

4 Stk.

Spezialkarte Erdbebenkarte:

Diese Karte löst ein Erdbeben aus, wodurch vier Wegekarten (im Quadrat) vom Spielfeld entfernt werden. Falls sich weniger als vier Wegekarten in diesem Quadrat befinden, werden einfach diese entfernt. Sollte sich eine Spielfigur auf einer dieser Karten befinden, wird sie zum Startfeld zurückgeschickt. Sollte eine der vier Wegekarten eine Blumenkarte oder die Zielkarte sein, bleibt diese auf dem Spielbrett. Figuren, die auf der Blumenkarte stehen, werden ebenfalls zum Startpunkt zurückgeschickt.



2Stk.

Spezialkarte Überschwemmungskarte:

Diese Karte verursacht eine Überschwemmung im Zielbereich, wodurch die acht Wegekarten rund um das Ziel vom Spielfeld entfernt werden. Falls sich weniger als acht Wegekarten in diesem Quadrat befinden, werden einfach diese entfernt. Figuren, die sich auf diesen Karten befinden, werden zum Startpunkt zurückgeschickt. Figuren, die bereits das Ziel erreicht haben, bleiben unberührt.



8 Stk.

Spezialkarte Wert-Karte (2x):

Diese Karte wird zusammen mit einer Zahlenkarte gespielt und verdoppelt den Wert der zurückgelegten Distanz. Dies hat zur Folge, dass am Schluss des Zuges zwei Karten vom Stapel in die Hand gezogen werden müssen, um die Handkarten aufzufüllen.



16 Stk. (8x Drehen und 8x Austauschen)

Spezialkarte Wegbaukarte:

Mit dieser Karte kann die Person entweder eine Wegekarte um 90 Grad drehen (erkennbar am Dreh-Symbol auf der Karte) oder eine Wegekarte entfernen und diese durch eine neue Wegekarte ersetzen (erkennbar am Austausch-Symbol auf der Karte). Die neue Wegekarte muss an derselben Stelle platziert werden wie die entfernte Karte. Die entfernte Wegekarte wird unter den Stapel gelegt. Das Drehen oder Austauschen von Karten ist nur auf solchen Karten gestattet, auf denen sich keine Figuren befinden. Durch diese Aktion kann es vorkommen, dass bestehende Wege unterbrochen werden, was beabsichtigt ist, um den Weg des Gegners zu unterbrechen.



Falls es die Situation geben sollte, bei der eine Person nicht spielen kann, muss sie eine Handkarte austauschen, indem sie eine ungebrauchte Handkarte ablegt und eine neue zieht. Diese Situation kann zum Beispiel zu Beginn des Spiels vorkommen, wenn man nur Spezialkarten oder zu hohe Zahlenkarten hat.

3. Neue Spielkarten aufnehmen

Der Spielzug ist abgeschlossen, sobald die Person ihre Handkarten wieder auf fünf Stück vom Stapel aufgefüllt hat.

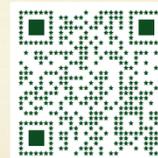
Spielende

2-Spieler und 3-Spieler Variante

Das Spiel endet, sobald eine Person alle ihre Figuren ins Ziel gebracht hat. Diese Person gewinnt das Spiel.

4-Spieler Variante

Das Spiel endet, sobald das erste Team alle seine Figuren ins Ziel gebracht hat. Dieses Team gewinnt das Spiel.



©2024

Keine Lust auf Regeln zu lesen? Hier geht es zur Videoanleitung.



Eveline Moser und Rolf Huber

Shit Happens!

Spielanleitung

"Shit Happens!" Mit cleveren Zügen und vereintem Teamgeist baust du dir einen Pfad zum Sieg - auch wenn deine Gegner versuchen, dir Hindernisse in den Weg zu legen!

"Shit Happens!" - das fiese Gesellschaftsspiel, das Teamgeist und Taktik vereint! Egal ob im Team oder alleine, "Shit Happens!" bietet Spaß und Spannung für zwei bis vier Spieler - perfekt für einen unterhaltsamen Abend mit Freunden oder der Familie. Einfach zu lernen, aber schwer zu meistern, fordert das Spiel die Spieler heraus, ihre Strategien anzupassen und ihre Teamarbeit zu perfektionieren.

Jeder Zug zählt, wenn die Spieler abwechselnd Wege legen und versuchen, ihre Figuren zum Ziel zu führen. Doch Vorsicht ist geboten, denn deine Gegner werden alles daransetzen, dir Steine in den Weg zu legen. Jeder Schritt könnte eine Falle sein! Spieler können sich mit speziellen Spielkarten behaupten, ihre Gegner blockieren oder sogar deren Fortschritt zunichtemachen.

