

URADNA NAVODILA NAJBOLJ PREFINJENE PSIHOLOŠKE DRUŽABNE IGRE ZA 18+

SHIT HAPPENS – KO VSE SRANJE SVETA OŽIVI

1. Kaj za vruga se tu počne?

Postani zmagovalec najbolj čudaške in drzne igre ter pravilno razvrsti različno zafrknjene življenjske situacije: od najmanj bedne do absolutno grozljive. Bizarnost še nikoli ni bila tako nagrajena! In sranja še nikoli ni bilo toliko!

2. Kaj vse je v škatli?

Škatla vsebuje 200 čudaških kart. Na vsaki od njih je prikazan en bolj ali manj neslaven dogodek oziroma situacija, ki se ti lahko – kljub vsej lepoti, pameti, slavi in zmagi – zgodi v življenju.

Nekatere situacije v kartah so precej banalne (kot na primer čebelji pik, vsaj če nimaš alergije na čebele), nekatere pa so že kozmično problematične (na primer, če najdeš v svoji postelji mrtvo prostitutko). Vsaka karta je rangirana na podlagi indeksa groze.

3. Indeks groze – *misery index*

Indeks groze je lestvica od 1 do 100, pri čemer je ena najmanj grozno, najmanj bedno in neprijetno – morda celo še diši po vrtnicah, medtem ko je stotka ubitačna. Dobesedno.

Indeks groze pod povečevalnim steklom

Morda se sprašuješ, po kakšnih kriterijih smo ocenjevali grozo, da smo prišlo do tega indeksa? No, pravzaprav se nismo prav nič spraševali in se igrali loterijo, ampak smo to prepustili vrhunskim strokovnjakom, da so to storili namesto nas. Med njimi so bili različni terapevti, psihologi, zakonski svetovalci, socialni delavci, karierni svetovalci in drugi stročkotki, ki se še prav posebej spoznajo na človeka in vse sranje, ki ga le-ta lahko proizvede.

Gre za skupek 150-letnih izkušenj klinične psihologije sodobnih strokovnjakov – in verjemite jim, že vedo kaj delajo. Če kdo pozna vse svoje maslo in ves svoj drek – potem so to oni!

Vsako situacijo, ki jo najdeš na kartah – tudi tiste najbolj odvratne in predrzne, so skrbno preučili tako, da so upoštevali tri faktorje, in sicer: stopnjo posameznikove zaskrbljenosti, čustveno travmo in moč dolgotrajne psihološke škode na posameznika. Iz tega so potem razvili povprečje točk in dokončen indeks groze.

4. Zgradba kart

Karte ***Shit Happens*** so sila preproste. Tako nekako kot večina moških. Vsaka sestoji iz kratkega opisa bolj ali manj bedne situacije, nazorne ilustracije in natančno določenega indeksa groze.

5. Zdaj pa naj se vse to sranje že enkrat prične!

Najprej premešajte kupček s kartami in vsak igralec naj dobi po tri karte. Kdo meša in kdo deli? Vseeno, se boste že zmenili, saj ste odrasli in vsaj že enkrat polnoletni! Preostale karte pustite v kupčku na mizi.

Vsak naj svoje karte razprostre pred seboj po vrstnem redu glede na indeks groze. Karta z najnižjim indeksom groze naj bo prva v vrsti, z najvišjim pa zadnja – tako naj si vsak zgradi svojo lestvico gorja oziroma **pot bolečine**, kakor ji mi najraje rečemo.

Pot bolečine

Tisti od vas, ki ga je največ v hlačah (ampak le spredaj!), naj se prvi sooči s kartami in stopi na svojo pot bolečine in nepopisnega gorja. Ko si na vrsti ti, naj oseba na tvoji desni potegne karto z vrha sredinskega kupčka in naglas prebere opis bedno-grozljivo-bizarne situacije – vendar tako, da ne razkrije indeksa groze. Kaj ti je na primer bolj grozno: prepir z najbolj zoprnim sodelavcem, če izgubiš dobro založeno denarnico ali če ti amputirajo roko? Razmisli za predigro!

