

# BANANAKÓNGURINN

## (Banana Matcho)

Tístandi gott spil fyrir 2-6 fima litla apa frá 6 ára aldri

Það er ávaxtastund hjá öpunum! Efst uppi í undratrénu er besti staðurinn til að maula gómsæta ávexti í friði. Flýttu þér upp og nældu þér í einn! En hinir aparnir eru öfundsjúkir, sérstaklega bananakóngurinn sem vill eiga alla ávextina út af fyrir sig. Um leið og einhver hefur náð sér í eitthvað gott í gogginn slær hann á tístandi bananann svo ávextirnir verða að einum graut og enginn api þorir að hreyfa sig lengur!

## INNIHALD

1 spilaborð  
1 tístandi banani  
6 apaskífur  
6 ávaxtateningar  
3 apateningar (bananakóngurinn)

## MARKMIÐ

Sá sigrar sem er fyrstur að klifra upp í topp á undratrénu.

## UNDIRBÚNINGUR

Setjið spilaborðið á miðju borðsins. Hver leikmaður velur sér eina apaskífu og setur hana á byrjunarreitinn við rætur undratrésins. Einn leikmanna tekur ávaxtateningana sex og sessunautur hans á vinstri hönd tekur bananakóngsteningana. Tístandi bananinn er settur mitt á milli þeirra. Og svo byrjar fjörið!

## GANGUR SPILSINS

Sá sem er með ávaxtateningana kastar þeim öllum í einu. Á sama tíma kastar sessunauturinn apateningunum þremur. Markmiðið er að ná ávaxtasamstæðu, sem gefur sem flest stig, áður en sessunauturinn nær að kasta upp þremur bananakóngum.

## ÞRÍR APAR... EÐA EIN ÁVAXTASAMSTÆÐA!

Sá sem er með apateningana kastar þeim í sífellu þar til hann hefur fengið upp apa á öllum þremur. Eftir hvert kast leggur hann þá apa, sem upp koma, til hliðar og heldur strax áfram að kasta hinum (auðu) teningunum. Þegar allir teningarnir þrír sýna apa slær hann á bananann þannig að hann tístir. Þá má apinn hans klifra upp um einn reit á undratrénu en api hins leikmannsins situr aftur á móti eftir tómhentur!

Til að það gerist ekki þarf SÁ SEM ER MEÐ ÁVAXTATENINGANA að verða fyrri til að slá á bananann. Til þess þarf hann að fá eins háa ávaxtasamstæðu og hann getur. Það gerir hann með því að kasta eins mörgum ávaxtateningum og hann vill, eins oft og hann vill:

- Eftir hvert kast má leikmaðurinn leggja til hliðar eins marga teninga og hann vill og halda áfram að kasta hinum.
- Hann má líka kasta aftur teningum sem hann var áður búinn að leggja til hliðar.

**Gott ráð:** Best er að kasta teningunum aftur og aftur eins hratt og hægt er en fylgjast jafnframt vel með því hvaða ávexti maður hefur lagt til hliðar.

Jafnvel þótt þegar hafi komið upp samstæða, sem ekki gefur mjög mörg stig, má leikmaðurinn halda áfram að kasta teningunum ef hann heldur að hann geti náð hærri samstæðu. Hann má þó ekki gleyma því að apinn hans má bara klifra upp ef HANN nær að láta bananann tísta ÁÐUR en sessunautur hans til vinstri gerir það.

**Gott ráð:** Ráðlegt er að láta sér nægja samstæðu sem gefur færri stig ef sessunauturinn er nálægt því að fá upp þriðja apann. Ef hann er ekki kominn svo langt er hægt að taka meiri áhættu og halda áfram að kasta teningunum til að reyna að fá hærri samstæðu.

Þegar sá sem er með ávaxtateningana hefur slegið á bananann og látið hann tísta skoðar hann stígatöfluna á spilaborðinu til að sjá hvað apinn hans má klifra upp um marga reiti á trénu. Sessunauturinn situr eftir tómhentur.

Fleiri en einn api mega vera á sama reit á undratrénu. Þá er þeim raðað hverjum ofan á annan. Það getur komið fyrir að einhver slái á bananann og átti sig svo á því að hann er ekki kominn með gilda samstæðu. Þá kallar viðkomandi „Áfram!“ og færir apann niður um einn reit á trénu (nema hann sé enn á byrjunarreit). Síðan halda báðir áfram að kasta.

## NÆSTA EINVÍGI

Næst fær svo sessunauturinn til vinstri ávaxtateningana og sá sem er honum á vinstri hönd fær apateningana. Bananinn er settur á milli þeirra.

**Dæmi:** Leikmaðurinn með ávaxtateningana kastar og fær upp ananas á tveimur teningum. Hann kastar hinum teningunum aftur. Á meðan hefur sessunauturinn fengið upp fyrsta apann.

Í næsta kasti koma upp 3 kókoshnetur. Hann ákveður að leggja þær til hliðar og kasta ananasteningunum aftur ásamt sjötta teningnum. Hann fær aðra kókoshnetu. Þar eð hinn leikmaðurinn hefur enn ekki fengið nema einn apa ákveður hann að slá ekki strax á bananann heldur halda áfram að kasta teningunum.

Næst þegar hann kastar fær hann engar kókoshnetur heldur tvo stjörnuávexti. Þessi samstæða (4 eins ávextir + 2 eins af annarri tegund) gefur 7 stig. Hann ákveður því að slá á bananann. Um leið fær sessunauturinn til vinstri hins vegar tvo apa í viðbót. Hann verður fyrri til að slá á bananann svo hans api færir upp um einn reit. Api hins situr aftur kyrr. (Ef SÁ SEM ER MEÐ ÁVAXTATENINGANA hefði verið á undan að slá á bananann hefði apinn hans færst upp um 7 reiti en api mótsþilarans hefði setið eftir).

### Samstæðurnar eru eftirfarandi:

- 3 eins ávextir = 2 stig
- 4 eins ávextir = 4 stig
- 5 eins ávextir = 8 stig
- 6 eins ávextir (allir eins) = 10 stig
- $2+2+2$  (þrjú pör) = 5 stig
- $4+2$  eins ávextir = 7 stig
- $3+3$  eins ávextir = 6 stig
- Allir ávextir mismunandi = 12 stig

## LEIKSLOK

Spilið heldur svona áfram þangað til einn apanna nær að klifra upp í ávaxtakörfuna efst í undratrénu. Hann vinnur og verður næsti bananakóngur.