PL

BLUE BANANA

Szybka gra karciana dla osób, które potrafią myśleć „na odwrót”.

Gra dla 2-5 osób od 10 lat.

Niebieski banan, zielony flaming albo różowa piłka do koszykówki – wygląda to bezsensownie! Ale gracz, który potrafi szybko myśleć w niestandardowy sposób, zbierze najwięcej kart zawierających poszukiwane kolory i motywy. Kto na koniec gry stanie się posiadaczem niebieskiego banana?

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA:

- 109 dwustronnych kart

- 1 karta trybu gry

- 1 instrukcja

- 20 żetonów bananów (15 małych, 5 dużych)

- 1 figurka Niebieskiego Banana

CEL GRY

Celem gry jest zebranie jak największej liczby kart, poprzez właściwe zidentyfikowanie poszukiwanych w danej rundzie kolorów i motywów.

Gra Piatnika nr 661990
© 2019 Piatnik, Wiedeń • Wydrukowano w Austrii
EB19/20-0673 P0011837

Piatnik • VIENNA •

piatnik.com

PRZYGOTOWANIE GRY

- Przed pierwszą rozgrywką należy ostrożnie wycisnąć żetony z arkuszy.
- Karty z motywami należy dokładnie potasować. Z talii należy odliczyć 16 kart, odłożyć je w formie osobnej talii zadań i położyć na wierzchu kartę trybu gry, stroną z zielonym ptaszkiem do góry.

- Pozostałe karty należy rozłożyć na 8 stosów, mniej więcej równej wysokości. Stosy te należy ułożyć w formie koła tak, by każdy z graczy miał dostęp do wszystkich.

- Na środku koła, utworzonego ze stosów kart, kładzie się figurkę niebieskiego banana.
- Każdy gracz otrzymuje po jednym małym żetonie z bananem.

KARTY MOTYWÓW

Na każdej stronie karty pokazany jest jakiś motyw. Każdemu motywowi przyporządkowany jest kolor, według poniższego zestawienia:

Ale na kartach motywy te pokazane są w kolorach, zupełnie do nich nie pasujących. Na drugich stronach pokazane są odpowiednie „negatywy".

Przykład:

Na wierzchniej stronie karty pokazana jest truskawka – ale właściwym jej kolorem nie jest niebieski tylko czerwony! Kto chciałby jeść niebieskie truskawki? Kolor niebieski należy do wieloryba (płetwala błękitnego).

Na drugiej stronie karty z niebieską truskawką jest jej „negatyw" czyli czerwony wieloryb.

Kolejne przykłady:

zielony flaming
różowa żaba

niebieski banan
żółty wieloryb

Druga strona każdej karty jest rozwiązaniem zadania!

Właściwe kolory ośmiu motywów to:

W trakcie gry instrukcja powinna być otwarta na tej stronie.

żółty banan

zielona żaba

niebieski wieloryb

fioletowy bakłażan

różowy flaming

czerwona truskawka

pomarańczowa piłka do koszykówki

czarny cylinder

PRZEBIEG GRY

Partia trwa 8 rund. Po każdej rundzie następuje rozliczenie. Pierwszą rundę rozpoczyna gracz, który jako ostatni jadł banana. Runda przebiega w następujący sposób:

- Gracz, rozpoczynający rundę, bierze ze spodu talii zadań dwie karty i kładzie je obok tej talii tak, aby wszyscy gracze dobrze je widzieli. Karty określają, jakie motywy i kolory będą zbierane w danej rundzie.

  Uwaga:
  Karty zadań należy wykładać tak, by wszyscy gracze zobaczyli je równocześnie i nikt nie miał nieuczciwej przewagi.

  Jeżeli okaże się, że zostały odkryte dwie takie same karty, jedna z nich wraca do talii zadań, a zamiast niej wykładana jest inna.

- Od momentu wyłożenia kart, wszyscy grają jednocześnie! Trzeba szybko zebrać ze stosów jak najwięcej kart o odpowiednich własnościach. I tu pojawia się konieczność „myślenia odwrotnego": Jakie są właściwe kolory motywów, pokazanych na kartach? Jakie motywy odpowiadają widocznym na kartach kolorom?

  Uwaga:
  Karty można zbierać tylko jedną ręką.

  Wziętych do ręki kart nie wolno odkładać z powrotem na stosy.

Każda z kart zadań ma dwie cechy, z których przynajmniej jedna musi być spełniona:

- **kolor** właściwy dla pokazanego na karcie motywu
- **motyw** odpowiadający kolorowi na karcie

Przykład:

Poszukiwane są karty o następujących właściwościach:

motyw w kolorze różowym – właściwym kolorze flaminga

żaba w dowolnym kolorze – właściwy motyw koloru zielonego

motyw w kolorze żółtym – właściwym kolorze banana

wieloryb w dowolnym kolorze – właściwy motyw koloru niebieskiego

Jakie właściwości powinny mieć poszukiwane w danej rundzie karty można zobaczyć na odwrotnych stronach kart zadań. Ale karty odwraca się dopiero na koniec rundy!

Z pokazanych na obrazku stosów można wziąć następujące karty: pomarańczowego **wieloryba**, **różową żabę**, czerwoną **żabę** i **żółtego** flaminga. Jeżeli po zabraniu którejś z tych kart widoczna będzie kolejna pasująca, można również ją zabrać.

- Poprzez zdejmowanie kart z wierzchów stosów, pojawiają się w trakcie rozgrywania rundy nowe możliwości. Zdjęta z wierzchu stosu karta może doprowadzić do odkrycia innej, również spełniającej jeden z warunków.

