

ETÀ 14+  
2-8 GIOCATORI

# OK BOOMER!™

*Istruzioni*

## CONTENUTO

- 220 carte
- Blocco segnapunti
- 2 matite

## OBIETTIVO DEL GIOCO

"Abbatti lo stereotipo e diventa la squadra (o il giocatore) che sa di più sulla generazione rivale!"

## PREPARAZIONE

Ci sono due modi di giocare. Creare due gruppi in base alle generazioni (Old School vs. New School), o se tutti hanno più o meno la stessa età, allora ognuno gioca per sé!

Mescola entrambi i mazzi separatamente. Dai ad ogni squadra un foglio segnapunti ed una matita.

**CHI È LA OLD SCHOOL?** Boomers e Generazione X — nati prima del 1980.

**CHI È LA NEW SCHOOL?** Millennials e Generazione Z — nati a partire dal 1980.

**OLD SCHOOL VS. NEW SCHOOL:** Mescola entrambi i mazzi separatamente. Le squadre leggono le domande della propria School alla squadra

avversaria, quindi il mazzo Old School va alla squadra Old School ed il mazzo New School va alla squadra New School. Dai ad ogni squadra un foglio segnapunti ed una matita.

**ONE SCHOOL:** Se avete tutti la stessa età, potete ancora giocare a questo gioco! Mescola il mazzo "New School" o "Old School" - gioca con il mazzo che è l'opposto della tua School. Distribuisce un foglio segnapunti a ciascun giocatore. Dovrai fornire tu matite o penne extra, una per ogni giocatore!

## COME GIOCARE

**NEW SCHOOL VS. OLD SCHOOL:** La Old School è la prima squadra a dover rispondere, perchè ammettiamolo... è così che funziona il mondo. Un giocatore della squadra avversaria, diventa il Lettore, pesca una carta dal mazzo appropriato e la legge ad alta voce. Se la carta contiene un'immagine, il Lettore deve assicurarsi di coprire la risposta con la mano prima di mostrarla agli avversari. La squadra che deve rispondere ha 30 secondi per discutere prima di dare una risposta. Se risponde correttamente, guadagna un punto e lo annota sul proprio foglio. Se risponde in modo errato, non succede nulla. La carta viene scartata e il gioco passa alla squadra avversaria. Una squadra durante la partita può avere un solo lettore oppure ogni giocatore a turno può diventarlo... siete tutti adulti, pensiamo che possiate risolvervela da soli!



## **ONE SCHOOL:**

Il giocatore più giovane inizia per primo. Il giocatore alla sua destra è il Lettore. Il Lettore pesca una carta e la legge ad alta voce. Se la carta contiene un'immagine, il Lettore deve assicurarsi di coprire la risposta con la mano prima di mostrarla al giocatore, il quale ha 30 secondi per dare una risposta. Se indovina, totalizza un punto. Se sbaglia, non succede nulla. La carta viene scartata e il gioco passa al giocatore alla sua sinistra.

**SUGGERIMENTO:** Una risposta può essere considerata corretta se si avvicina molto alla risposta giusta.

## **FINE DEL GIOCO**

### **NEW SCHOOL VS. OLD SCHOOL:**

La squadra che per prima ottiene 10 punti, vince!

### **ONE SCHOOL:**

Il giocatore che per primo ottiene 5 punti, vince!



© 2023 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.

Fabbricato in Cina.

[www.goliathgames.com](http://www.goliathgames.com)