

Wiek graczy:
7-107

Liczba graczy:
1-8



INSTRUKCJA

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Rozłóżcie wszystkie 144 płytki literami do dołu na środku stołu tak, żeby były łatwo dostępne dla wszystkich graczy. W ten sposób stworzycie BANK LITER.

2. Każdy z graczy pobiera z BANKU odpowiednią liczbę płytek startowych (zgodnie z informacjami w tabeli):

LICZBA GRACZY	2 do 4	5 do 6	7 do 8
LICZBA PŁYTEK	21	15	11

ROZGRYWKA

CEL GRY: Ułożyć własną krzyżówkę z dostępnych liter.

- Rozpoczyna gracz, który ostatnio jadł banana, lub najmłodszy z uczestników. Wypowiada on głośno i wyraźnie: **START**. Wówczas wszyscy gracze w tym samym czasie odwracają swoje płytki w ten sposób, aby litery były dobrze widoczne. Od tej chwili starają się jak najszybciej ułożyć swoje własne krzyżówki z dostępnych liter. Słowa muszą być układane od lewej do prawej (w poziomie) lub od góry do dołu (w pionie). W każdej chwili dozwolone jest przekładanie liter i zmiana słów.
- Kiedy gracz dołoży do swojej krzyżówki ostatnią z posiadanych liter, a wszystkie jego słowa są dokończone i prawidłowe, mówi głośno: **DOBIERAMY**. Wtedy wszyscy gracze – również ten, który powiedział: **DOBIERAMY** – biorą po jednej płytce z banku.
- W każdym momencie gry dowolny gracz może powiedzieć: **WYMIENIAM**. Wówczas odkłada on jedną ze swoich płytek do BANKU, literą do dołu. W zamian musi jednak pobrać 3 inne płytki! Wymiana dotyczy tylko gracza, który ją zapowiedział (nie ma wpływu na pozostałych), i może być przeprowadzona w trakcie rozgrywki dowolną liczbę razy.



LITERY:

A=13	I=11	R=6
Ą=2	J=3	S=6
B=3	K=4	Ś=1
C=5	L=4	T=5
Ć=2	Ł=3	U=3
D=4	M=4	W=6
E=10	N=7	Y=5
Ę=2	Ń=1	Z=7
F=2	O=10	Ż=1
G=3	Ó=1	Ź=2
H=3	P=5	

KONIEC GRY

Kiedy w BANKU pozostanie mniej lub tyle samo liter, co graczy biorących aktualnie udział w rozgrywce, pierwszy z uczestników, który zużyje wszystkie swoje litery do stworzenia krzyżówki, krzyczy: **BANANY!** Zostaje wówczas ogłoszony zwycięzcą i zdobywa tytuł **BANANOWEGO KRÓLA!**

Pozostali gracze mają prawo skontrolować zwycięską krzyżówkę. Jeśli znajdą jakikolwiek błąd w pisowni, nazwę własną, skrót lub inne nieprawidłowe słowo, dowolny z graczy krzyczy: **ZGNIŁY BANAN!** Gracz, którego krzyżówka nie została zaakceptowana, odpada z gry. Wszystkie jego litery wracają zakryte do BANKU i układanie krzyżówek trwa dalej, aż do momentu, w którym kolejny z graczy krzyknie: **BANANY!**

WARIANTY ROZGRYWKI

Najlepszy z najlepszych

Gra w BANANAGRAMS jest szybka i zabawna. Często się zdarza, że rozgrywka się kończy, a Wam ciągle jest mało.

Proponujemy wówczas grę złożoną z trzech lub pięciu partii. Kto wygra najwięcej partii, zostaje **BANANOWYM KRÓLEM!**

Bananowe smoothie - kiedy nie macie ochoty na pośpiech.

1. Rozłóżcie wszystkie płytki z literami pomieszane i zakryte na środku stołu.
2. Rozdzielcie je po równo pomiędzy wszystkich graczy.
3. Grajcie identycznie jak w podstawowym wariacie, ale bez **DOBIERANIA** i **WYMIANY**.
4. Gracz, który zużyje wszystkie swoje litery do stworzenia krzyżówki, krzyczy: **BANANY!** i zostaje **BANANOWYM KRÓLEM**. Jeśli gra się zablokuje wygrywa gracz, któremu zostało najmniej niewykorzystanych płytek. W przypadku remisu (kilku graczy z taką samą liczbą niewykorzystanych płytek), wygrywa gracz, który ułożył najdłuższe słowo. Jeśli i w tym przypadku jest remis... zagrajcie jeszcze jedną partyjkę!

Banana café – doskonała rozgrywka, gdy czekasz na posiłek w restauracji.

1. Połóż grę na stole, pozostawiając płytki wewnątrz opakowania.
2. Każdy z graczy wyciąga losowo 21 płytek i umieszcza je zakryte przed sobą.
3. Grajcie jak w wariacie podstawowym, jednak tylko z **WYMIANĄ** – **BEZ DOBIERANIA**.
4. Pierwszy z graczy, który wykorzysta wszystkie swoje litery, krzyczy: **BANANY!** i wygrywa grę!

Samotnik - kiedy potrzebujesz chwili dla siebie.

1. Rozłóż wszystkie płytki zakryte na stole.
2. Pobierz 21 z nich i graj jak zwykle.
3. Spróbuj pobić swoje rekordy: poprawić najlepszy czas lub zbudować krzyżówkę z jak najmniejszej liczby słów.
To doskonały trening przed kolejnymi rozgrywkami z przyjaciółmi.



TREFL SA,
ul. Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com

Na licencji:
Bananagrams, Inc.



www.trefl.com