

VÄLJAANNE

KOGU PERELE

SHIT

HAPPENS™

M Ä N G U R E E G L I D

1. MIS ON MU EESMÄRK?

Reasta halvad olukorrad *kõige leebemast kõige hullemani* ja ole selles teistest edukam.

2. MIDA LEIAB KARBIST?

200 kohutava olukorra kaarti. Igal kaardil on kirjas sündmus, mis on juhtunud või **võib** juhtuda.

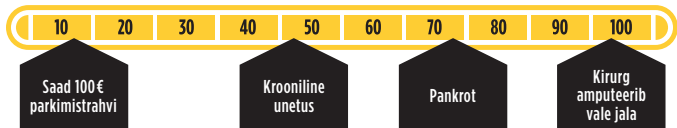


Nagu peagi näed, on mõni kaartidel ära toodud olukord üsna leebe (*nt herilase nõelamine*), mõni aga keerulisem (*nt töölt vallandamine*). Kõigil kaartidel on koht meie koostatud **hädade** pingereas.

3. HÄDADE PINGERIDA

Hädade pingereas on olukordade raskusaste märgitud vahemikus 1–100.

HÄDADE PINGERIDA LAHTIMUUGITUNA



Võib-olla tahad teada, mille alusel kaardid järjestasime? Meie seda ei teinudki. Palusime seda hoopis teha *tõsistel ja väga pädevatel täiskasvanutel*. Nende hulgas on nii suhtenõustajaid, terapeute, kutsenõustajaid kui sotsiaaltöötajaid. Neil on kokku **150 aastat** kliinilise psühhiaatria kogemust. *Usaldage meid* — nad on oma ala spetsialistid.

Ekspertid hindasid põhjalikult *iga* olukorda (*ka liialdatuid*), arvestades muuhulgas järgmiste teguritega:

ärevustase | emotsionaalne trauma | pikaajaline psühholoogiline kahju

Pärast seda arvutasime välja nende antud hinnangute keskmise ja koostasime **hädade pingerea**.

4. KAARDI ÜLESEHITUS

Kaardi ülesehitus ei ole keeruline.

Kehv olukord

Pilt

Hädanäitaja

**Saad
välgutabamuse**



HÄDANÄITAJA

93

5. ALUSTAGEM MÄNGU!

Kõigepealt segage kaardid ja jagage igale mängijale kolm kaarti. Meil *po/e* vahet, kes seda teeb — otsustage *ise*. Ülejäänud kaartidest moodustage uute kaartide virn.

Pane oma kaardid pildiga ülespidi enda ette lauale, reastatuna hädanäitaja järgi. Oled koostamas õnnetuste skaalat. Meie nimetame seda **kannatuste reaks**.

KANNATUSTE RIDA



Sama mängija, kes oli piisavalt julge, et jagada kaardid, alustab mängu. Kui on sinu mängukord, võtab sinust paremal istuv mängija uute kaartide virnast ühe kaardi. Ta loeb kõva häälega **kohutava olukorra** ette, **aga ei avalikusta selle hädanäitajat**. Näitaja **avalikustatakse alles pärast** õiget vastust.

Kaardi endale saamiseks **ei pea ära arvama selle täpset näitajat** (mis oleks ju võimatu). Ära tuleb arvata kõigest **selle õige koht sinu kannatuste reas** ehk pead otsustama, kuhu see paigutub võrreldes su teiste kaartidega.

Oletame, et sul on **need 3 kaarti**:



Püüad endale saada seda kaarti:



Hmm... see on **keeruline**. Kuhu see oma **kannatuste reas** paigutada?

Kui arvad, et pipragaas silmas **pole nii hirmus** kui ebaõnnestunud juukselõikus, vali koht **A**.

Kui sinu arvates jääb see ebaõnnestunud juukselõikuse ja juureravi **vahele**, vali koht **B**.

Kui pead seda juureravist **hullemaks**, aga **mitte nii hulluks** kui paljalt maja ukse taha jäämist, vali koht **C**.

Kui pead seda kõigist kolmest olukorrast **hullemaks**, vali koht **D**.
Trummipõrinat, palun.

Kaardi „Pipragaas silmas“ **hädanäitaja** on 26, niisiis on õige vastus:

B — kaardi õige koht on ebaõnnestunud juukselõikuse ja juureravi vahel.



