

ALTER **7+**

 **2 SPIELER**

# BANANAGRAMS DUEL!

WÜRFELWORT-SPASS FÜR 2

## Ziel des Spiels

Verbaue als Erster alle deine Buchstabenwürfel in einem Gitter.

## Spielaufbau

1. Nehmt euch jeweils 12 Buchstabenwürfel.
2. Legt die Bananenkarten verdeckt in die Tischmitte. Sie dienen als Punkte und sind Themenkarten für Varianten.

 **10** IN 10 MINUTEN GESPIELT

 **24** WÜRFEL

 **20** THEMENKARTEN

## KLASSISCHES DUELL

Wer eine Runde für sich entscheidet, erhält 1 Bananenkarte. Wer zuerst 10 hat, gewinnt. In diesem Spielmodus wird mit den Bananenkarten nur der Spielstand festgehalten. Ignoriert einfach die Themen.

1. Zu Beginn ruft einer von euch „BANANEN-SHAKE!“. Dann versucht ihr gleichzeitig, eure Würfel in eurem eigenen Wortgitter zu verbauen. Dabei dürft ihr **jede beliebige Seite** eurer 12 Buchstabenwürfel verwenden. (Siehe das Beispiel unten rechts.)
2. Wörter müssen horizontal von links nach rechts oder vertikal von oben nach unten lesbar sein. Alle Wörter müssen so verbunden werden, dass ein zusammenhängendes Gitter entsteht. Ihr dürft euer Gitter jederzeit neu sortieren.
3. Wer als Erster seine 12 Würfel zu einem Wortgitter verbunden hat, ruft „**Alles Banane!**“ und erhält eine Bananenkarte. Mischt am Ende jeder Runde alle Würfel und teilt sie dann neu auf.

## Wer gewinnt?

Wer zuerst 10 Runden für sich entscheidet und 10 Bananenkarten hat, gewinnt!



## THEMENSPIEL

Spielt nach den Regeln für das Klassische Duell, aber bevor eine Runde beginnt, deckt ihr 1 Bananenkarte mit einem Thema auf. Um die Runde zu gewinnen, muss das eigene Wortgitter mindestens 1 Wort enthalten, das zum Thema passt. Wer die Runde gewinnt, erhält die ausliegende Bananenkarte. Wer zuerst 10 Karten hat, gewinnt die Partie!

### Weitere lustige Varianten

**Die Würfel sind gefallen:** Jeder wirft zu Beginn seine 12 Würfel. Jetzt müsst ihr mit dem zurechtkommen, was ihr gewürfelt habt. Kein Neuwürfeln oder Drehen! Falls keiner von euch sein Gitter vervollständigen kann, gewinnt, wer mehr Buchstaben verwendet hat.

**Und noch einmal:** Jeder wirft zu Beginn seine 12 Würfel. Falls ihr Würfel ändern wollt, dürft ihr jeden Würfel so oft ihr mögt neu werfen (anstatt ihn auf eine beliebige Seite zu drehen).

**Feine Reime:** Der Gewinner erhält 1 zusätzliche Karte für jedes Wortpaar, das sich reimt.

**Weitere Ideen:** Passt die Regeln nach euren Wünschen an! Ihr könnt zum Beispiel nur mit Wörtern spielen, die aus 4 oder mehr Buchstaben bestehen. Jüngere Spieler könnten mit weniger Buchstaben spielen.

### Hinweise

- Eigennamen und Abkürzungen sind nicht erlaubt.
- Falls einer von euch die Runde als Erster beendet, aber ein falsch geschriebenes oder nicht existierendes Wort verwendet hat, verliert er die Runde und der andere erhält die Bananenkarte.

Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe:  
Asmodee Germany • Friedrichstr. 47 • 45128 Essen • [www.asmodee.de](http://www.asmodee.de)



© Bananagrams, Inc. 2021. Alle Rechte vorbehalten. 145 Carolina Avenue, Providence, RI 02905.

**BANANAGRAMS.COM #bananagramsDUEL**