Wer wird es schaffen, den Weg zum Ziel zu finden, während er sich gegen die Tricks und Fallen seiner Gegner behauptet? Finde es heraus bei "Shit Happens!" - dem Spiel, das dich immer wieder aufs Neue überrascht und begeistert.

Spielmaterial



138 Wegekarten
(45x gerade Wege, 45x Weg-Eckstücke, 20x T-Kreuzungen, 10x Wegkreuzungen, 8x gerade Wege mit Blumen in vier Farben, 5x Sackgassen, 4x Start-Wege, 1x Ziel)



116 Handkarten



8 Spielfiguren
(2x rot, 2x gelb, 2x blau, 2x grün)



1 Spielfeld



Spieleranzahl

2 Spieler:

Wenn das Spiel zu zweit gespielt wird, treten die beiden Spieler gegeneinander an, wobei jeder Spieler mit zwei Spielfiguren spielt. Die Figuren stehen sich diagonal auf den Startfeldern gegenüber. Um das Spiel spannender zu gestalten, können auch vier Figuren pro Spieler (je zwei Figuren diagonal platziert) gespielt werden.

3 Spieler:

Wenn das Spiel mit drei Personen gespielt wird, spielen alle gegen alle von je einer Ecke aus und eine Ecke bleibt frei.

4 Spieler:

Wenn das Spiel mit vier Personen gespielt wird, bilden jeweils zwei Personen ein Team und spielen über Kreuz gemeinsam gegen das andere Team. Beide Spieler eines Teams dürfen jederzeit (sofern sie an der Reihe sind), sowohl die eigenen Figuren, als auch die des Teampartners bewegen. Ebenso können Wegekarten und Spezialkarten auch für den Teampartner eingesetzt werden.

Spielziel

Die Personen legen in jedem Zug eine Wegekarte und spielen eine Handkarte aus. Dadurch entstehen Wege, die so angelegt werden müssen, dass mindestens ein Pfad fortgeführt wird. Wer zuerst mit allen Figuren das Ziel erreicht hat, hat gewonnen.

Spielvorbereitung

Das Spielfeld wird in der Mitte des Tisches platziert. Die acht Blumenfelder, sowie die vier, (resp. zwei oder drei) Startfelder und das Zielfeld werden entsprechend der vorgegebenen Richtungen auf dem Spielfeld positioniert. Die übrigen Wegekarten werden gemischt und in mehreren verdeckten Stapeln auf dem Tisch platziert, damit alle darauf zu greifen können. Jede Person erhält zwei Figuren (bei zwei Spielern optional zwei oder vier Spielfiguren). Die Figuren werden auf den Startfeldern platziert, bei zwei Personen werden die Figuren diagonal platziert und bei zwei Teams über Kreuz. Zusätzlich erhält jede Person fünf Handkarten verdeckt auf die Hand.

Die restlichen Handkarten werden als verdeckter Stapel neben dem Spielfeld platziert. Die jüngste Person entscheidet, wer das Spiel beginnt.

Spielablauf im Überblick

Das Spiel wird gegen den Uhrzeigersinn gespielt. Wenn eine Person an der Reihe ist, führt sie die folgenden Aktionen in der angegebenen Reihenfolge aus:

1. Die Person zieht eine neue Wegekarte und legt sie an eine bestehende Karte an.
2. Die Person spielt eine Handkarte aus. Dies kann bedeuten, dass sie eine ihrer Figuren um die auf der Karte angegebene Anzahl Schritte bewegt, eine Spezialkarte nutzt oder eine Karte ungebraucht auf den Stapel legt, die sie in diesem Moment nicht verwenden kann.
3. Die Person zieht so viele Handkarten nach, bis sie wieder fünf Karten auf der Hand hat.

Danach ist die nächste Person an der Reihe.

Strategische Absprachen im Team sind erlaubt, doch sollten diese so geheim wie möglich gehalten werden, damit das andere Team das Vorhaben nicht mitbekommt.

