



Witamy na imprezie!

Czas na najbardziej dynamiczną,
imprezową wersję gry BANANAGRAMS®!

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. W opakowaniu znajdziecie **14 specjalnych płytek** z ikonami. Odłóżcie je na bok w widocznym miejscu. Wszystkie 144 płytki z literami połóżcie zakryte i wymieszane 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

3. Zapoznajcie się dokładnie z płytkami specjalnymi i upewnijcie się, że dobrze rozumiecie ich działanie. Następnie dodajcie je zakryte do BANKU i dokładnie wymieszajcie. Sugerujemy rozgrywkę z użyciem wszystkich płytek specjalnych. Możecie jednak wybrać tylko niektóre z nich, według własnego upodobania.

ROZGRYWKA (DZIAŁANIE PŁYTEK SPECJALNYCH OMAWIAMY NIECO DALEJ)

CEL GRY: Ułożyć własną krzyżówkę z dostępnych liter.

1. 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.
2. Kiedy gracz dołoży do swojej krzyżówki ostatnią z posiadanych liter, mówi głośno: **DOBIERAMY**. Wtedy wszyscy gracze – również ten, który powiedział: **DOBIERAMY** – biorą po jednej płytce z BANKU.
3. W każdym momencie gry dowolny gracz może powiedzieć: **WYMIENIAM**. Wówczas odkłada jedną ze swoich płytek do BANKU, literą do dołu. W zamian musi 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. Płytek nie wolno wymieniać, jeśli w BANKU zostało ich mniej niż 3.

PŁYTKI SPECJALNE

Kiedy pobierzesz z BANKU **płytkę specjalną** (taką z ikoną zamiast litery), **musisz** natychmiast wykonać wynikającą z niej akcję. Niektóre akcje są jednorazowe, a inne działają aż do końca gry. Kiedy akcja zostanie wykonana, odłóż odpowiadającą jej płytkę na bok – od tej pory nie będzie już używana. Szczegółowy opis działania płytek specjalnych znajdziesz na odwrocie instrukcji.

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!**

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	

PŁYTKI SPECJALNE=14



PŁYTKI SPECJALNE

Poniżej znajduje się opis działania poszczególnych **plytek specjalnych**.

W przypadku większości z nich wybierasz **innego gracza**, który **musi** wykonać akcję związaną z płytką. Połóż wylosowaną płytkę przed wybranym graczem i poinformuj go, jaką akcję **musi natychmiast** wykonać. Jeśli więcej niż jedna osoba w tym samym momencie pobierze z BANKU płytkę specjalną, działajcie natychmiast! Ważna będzie tylko akcja ogłoszona jako pierwsza. Płytkę, która nie została wykorzystana, należy odrzucić.



SYLABY

Położ płytkę przed wybranym graczem. Od tej pory aż do końca rozgrywki gracz ten będzie musiał wypowiadać zwrot **DOBIERAMY** podzielony na sylaby: **DO-BIE-RA-MY**.



FLAMING

Wybierz gracza, który do końca rozgrywki będzie musiał stać na jednej nodze.



JEDNORĘKI

Wybrany gracz do końca rozgrywki może używać tylko jednej ręki.



SPIKER

Osoba, która otrzyma taką płytkę, od tej pory będzie musiała odczytywać na głos każde ułożone przez siebie słowo.



BANANOWA GŁOWA

Wybrany gracz kładzie na swoją głowę bananowe opakowanie gry i nie może go zdjąć do końca rozgrywki.



KCIUK

Wybierz gracza. Od tej pory nie może on używać swoich kciuków – aż do końca rozgrywki.



PREZENTY

To pierwsza płytkę specjalna o jednorazowym działaniu. Jeśli ją wylosujesz, weź 3 płytki z literami – albo ze swojej krzyżówki, albo ze swoich wolnych płytek – i przekaz je wybranemu graczowi.

ZŁODZIEJ



Ta płytkę pozwala Ci zabrać płytkę innego gracza! Zabierz literę, która łączy dwa słowa w krzyżówce wybranego przeciwnika, lub po prostu taką, która jest Ci potrzebna! Może to być litera z jego krzyżówki lub jeszcze niedołężona. Możesz również ukraść TARCZĘ lub BOMBĘ. Jeśli ktoś ukradnie literę z Twojej krzyżówki, **MUSISZ** ją naprawić (uzupełnić lub przebudować), zanim będziesz mógł dobierać.

PRZERWA



Przeciwnik obdarowany taką płytką zmuszony jest zrobić sobie dziesięciosekundową przerwę! W tym czasie musi odliczać głośno: **JEDEN BANAN, DWA BANANY...** i tak dalej, aż do dziesięciu. W tym czasie gracz ten nie buduje swojej krzyżówki, ale pobiera płytki w efekcie wypowiedzianego przez przeciwników hasła: DOBIERAMY!

ZAMIANA



Pozostaw wszystkie swoje płytki na miejscu i natychmiast zamień się miejscami z wybranym graczem! Zamiana dotyczy zarówno miejsca, jak i krzyżówek. Jeśli gracz, z którym się zamieniłeś, ma jakieś płytki specjalne, od tej pory należą do Ciebie – i vice versa.



OKRĄŻENIE

Ktokolwiek otrzyma taką płytkę, musi natychmiast okrążyć stół! Jeśli w czasie okrążania przez Ciebie stołu ktoś wypowiedział hasło: DOBIERAMY, musisz dobrać płytkę.



BOMBA

Uwaga, w grze mamy dwie płytki z bombą! Jeśli wylosujesz jedną z nich, nic się nie dzieje, po prostu kładziesz ją przed sobą. Jeśli jednak wylosujesz DRUGĄ bombę, jej moc aktywuje się natychmiast! Możesz wówczas zniszczyć krzyżówkę dowolnego gracza tak, by musiał układać ją od nowa!



TARCZA

Tarcza działa do końca rozgrywki. Połóż wylosowaną płytkę przed sobą. Ochroni Cię ona przed działaniem większości płytek specjalnych. Niestety jest niewielka – nie uchroni Cię więc przed działaniem BOMBY, a poza tym łatwo ją ukraść – działa więc na nią także płytkę ZŁODZIEJ!

KARA DLA OSZUKISTY

Jeśli przytapiesz któregokolwiek z graczy na omijaniu reguł lub nieodpowiednim używaniu płytek specjalnych, możesz krzyknąć: **OSZUKISTA!** Gracz ten musi natychmiast pobrać z BANKU dwie dodatkowe płytki.