

ZASADY GRY

- Gracz może przesunąć swój obiekt o jedno pole niżej, jeśli nie powiedział/nie zrobił tego, co jest napisane w górnej części karty „Jesteś stary, jeśli”.
- Jeżeli do przeczytania tej instrukcji musiałeś założyć okulary, grę rozpoczynasz od drugiego pola.
- Jeśli masz swoje pomysły na teksty do kart, napisz do nas lub wrzuć propozycje na social media. Być może włączymy je do gry!



Tutaj możesz posłuchać specjalnej nostalgicznej playlisty, która przeniesie się Cię do czasów, gdy byłeś młody i piękny.

ZAWARTOŚĆ



150 KART



**1 KARTA
WYNIKÓW**



**6 ZNACZNIKÓW
GRACZY**

JAK GRAĆ

YOU'RE GETTING OLD™

Gracze: 2-6

Zawartość: 150 kart z podpisami,
1 karta wyników,
6 znaczników graczy

YOU'RE GETTING OLD

Czy kiedykolwiek scrollowałeś listę top 100 Spotify i zastanawiałeś się, kim do diabła są ci wszyscy ludzie? Jeśli tak, mamy złe wieści..... Starzejesz się.

Ale są też dobre wieści. To, że się starzejesz, daje Ci możliwość zagrania w fantastyczną grę i zdiagnozowania swojego prawdziwego mentalnego wieku. Bo wiek to nie cyfry, ale stan umysłu.

CEL GRY

Znalezienie się jak najniżej na karcie wyników. Oznacza to, że mentalnie jesteś młody!

ZAGRAJMY!

Przed rozpoczęciem gry każdy z graczy umieszcza swój znacznik gry w polu numer 1 na karcie wyników.

- 1** Grę rozpoczyna najstarszy gracz, który wybiera kartę i czyta na głos tekst z górnej części karty „Jesteś stary, jeśli”..
- 2** Każdy gracz, który powiedział lub zrobił to, co jest napisane na karcie, musi przesunąć swój znacznik o jedno pole w górę.

- 3** Następnie najstarszy gracz odczytuje na głos tekst z dolnej części karty „Jesteś młody, jeśli”
- 4** Każdy gracz, który powiedział lub zrobił to, co jest napisane na karcie, albo jest w stanie odpowiedzieć na polecenie z karty, przesuwa swój znacznik z powrotem na niższe pole.
- 5** Kontynuujcie wybieranie kart w każdej rundzie. Każdy z graczy po kolei czyta teksty z karty, aż do momentu, gdy któryś z graczy dotrze do najwyższego pola. Następnie możecie rozpocząć nową rundę.

WYGRANA

Pierwszy gracz, który dotrze do najwyższego pola, przegrywa. Gdy to się stanie, gracz którego znacznik znajduje się na najniższym polu wygrywa grę i czerpie satysfakcję z wiedzy, że jest najmłodszy (mentalnie) z całej ekipy.

Producent / Copyright:
©Copyright Vango. 10117 SE
Sunnyside Rd. Ste F322,
Clackamas, OR 97015 USA
Wszystkie prawa zastrzeżone.
TM & © denote U.S. Trademarks.

Importer / Dystrybutor:
EPEE Polska sp. z o.o.
al. Bohaterów Warszawy 15-16
70-370 Szczecin



EP60442

Zachowaj opakowanie oraz zasady gry ze względu na ważne informacje w nich zawarte. Wygląd produktu może się nieznacznie różnić od pokazanego na opakowaniu.
Wyprodukowano w Chinach.