



# EINN BANANI TVEIR BANANAR

Þýðandi Guðný Eva Pétursdóttir

Fjöldi leikmanna: 2-4

Aldur: Frá 4 ára

Lengd: U.þ.b. 15 mín.

## Innihald:

54 lítil spjöld (42 bananaspjöld, 6 með mynd af bananahýði, 6 með mynd af drullupolli), 1 borð fyrir bananahýðin, 1 spilaborð, 1 tré í þrívídd, 4 apar og 4 standar fyrir apa.

## Markmið:

Að keppa við hina ósvífnu apana um að verða fyrstur að bananatrénu á miðju spilaborðsins. Leikmenn færast áfram með því að snúa við bananaspjöldum. Því fleiri spjöldum sem leikmaður þorir að snúa við, þeim mun lengra áfram gæti hann komist! Ef upp kemur drullupollur (leikmaður situr fastur) eða bananahýði (hann færast aftur á bak) verður leikmaður strax að hætta að draga spjöld. Spilið hvetur börn til að hugsa fram í tímann og ákveða hvort þau eiga að taka áhættu (halda áfram að snúa við spjöldum) eða hafa vaðið fyrir neðan sig (snúa við færri spjöldum).

## Áður en spilið byrjar:

Púslíð saman spilaborðinu, setjið saman þrívíða bananatréð og komið því fyrir á miðju spilaborðsins. Leggið borðið fyrir bananahýðin til hliðar.

Hver leikmaður velur sér apa, festir hann á stand og setur á upphafsreitinn (með rauðu örinni).

Stokkið litlu spjöldin, leggið þau á hvolf á borðið og dreifið úr þeim. Þetta eru spjöldin sem dregið er úr.

## Spilið:

Yngsti leikmaðurinn byrjar.

Leikmenn færast áfram á spilaborðinu með því að snúa við eins mörgum – eða fáum – spjöldum og þeir þora. Á flestum spjöldunum er mynd af einum, tveimur eða þremur banönum.

Leikmaður telur saman bananana á spjöldunum sínum jafnóðum og hann snýr þeim við. Hann má hætta að snúa við spjöldum þegar hann vill en hann neyðist til að stoppa ef upp kemur spjald með mynd af *drullupolli* eða *bananahýði*.

Ef leikmaður ákveður að hætta að snúa við spjöldum færir hann apann sinn áfram á spilaborðinu um jafnmarga reiti og fjöldi banana á spjöldunum hans er. Því fleiri bananaspjöldum sem hann ákveður að snúa við, þeim mun lengra áfram getur hann komist.

Ef leikmaður snýr við spjaldi með mynd af *drullupolli* verður hann að *HÆTTA* að draga og færast bara áfram sem nemur fjölda banana á þeim spjöldum sem hann er þegar búinn að snúa við.

Ef upp kemur *bananahýði* verður leikmaður að færa apann sinn *AFTURÁBAK* um jafnmarga reiti og bananarnir eru á spjöldunum sem hann hefur snúið við í þeirri umferð.

Þegar einhver fær spjald með bananahýði leggur hann það á borðið fyrir bananahýðin. Þannig geta allir leikmenn séð hversu mörg bananahýði eru eftir í pottinum og það hjálpar þeim við að reikna út líkurnar á að eitt þeirra komi upp. Þegar leikmaður hefur lokið við að gera eru bananaspjöld og spjöld með drullupollum sett í sameiginlegan „kastbunka“ sem snýr upp.

Leikmenn gera til skiptis og gengur röðin réttisælis í kringum borðið.

Þegar öll sex spjöldin með bananahýði hafa verið lögð á borðið fyrir bananahýðin eru þau tekin og stokkuð saman við spjöldin í kastbunkanum og spjöldin sem eftir eru á borðinu. Því næst er öllum spjöldunum dreift aftur á borðið á hvolfi svo hægt sé að draga að nýju.

Spilið heldur áfram, eins og áður segir, uns einn af leikmönnum kemst að miðju spilaborðsins.

## Sigurvegarnir:

Sá api, sem fyrstur kemst að bananatrénu á miðju spilaborðsins, sigrar.