Da osvojiš karto, ni potrebno uganiti njenega točnega indeksa groze, ampak karto samo pravilno uvrstiti med že položene na mizi tako, da bodo v pravilnem zaporedju na tvoji poti bolečine. Da bi ugotovil točen indeks je skoraj nemogoče, razen če nisi slepa kura, ki zrno najde.

Recimo, da imaš pred seboj tri karte z naslednjimi situacijami: ubitačna frizura, potemnel odmrl zob in to, da se v Adamovem oziroma Evinem kostumu zakleneš ven. Potem pa želiš osvojiti karto, kjer zalotiš svojega ata in svojo mamo enega na drugem! Khm khm, dobesedno je**no in neprijetno, kajne? Kam bi ta akt sedaj uvrstil med zgoraj naštete situacije oziroma karte? Kam spada le-ta na tvoji poti bolečine? Koliko te boli, skeli, srbi in te nervira ta situacija? Imaš že rdeča lica?

Če se ti zdi ujeti svoje starše pri seksu manj grozno kot od frizerja priti s porazno frizuro, potem karto položi na področje A, kot kaže slika. Če se ti to zdi bolj grozno od slabe frizure, a manj od počrnelega zoba, potem karto umesti na področje B, če pa meniš, da je ujeti svoje starše med spolnim občevanjem hujše od odmrlega zoba, a manj grozno, kot če se nag zakleneš ven, potem položi karto na področje črke C. Če se ti zdi to najhujše od vsega naštetega, potem izberi območje D.

Tataammm – in odgovor je:

Ujeti svoje starše med seksom spada glede na indeks groze (25,5) po mnenju psihologov in drugih terapevtskih veljakov na področje B – torej med slabo frizuro in odmrl zob!

Če si uganil, si si tako pridobil karto. Ta po uspešnem soočenju tako ostane znotraj tvoje poti bolečine, na potezi pa je že naslednji sotrpin!

Če pa tvoj odgovor ni bil pravilen, ti karto lahko »ukrade« oseba na tvoji levi. In sicer tako, da situacijo na karti pravilno umesti znotraj svoje poti bolečine. Če tudi tej ne uspe, potem se ugibanje nadaljuje v smeri urinega kazalca. Karta pripade tistemu, ki jo prvi uspe pravilno umestiti znotraj svoje boleče poti.

A kaj če to nikomur ne uspe? Kaj to pomeni? Najverjetneje to, da ste res bedni in morda še niste dovolj zreli za to igro. Ta karta potem potuje na poseben odpadni kupček.

Bolj ko se igra razvija, manjše so razlike v velikosti indeksa groze med eno in drugo karto in vse težje postaja! Vrzeli med področji A, B, C in D se iz kroga v krog manjšajo,

bizarnost, groza in nelagodje pa postajajo megalomanski. Pot bolečine postane in ostane pot groze!

6. Predvidi najhujše!

Ko gledaš določeno situacijo na karti, vedno predvidi najhujši scenarij! Če na karti piše, da ti telefon ti pade v sekret, ne predvidevaj, da bo le-ta še vedno čudežno deloval, ko ga potegneš ven. Ne! Ne išči milosti in bližnjic, ker jih ni – vsaj v tej igri ne. Če tvoj telefon pade v sekret, to pomeni, da se je uničil, da ne deluje več in da seveda nimaš več garancije. Preprosto najslabše, kar je možno, je edino, kar je v tej igri možno!

7. Kako zmagati?

Prvi, ki zbere na svoji poti bolečine deset kart, zmaga. Čestitke – novi kralj oziroma kraljica bede, dreka in groze je končno rojena! Naj živi! (Privoščljiv aplavz!)