Spielablauf im Einzelnen

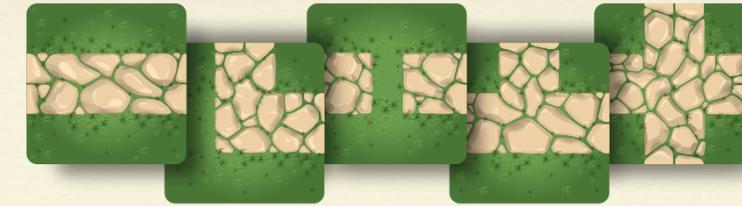
1. Wegekarte legen

Es gibt verschiedene Wegekarten. Auf dem Spielfeld liegen die Start- und Zielkarten sowie die 8 Blumenkarten. Figuren, die das Ziel bereits erreicht haben, sind von den Spezialkarten nicht betroffen.

Die 8 Blumenfelder kommen zum Zuge, wenn eine Person eine Blumenkarte ausspielt (siehe Handkarte spielen).



Auf dem Stapel neben dem Spielfeld kommen diese fünf verschiedenen Wegekarten vor:



Als erste Aktion nimmt die Person eine Wegekarte von einem verdeckten Stapel neben dem Spielfeld auf. Beim Ablegen muss sie folgende Regeln beachten:

- Die neue Karte muss mit mindestens einer Seite an eine bereits platzierte Karte angelegt werden (einen bestehenden Pfad fortführen, an ein Blumenfeld oder an die Zielkreuzung).
- Das Anlegen Ecke an Ecke ist nicht erlaubt.
- Falls es den seltenen Fall gibt, dass eine Karte nicht passend angelegt werden kann, wird sie abgelegt und die Person zieht eine neue Karte. Wenn die Person die neu gezogene Karte ebenfalls nicht legen kann, wird die Karte verworfen und die nächste Person ist an der Reihe.
- Die Wegekarte kann so gelegt werden, dass der eigene Pfad verlängert wird oder um den Pfad des gegnerischen Teams zu sabotieren.

2. Spielkarte spielen

Als zweite Aktion muss die Person eine ihrer fünf Handkarten ausspielen. Es gibt vier verschiedene Arten von Handkarten: Zahlenkarten, Blumenkarten, Abblockerkarten und Spezialkarten.



64 Stk. (20x Zahl 1, 20x Zahl 2, 16x Zahl 3, 8x Zahl 4)

Zahlenkarten von 1 bis 4:

Wenn eine Person eine solche Karte spielt, muss sie die angegebene Zahl mit einer Figur ihres Teams auf dem Spielfeld bewegen. Die Zahl darf nicht auf verschiedene Figuren aufgeteilt und muss zu Ende gespielt werden (auch beim Weg ins Ziel).

Beim Passieren eines Blumenfeldes auf dem Spielfeld darf die Person entscheiden, ob sie weiter auf dem Weg laufen oder sich auf das andere Blumenfeld derselben Farbe versetzen möchte, um von dort die restlichen Felder zu laufen. Die Felder werden nach dem Blumenfeld weitergezählt (wie wenn man auf dem Pfad weitergehen würde).

Beim Verlassen der Startkarte zählt bereits die Startkarte als erster Schritt. Es dürfen mehrere Figuren auf dem gleichen Feld stehen.



16 Stk. (jede Farbe 4x)

Blumenkarte:

Diese Karte kann die Person entweder bei einer ihrer eigenen Figuren, bei einer Figur im selben Team, oder bei einer gegnerischen Figur einsetzen. Die betroffene Figur wird von dem Feld, auf dem sie gerade steht, zu einer der beiden Blumenfelder in der angegebenen Farbe versetzt. Die Person, welche die Karte gespielt hat, kann wählen, welche der beiden gleichfarbigen Blumenfelder genutzt wird.

Die Blumenkarte kann nur bei Figuren angewendet werden, welche bereits das Startfeld verlassen haben.

6 Stk.

Abblockerkarte (Stopp): Diese Karte kann eingesetzt werden, um eine Aktion einer Spezialkarte des Gegners zu blockieren. Durch den Einsatz der Abblockerkarte wird die geplante Aktion des Gegners unwirksam. Nachdem die spielende Person die Aktion ausgeführt hat, kann diese durch die Abblockerkarte rückgängig gemacht werden. Beide Karten (die Spezialkarte des Gegners und die Abblockerkarte) werden anschließend auf den Stapel gelegt. Die Person, welche die Abblockerkarte verwendet hat, füllt seine Handkarten erst wieder auf, wenn sie wieder an der Reihe ist und ihren Zug beendet hat. Die Abblockerkarte kann jederzeit von der angegriffenen Person (oder Teammitglied) eingesetzt werden, unabhängig davon, ob sie an der Reihe ist oder nicht. Eine abgeblockte Aktion kann nicht nochmals mit einer Abblockkarte abgeblockt werden. Blumenkarten können auch abgeblockt werden.

