

Wenn du meinst, es ist *SCHLIMMER* als eine Wurzelbehandlung, aber *NICHT SO SCHLIMM*, wie sich nackt aus dem Haus auszuschließen, zeigst du auf **C**.
Wenn du der Meinung bist, dass es *SCHLIMMER* als die drei ausliegenden Situationen ist, zeigst du auf **D**.

*Trommelwirbel bitte.*

Die Eltern beim Sex zu erwischen hat eine **Elendsbewertung** von *25,5*, die Antwort lautet also:
**B**: ZWISCHEN DEM DESASTRÖSEN HAARSCHNITT UND DER WURZELBEHANDLUNG




Wenn du *RICHTIG GERATEN* hast, gewinnst du die Karte. Sie kommt mit dem Bild nach oben in deine **STRASSE DER SCHMERZEN** und der Nächste ist dran.
Wenn du *FALSCH GERATEN* hast, kann der Spieler zu deiner Linken die Karte „stehlen“, wenn er richtig rät, wohin die Karte in seiner **STRASSE DER SCHMERZEN** gehört. Wenn dieser Spieler auch daneben liegt, geht es im Uhrzeigersinn weiter, bis ein Spieler richtig rät und die Karte gewinnt.

Wenn es einmal um den Tisch gegangen, wieder bei dem Spieler angekommen ist, der die Karte vorgelesen hat, und *KEINER DER SPIELER RICHTIG GERATEN HAT*, nun ... dann habt ihr es *offensichtlich* nicht drauf. Legt die Karte auf den Ablagestapel.

Je mehr Karten gewonnen werden, desto kleiner werden die Lücken in deiner **STRASSE DER SCHMERZEN** und das Spiel wird immer schwieriger.

## 6 GEHE VOM SCHLIMMSTEN AUS

Wenn du dir eine **BESCHISSENE SITUATION** vorstellst, solltest du vom *SCHLIMMSTEN*, gerade noch *PLAUSIBLEN* Szenario ausgehen. Wenn auf der Karte steht „Dein Handy fällt in die Toilette“, solltest du nicht annehmen, dass du es herausgefischt, diese ganze Reissache gemacht hast und es *wie durch ein Wunder* noch funktioniert. **NEIN**. Dein Handy ist *ruiniert*, alle deine Daten sind *verloren* und du *hast keine Versicherung*. Gut gemacht.

## 7 DER SIEGER

Sieger ist der Spieler, der als *Erster* 10 Karten vor sich liegen hat. *Glückwunsch!* Du bist der **König** von **Shit Mountain!**

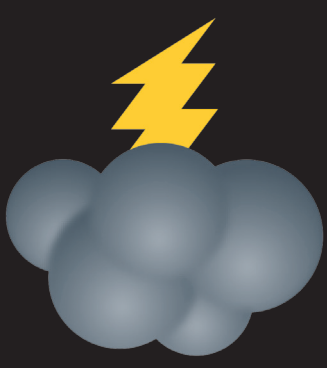
10_V5_0317_ShitHappens_IM_de.indd 1 03/03/17 1

VIELEN DANK AN UNSERE EXPERTEN
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, und einige, die aus nachvollziehbaren Gründen anonym bleiben möchten.

ENTWICKELT VON ANDY BRECKMAN

KARTENSPIEL AB 2 SPIELER AB 18 JAHRE

© 2016 Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem, Niederlande.
© 2016 Goliath Toys GMBH, Otto-Hahn-Straße 46, 63303 Dreieich
Deutschland.Farben und Inhalte können von den Abbildungen abweichen.
Hergestellt in Guangdong, China.
www.goliathgames.de
© 2016 Uncle Andy Toys, Inc.
Unter der Lizenz von Uncle Andy Toys und East West Innovation.
Lizenzvertrieb in Australien durch Crown & Andrews Pty Ltd 19 - 21 Euston Street, Rydalmere NSW 2116 Australien. www.crownandandrews.com



7652510_v5_0317

# VERDAMMT NOCHMAL™

BLÖD FÜR DICH. BLÖD FÜR MICH. BLÖD FÜR ALLE.

