazione nascondendone però ovviamente il valore.



© 2022 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.

Fabbricato in Polonia. Prodotto su licenza di Uncle Andy Toys e East West innovation.
Creato da Andy Breckman.

Avvertenze. Solo per adulti. Tenere lontano dalla portata dei minori di 14 anni.
Il contenuto può essere considerato scioccante.



926356-0-10-V01-2204