330.21mm

de un equipo pueden turnarse para ser el Lector o tener solo un Lector; sois todos adultos, creemos que podéis llegar a un acuerdo.

SOLO UNA ESCUELA:
El jugador más joven juega primero como Adivinador. El jugador a la derecha del Adivinador es el Lector. El Lector saca una tarjeta y se la lee en voz alta. Si la tarjeta contiene una imagen, el Lector debe asegurarse de cubrir la respuesta y luego mostrar la imagen. El adivinador tiene 30 segundos para dar una respuesta. Si la adivina, suma un punto en su hoja de puntuación. Si no la adivina, no pasa nada. La tarjeta se descarta y el juego pasa a la izquierda.

CONSEJO: Podéis aplicar la regla de «lo damos por válido» a vuestra conveniencia.

Fin del Juego

LA NUEVA ESCUELA CONTRA LA VIEJA ESCUELA: ¡El primer equipo que consiga diez puntos gana!

SOLO UNA ESCUELA: ¡El primer jugador que consiga cinco puntos gana!

Los colores y las imágenes impresas pueden diferir del contenido.
Conserve este embalaje y las instrucciones para su posterior referencia.

© 2022 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.
Fabricado en China

RECICLA

BIZAK
bi bi Bizak

Distribuido por:
BIZAK S.A.
Camino de Ibarsusi s/n
Bilbao 48004 España
www.bizak.es
Email: sat@bizak.es

928520.2-10-v01-2506

152.4mm

NÚMERO DE JUGADORES: 2-8
EDAD: +14

REF 64550284

OK BOOMER™

Instrucciones

Contenido

• 220 tarjetas • Bloc de puntuaciones • 2 lápices

Objetivo del juego

¡Rompe el estereotipo y sé el equipo (o jugador) que más sabe de la generación rival!

Preparación

Hay dos maneras de jugar. Formar dos grupos por generaciones (la vieja escuela contra la nueva escuela), o si todos tienen más o menos la misma edad, ¡cada uno por su lado! Barajad ambos mazos por separado. Entregad a cada equipo una hoja de puntuación del bloc y un lápiz.

¿QUIÉNES SON DE LA VIEJA ESCUELA? Los Boomers y la Generación X, nacidos antes de 1980.

¿QUIÉNES SON DE LA NUEVA ESCUELA? Los millennials y la generación Z, nacidos en 1980 o después.

LA VIEJA ESCUELA CONTRA LA NUEVA ESCUELA: Barajad ambos mazos por separado. Los equipos leen las tarjetas de preguntas de su escuela al equipo contrario, así que entrega el mazo de la «Vieja escuela» barajado al equipo de la «Vieja escuela» y el de la «Nueva escuela» al equipo de la «Nueva escuela». Entregad a cada equipo una hoja de puntuación del bloc y un lápiz.

LA MISMA ESCUELA: Si todos tenéis la misma edad, también podéis jugar a este juego. Barajad el mazo de la «Nueva Escuela» o el de la «Vieja Escuela»; tenéis que jugar con el mazo opuesto a vuestra escuela. Repartid una hoja de puntuación a cada jugador. Tendréis que coger vuestros propios lápices o bolígrafos, uno para cada jugador.

Cómo se juega

LA NUEVA ESCUELA CONTRA LA VIEJA ESCUELA:
La vieja escuela juega primero como Adivinadores, porque seamos sinceros, así es como funciona el mundo. Un jugador del equipo contrario, que será el Lector, robará una tarjeta del mazo correspondiente y la leerá en voz alta a los Adivinadores. Si la tarjeta contiene una imagen, el Lector debe asegurarse de cubrir la respuesta y luego mostrar la imagen a los Adivinadores. Los Adivinadores tienen 30 segundos para hablar entre ellos antes de dar una respuesta. Si adivinan la respuesta, ganan un punto y lo anotan en su hoja de puntuación. Si no la adivinan, no pasa nada. La tarjeta se descarta y se pasa al equipo contrario. Los jugadores