DETAILLIERTE ANLEITUNG

## 1 WAS ZUM GEIER MÖCHTE ICH HIER ERREICHEN?

Die beste Intuition zu haben, wenn es darum geht, beschissene Ereignisse vom *geringsten Übel* bis zur *absoluten Katastrophe* zu sortieren.

## 2 WAS IST IN DER BOX?

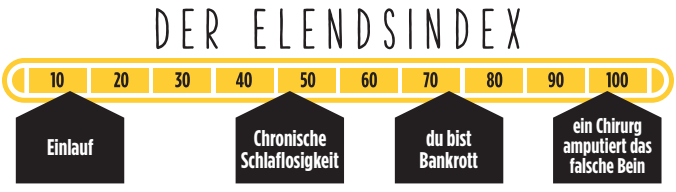
**200 KARTEN MIT BESCHISSENEN SITUATIONEN**; jede Karte zeigt eine beschissene Situation, die passiert ist, oder passieren *KÖNNTE.*




Wie du feststellen wirst, sind einige der Situationen auf den Karten nicht so schlimm *(wie ein eingewachsener Zehennagel)*, und einige sind doch sehr problematisch *(wie eine tote Prostituierte im Bett zu finden)*. Jede Karte wurde auf unserem **Elendsindex** eingeordnet.

## 3 DER ELENDSINDEX

**Der Elendsindex** ist unser Wertungssystem und geht von 1 bis 100.




Du fragst dich, wie wir die Karten bewertet haben? Nun, das haben wir nicht *selbst* gemacht. Wir haben einige *seriöse, hoch qualifizierte Personen* gebeten, das für uns zu tun. Zu unseren Experten gehörten Eheberater, Therapeuten, Karriereberater und Sozialarbeiter. Zusammen verfügten sie über **150 JAHRE** Erfahrung im Bereich der klinischen Psychiatrie. *Glaube uns*—denen ist nichts fremd.

Sie haben *jede* Situation *(sogar die total schwachsinnigen)* gründlich untersucht und folgende Faktoren berücksichtigt:

**Angst-Level | Emotionales Trauma | langfristiges psychologisches Trauma**

Nachdem diese überprüft worden waren, haben wir ihre Bewertungen gemittelt und so unseren **Elendsindex** erhalten.

## 4 KARTENAUFBAU

Die Karten für **VERDAMMT NOCHMAL™** sind nicht kompliziert.

**Beschissene Situation**

**Abbildung**

**Elendsindex-Nummer**




## 5 LOS GEHT'S

Mische zunächst die Karten und teile jedem Mitspieler drei Karten aus. Es ist uns *egal*, wer austeilt, ihr seid verdammt noch mal erwachsen – *ihr* entscheidet. Die restlichen Karten bilden den Stoß. Lege deine Karten offen vor dir auf den Tisch, sortiert nach dem Wert des Elendsindexes. Du baust eine Skala auf – eine Skala des Elends. Wir nennen es gerne die **STRASSE DER SCHMERZEN.**




Der Spieler, der Manns genug war, die Karten auszuteilen, fängt an. Wenn du dran bist, zieht der Spieler zu deiner Rechten eine Karte vom Stoß. Er liest die **BESCHISSENE SITUATION** laut vor, *VERRÄT ABER NICHT DIE **ELENDSINDEX-NUMMER***.

Um die Karte zu gewinnen, *MUSST DU NICHT DIE EXAKTE INDEX-NUMMER ERRATEN* (das wäre ein Ding der Unmöglichkeit). Du musst lediglich *IHREN KORREKTEN PLATZ IN DEINER* **STRASSE DER SCHMERZEN** erraten. Anders ausgedrückt, sortiere sie zwischen deinen anderen Karten ein.

Ein Beispiel: Nehmen wir an, du hast *DIESE 3 KARTEN:*




Und du versuchst, *diese Karte* zu gewinnen:




Hmmm ... das ist *schwer*. Wohin gehört sie in deiner **STRASSE DER SCHMERZEN**?

Wenn du meinst, deine Eltern beim Sex zu erwischen, ist *WENIGER SCHRECKLICH* als ein desaströser Haarschnitt, zeigst du auf den Bereich **A**.

Wenn du meinst, es liegt *ZWISCHEN* einem desaströsen Haarschnitt und einer Wurzelbehandlung, zeigst du auf **B**.