Kui **arvasid õigesti**, saad kaardi endale. See jääb pildiga ülespidi su **kannatuste ritta** ning sinu mängukord on lõppenud.

Kui **arvasid valesti**, võib kaardi „varastada“ sinust vasakul istuv mängija, kui ta arvab ära, kuhu see paigutub tema **kannatuste reas**. Kui ka tema eksib, jätkavad mängijad pakkumist päripäeva järjekorras, kuni keegi arvab õigesti ja saab kaardi endale.

Kui kõik mängijad on pakkumise teinud, ring jõuab uuesti mängijani, kes kaardiinfo ette luges, kuid **ükski mängija pole arvanud õigesti**, siis... olete kehvakased. Pange kaart mahaläinud kaartide virna.

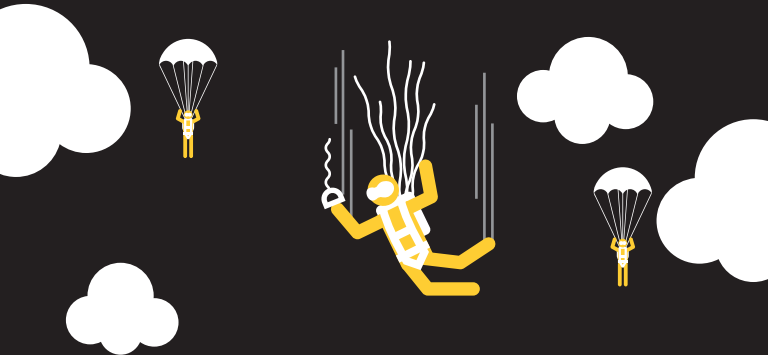
Kaartide lisandumisel vahed mängijate **kannatuste rea** kaartide vahel kahanevad ja mäng muutub keerulisemaks.

6. EELDA HALVIMAT

Kehvi juhtumeid kaaludes kujuta ette **halvimat võimalikku**, kuid **siiski tõenäolist** olukorda. Kui kaardil on kirjas „Telefon kukub WC-potti“, siis ära kujuta ette, et võtad selle potist välja, teed riisitriki ja imekombel telefon endiselt töötab. **Ei tööta**. Su telefon on *rikutud*, kõik andmed on *kadunud* ja sul *pole kindlustust*. Hästi tehtud.

7. KUIDAS VÕITA

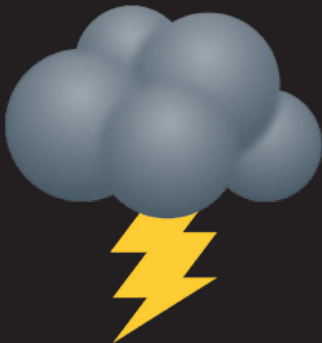
Mängija, kes saab *esimesena* kokku 10 halva olukorra kaarti, on võitnud. *Palju õnne!*



TÄNAME EKSPERTE:

Risa Breckman (litsentseeritud kliiniline sotsiaaltöötaja), Nancy Ward (sotsiaaltöö magister, litsentseeritud kliiniline sotsiaaltöötaja), Morgan Seawright (haridusteaduste spetsialist, sõltuvushäirete spetsialist), Ian Felkel (litsentseeritud kliiniline sotsiaaltöötaja), Susan L. Ferrula (litsentseeritud kliiniline sotsiaaltöötaja), Eric Iarossi (litsentseeritud kutsenõustaja), Prof. Paul J. Bertsch, Tami Frick, Dr. Kathleen Hedden (PhD), Gus Mobley (sotsiaaltöö magister), Fred DiCristoaro (sotsiaaltöö magister, litsentseeritud sotsiaaltöötaja), Dr. Donna Leone-Carver (PhD) jt, kes arusaadavatel põhjustel soovisid jääda anonüümseks.

AUTOR: ANDY BRECKMAN



© 2017 Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem.

© 2017 Goliath Games, LLC, 3701 West Plano Parkway, Suite 100, Plano, TX 75075.

Värvid ja sisu võivad piltidel näidatust erineda.

Valmistatud Poolas

© 2017 Uncle Andy Toys, Inc.

Valmistatud ettevõtete Uncle Andy Toys ja East West Innovation litsentsi alusel.

© 2024 Brain Games SIA

Brīvības 103-4, Rīga, LV-1001, Latvia

(+371) 67334034

info@brain-games.com

www.brain-games.com