

# Leiðbeiningar



1. Leggið allar 144 skífunar á hvolf á miðju borðsins. Þessar skífur eru kallaðar **KLASINN**. Ef 2-4 leikmenn spila, skal hver leikmaður taka 21 skífu úr **KLASANUM**, 5-6 leikmenn taka 15 skífur og 7-8 leikmenn taka 11 skífur. Leggið skífunar ykkar á hvolf.

## 2. NÚ HEFST LEIKURINN!

Einn leikmaður kallar **BYRJA!** Allir leikmennirnir snúa skífunum sínum við og byrja að mynda krossorðatöflu úr sínum **EIGIN** orðum og orðatengingum. Orðin geta verið

lárétt eða lóðrétt og lesin frá vinstri til hægri eða upp og niður. Hver leikmaður má endurraða sínum eigin orðum. Leikmenn skiptast **EKKI** á heldur spila sjálfstætt og samtímis.

3. Þegar leikmaður á ekkert eftir af sínum upprunalegu skífum kallar hann **DRAGA** og dregur skífu úr **KLASANUM**. Þá verða **ALLIR HINIR LEIKMENNIRNIR EINNIG AÐ DRAGA SKÍFU ÚR KLASANUM** og bæta henni við stafasafnið sitt.

4. Hvenær sem er og eins oft og óskað er má leikmaður skila staf sem erfitt er að nota aftur í **KLASANN** en hann **VERÐUR AÐ TAKA ÞRJÁR SKÍFUR Í STAÐINN**. Leikmaðurinn verður að láta hina leikmennina vita af þessari aðgerð með því að kalla **HENDA**. Þessi skipti hafa ekki áhrif á hina leikmennina.

5. Spilið heldur áfram þar til færri skífur eru í **KLASANUM** en fjöldi leikmanna. Fyrsti leikmaðurinn til að klára skífunar sínar kallar **BANANAR!** og er **SIGURVEGARINN**. Hinir leikmennirnir mega nú kanna hvort finna má stafsetningarvillur eða röng orð hjá sigurvegaranum. Sérnöfn eru **EKKI** leyfileg. Nota má hvaða tiltæku orðabók sem er. Ef öll orðin eru ásætlanleg er leikmaðurinn **SIGURVEGARINN**. Ef eitthvert orð í töflunni er óásætlanlegt verður leikmaðurinn **SKEMMDUR BANANI** og er **ÚR LEIK Í ÞESSARI UMFERÐ**. Hann verður að skila öllum skífunum sínum á hvolfi í **KLASANN** og eftirstandandi leikmennirnir halda spilinu áfram.



## AÐRAR LEIÐIR TIL AÐ SPILA BANANAGRAMS®

“**BESTU...**” Hver umferð getur tekið einungis 5 mínútur, svo leikmenn geta spilað “bestu fimm” eða “bestu tíu” ef þeir óska.

**BANANARJÓMI** (fyrir þá sem vilja rólegra spil). Allar skífunar eru lagðir á hvolf á borðið. Skífunum er skipt jafnt milli leikmanna og er haldið á hvolfi. Leikmenn spila síðan hefðbundið **BANANAGRAMS®** spil en það er **EKKI DREGIÐ EÐA HENT**. Fyrsti leikmaðurinn sem notar allar skífunar sínar kallar **BANANAR!** og er **SIGURVEGARINN**. Ef spilið endar í pattstöðu er leikmaðurinn með fæstu skífunar **SIGURVEGARINN**.

**BANANAKAFFI** (spilað á veitingastöðum meðan beðið er eftir þjónustu). **BANANAGRAMS** pokinn er lagður á borðið. Hver leikmaður tekur 21 skífu úr pokanum. Leikmennirnir spila síðan hefðbundið spil þar sem má **HENDA** en **EKKI DRAGA**. Fyrsti leikmaðurinn sem notar allar skífunar sínar kallar **BANANAR!** og er **SIGURVEGARINN**.

**STAKUR BANANI** (einn leikmaður). Leggðu allar skífunar á miðju borðsins. Taktu 21 skífu og haltu spilinu áfram. **DRAGDU** aðeins ef þörf krefur. Reyndu að slá besta tímann þinn með því að nota 144 skífur eða reyndu að mynda eins fá orð og mögulegt er með því að nota allar 144 skífunar. Þetta getur verið slakandi leið til að skerpa á Bananagramshæfni þinni.

*Þjálfaðir leikmenn geta búið til sína eigin leiki!*

**BANANAGRAMS®**

ALDUR 7+ | 1-8 LEIKMENN

IS • Útgefandi: Nordic Games • Köllunarklettsvegi 1 • 104 Reykjavík, Ísland • [www.nordicgames.is](http://www.nordicgames.is)

US • 845 Allens Avenue • Providence, RI • 02905 • 401 781 9649 • [sales@bananagrams.com](mailto:sales@bananagrams.com)

UK • 18 Coval Road • London • SW14 7RL • +44 208 876 3013 • [infouk@bananagrams.com](mailto:infouk@bananagrams.com)

©BANANAGRAMS® • [WWW.BANANAGRAMS.COM](http://WWW.BANANAGRAMS.COM) • PAT.D551,451S ASIN\_GR\_US001\_1111