  Uwaga: Jeżeli jeden ze stosów zostanie wyczerpany, gra toczy się dalej z mniejszą liczbą stosów.

- Jeżeli gracz uzna, że żadna z kart na wierzchu stosów nie spełnia warunków, umożliwiających jej wzięcie, bierze ze środka Niebieskiego Banana. Na tym runda kończy się i następuje podliczenie.

PODLICZENIE

- Obie karty zadań zostają odwrócone. Ujawnione w ten sposób „negatywy" pokazują, co należało w danej rundzie zbierać.

Gracze sprawdzają, czy zebrane przez nich karty mają właściwości zgodne z negatywami.

Za każdy błąd gracz musi oddać karty.

Błędem jest

- **wzięcie karty, na której nie ma ani właściwego motywu, ani właściwego koloru.** Za każdą nieprawidłową kartę gracz musi oddać tyle kart, ile ma żetonów.
- **wzięcie za wcześnie Niebieskiego Banana,** tzn. wzięcie go, gdy są jeszcze na stosach karty o odpowiednich właściwościach. Gracz musi oddać tyle kart, ile ma żetonów.

Jeżeli graczowi zabraknie zdobytych w danej rundzie kart do zapłacenia za popełnione błędy, musi zapłacić kartami, zdobytymi w poprzednich rundach. Nie może jednak spaść poniżej zera.

Przykład:

Jeżeli w trakcie rundy, w której zostały wyłożone karty, pokazane w poprzednim przykładzie, gracz weźmie zielona truskawkę, to jest to niestety błąd. Karta nie jest ani różowa ani żółta, nie przedstawia też ani żaby ani wieloryba.

Nieprawidłowo wzięte karty wypadają z gry i są odkładane do pudełka.

Gracz, który prawidłowo wziął Niebieskiego Banana (tzn. na stosach nie leżała żadna pasująca karta), otrzymuje **nagrodę** – może wziąć obie karty zadań z danej rundy. Jeżeli Niebieski Banan został wzięty nieprawidłowo, karty zadań z danej rundy odkładane są do pudełka.

ŻETONY BANANÓW

Gracze liczą wszystkie posiadane karty – zarówno zdobyte w danej rundzie jak i w rundach poprzednich. Kto ma **łącznie** najwięcej kart, otrzymuje mały żeton banana. Jeszcze kilku graczy ma taką samą największa liczbę kart, wszyscy otrzymują po jednym żetonie. Gracz, który ma więcej żetonów musi bardziej uważać, bo każdy błąd może go więcej kosztować.

Jeżeli gracz ma 4 żetony i zdobywa piąty, oddaje małe żetony i dostaje jeden duży, który jest wart tyle, co 5 małych. Gracz, który ma duży żeton, nie zdobywa już kolejnych żetonów.

Zdobyte żetony gracze kładą na stosach zdobytych kart.

POCZĄTEK NASTĘPNEJ RUNDY

Gracz, który wziął Niebieskiego Banana, rozpoczyna następna rundę. Stosy kart leżą tak, jak leżały, Niebieski Banan wraca na środek. Odkrywane są dwie kolejne karty zadań i gra toczy się dalej.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się po 8 rundach, gdy wyczerpią się karty w talii zadań. Każdy gracz liczy zebrane karty. Gracz, który zebrał ich najwięcej, zostaje zwycięzcą. Przy równej liczbie kart gra ma więcej zwycięzców.

WARIANTY GRY

Większe wyzwanie stanowią dwa warianty gry. Przebieg rozgrywki we wszystkich wariantach jest taki sam, różne są tylko zasady zbierania kart.

Wariant 1:

Przy rozgrywaniu tego wariantu, kartę trybu rozgrywki odwraca się czerwonym krzyżykiem do góry. W tym wariancie trzeba myśleć jeszcze inaczej. Zbiera się karty, które NIE MAJĄ ani koloru ani motywu takiego, jak na negatywach wylosowanych kart zadań.

Przykład:

Jeżeli na wylosowanych kartach jest zielony flaming i niebieski banan, należy zbierać karty, na których nie ma **ŻADNYCH różowych** (właściwy kolor flaminga) ani **żółtych** (właściwy kolor banana) motywów, nie ma także **ŻADNYCH żab** (motyw odpowiadający kolorowi zielonemu) ani **wielorybów** (motyw odpowiadający kolorowi niebieskiemu). Z pokazanych na obrazku stosów można zatem wziąć zieloną truskawkę, fioletowego flaminga, niebieskiego banana i niebieską piłkę.

W tym wariancie zbiera się w każdej rundzie więcej kart, ale trzeba bardziej uważać, bo sposób wyboru prawidłowych kart jest bardziej zakręcony.

Wariant 2:

Jest to wariant dla najbardziej zaawansowanych graczy. Tryb rozgrywki zmienia się po każdej rundzie.

Zaczyna się od standardowej rozgrywki, oznaczonej zielonym ptaszkiem. Druga rundę rozgrywa się według zasad wariantu 1 (czerwony krzyżyk), trzecią znowu według podstawowych zasad itd. (po każdej rundzie następuje zmiana trybu rozgrywki).

W przypadku pytań lub uwag do gry, prosimy o kontakt:

Kluwi s.c., ul. Żeromskiego 14/15, 05-500 Piaseczno

Grafika: Yvonne Tauss || www.yvonnetauss.com

Uwaga: Gra nie jest przeznaczona dla dzieci poniżej 36 miesięcy. Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte. Niebezpieczeństwo uduszenia.

Polub nas

facebook.com/PiatnikPolska