Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

FIN DE LA PARTIE :

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

PRÉCISION :

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

© 2017 Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem.
© 2017 Goliath France, 1 rue de la ZA Sous le Beer, 27730 Bueil, France
Informations a conserver. Fabriqué en Chine. Les couleurs et les details peuvent varier par rapport au modèle présenté sur l'emballage. Photo non contractuelles. ATTENTION. Pour adultes uniquement. Tenir hors de portée des mineurs. Réservé à un public averti. 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.
Made in China.

PENSEZ AU TRI ! ®
ATTACHES ET FILMS PLASTIQUES A JETER
CARTON A RECYCLER
VALABLE POUR LA FRANCE UNIQUEMENT. CONSIGNE POUVANT VARIER LOCALEMENT > WWW.CONSIGNESDETRI.FR

2+ 18+

Goliath

76524

7652410-V02-0617

SHIT HAPPENS™

PARCE QUE RIEN NE SE PASSE JAMAIS AUSSI BIEN QUE PRÉVU !

RÈGLE DU JEU

JOUEURS 2+ / AGE 18+

Goliath

CONTENU :

200 cartes, la règle du jeu.

BUT DU JEU :

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

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 Shit-o-mètre (voir exemple).

Les cartes Shit Happens se divisent en trois parties :

SITUATION

ILLUSTRATION

INDICE DE GALÈRE

LE SHIT-O-MÈTRE :

Qu'est-ce que le Shit-o-mètre ? Il s'agit tout simplement d'une échelle virtuelle graduée de 1 à 100. On s'accorde à dire chez les spécialistes que 1 équivaut à un "même pas mal !" quand 100 correspond à un "mais qu'est-ce que j'ai bien pu faire pour avoir un Karma aussi pourri ???".

Imaginons qu'on vous propose la carte :

"TU TOMBES SUR LA SEXTAPE DE TES PARENTS"

À quel niveau la situeriez-vous sur votre Shit-o-mètre ? A, B, C ou D ?

- Inutile de deviner l'indice de misère exact d'une carte pour la remporter. Il suffit de deviner à **quel intervalle** elle correspond.

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

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

RB3247