



© Maureen Hiron 2016

2-5 játékos számára
Ajánlott 5 éves kortól

A játék tartalma: 35 db nagy szimbólumkorong, 5 x 10 darab műanyag zseton különböző színben és szimbólummal, valamint 5, 2 és 1 pontértékű zsetonok.

A játék célja: azonosíts be két hiányzó szimbólumot a szimbólumkorongon.

A játék menete: minden játékos megkapja a saját választott színe szerinti 10 db műanyag zsetont. A szimbólumkorongok ábrával lefordítva kerülnek az asztalra, majd a pakli tetején lévő korongot fordítják fel. A játékosoknak meg kell határozni, hogy melyik két szimbólum hiányzik a korongról. A korong 10 szimbólum közül csak 8-at ábrázol. Ha az egyik játékos beazonosított egy hiányzó szimbólumot, akkor helyezze maga elé lefordítva azt a zsetont, amin az adott szimbólum szerepel. A második hiányzó szimbólum esetében is ugyanez az eljárás. Az a játékos, aki elsőként azonosítja be mindkét hiányzó szimbólumot, kiabálja be, hogy „KEETOO!” Ezt követően a lehető leggyorsabban, de csak egy kézzel, le kell fordítania a maradék zsetonjait szimbólumokkal lefelé egy külön csoportba helyezve azokat. Ez idő alatt a többi játékos még mindig beazonosíthatja a hiányzó szimbólumokat, azonban, ha a játékos készen van a lefordításokkal és bekiabálja, hogy „STOP”, akkor a játék megáll. A játékos felfordítja és megmutatja, azt a két zsetont, amin a beazonosított, hiányzó szimbólumok szerepelnek. A többi játékos megvizsgálja, és ha helyes volt a tipp, akkor a bank 5 pontot ad a játékosnak. Ha egy vagy mindkét tipp rossz, akkor nem kap pontot a játékos. A többi játékos felfordítja a lefordított zsetonokat és ha van még olyan játékos, akinek mindkét tippje helyes volt, 2 pontot, míg 1 helyes tipp esetén 1 pontot ad a bank. Ezt követően a játékosok visszaforgatják zsetonjaikat, a középső pakliból ismét felfordítanak egy újabb szimbólumkorongot, és kezdődhet az újabb kör a fentiek alapján.

Az a játékos nyer aki:

2 játékos esetén előbb eléri a 40 pontot

4 játékos esetén előbb eléri a 25 pontot

3 játékos esetén előbb eléri a 30 pontot

5 játékos esetén előbb eléri a 20 pontot

Megjegyzés: ha a szimbólumkorongok hamarabb elfognak a pakliból, mint ahogyan valamely játékos elnére a győzelemhez szükséges pontot, keverjétek össze újra a már egyszer felfordított szimbólumkorongokat és folytassátok a játékot a fentiek szerint.



© Maureen Hiron 2016

Pre 2 - 5 hráčov

Vek: od 5 rokov

Hra obsahuje: 35 okrúhlych kariet, 5 súprav žetónov so symbolmi v rôznych farbách, žetóny s číslami 5, 2 a 1 (bodové ohodnotenie)

Cieľ hry: Nájsť na okrúhlej karte 2 chýbajúce symboly

Príprava hry: Hráči si zvolia bankára. Zamiešané okrúhle karty položia v baličku na stôl lícom dole. Každý hráč si vezme 10 rovnako farebných žetónov so symbolmi a rozloží ich pred seba lícom nahor.

Hra: Prvý na rade vezme jednu okrúhlu kartu z balička a lícom nahor ju umiestni tak, aby ostatní dobre videli 8 symbolov. Hneď ako niektorý z hráčov zistí, ktorý symbol na karte NIE JE, vezme svoj žetón so zodpovedajúcim symbolom a lícom dole ho položí k okrúhlej karte. Takisto to urobí i s druhým chýbajúcim symbolom. Kto má ako prvý pri okrúhlej karte 2 žetóny svojej farby, vykrične KEETOO a čo najrýchlejšie obracia svoje zostávajúce žetóny lícom dole, aby nenapovedal ostatným hráčom. Pri obracaní smie použiť len 1 ruku. Hneď ako ich otočí všetky, vykrične STOP.

V tej chvíli sa končí kolo, ostatní hráči, ktorí ešte mohli využiť čas na priloženie správnych žetónov ku karte, už nesmú hrať a skontrolujú správnosť priložených žetónov. Najprv hráčovi, ktorý ako prvý povedal KEETOO. Pokiaľ poznal správne oba chýbajúce symboly, dostane od bankára 5 bodov. Pokiaľ jeden alebo oba identifikované symboly zvolil hráč mylne, nezískava žiadny bod. Aj ostatní hráči teraz otočia svoje žetóny a bankár udeľuje 2 body tým, ktorí určili oba symboly správne, a 1 bod tým, ktorí určili správne jeden symbol. Všetci hráči si vezmú späť svoje žetóny so symbolmi, pripravia si ich lícom nahor a ten, kto je na rade, otáča ďalšiu okrúhlu kartu z balička, čím začína ďalšie kolo. Hra pokračuje, kým jeden z hráčov nezískava zodpovedajúci počet bodov – pozrite nižšie.

Víťaz hry:

2 hráči – vyhráva ten, ktorý ako prvý získa 40 bodov

3 hráči – vyhráva ten, ktorý ako prvý získa 30 bodov

4 hráči – vyhráva ten, ktorý ako prvý získa 25 bodov

5 hráčov – vyhráva ten, ktorý ako prvý získa 20 bodov

Pokiaľ hráči použijú všetky okrúhle karty z balička bez toho, aby niekto vyhral, bankár karty zamieša a hra pokračuje, kým niektorý z hráčov nezískava požadovaný počet bodov.



keetoo

© Maureen Hiron 2016

2 - 5 players

Ages: 5 to adult

Equipment: 35 large disc cards, 5 sets each of 10 symbol tokens in different colours. Assorted chips with values of 5, 2, and 1 points

Object of the game: To identify two missing symbols on each circular disc.

To Start: Choose one player to be the banker. Shuffle the 35 large disc cards and place face down. Each player takes a set of 10 tokens of one colour and places them face up in front of them. Turn over the top card.

The Play: Players study the turned-over card which has 8 symbols showing. When you identify a symbol NOT on the card, place the appropriate symbol token **face-down** in front of you. Repeat for the second missing symbol. The first player to identify both missing symbols shouts out, „KEETOO“. Then, **using only one hand**, the first player must quickly turn over his remaining 8 symbol tokens so that they are now face down in a separate group. During this time, the other players may continue to try to find the missing symbols, but once the first player has finished turning over their remaining tokens, s/he calls „STOP“. S/he then turns over the two tokens and the other players inspect them . . . If correct, the banker gives that player 5-points worth of chips. If one or both are wrong, that player receives zero points. The other players then turn over their discs. The banker gives a 2-point chip to all players with both correct or a 1-point chip if only one is correct. Players retrieve their individual tokens and a new disc card is turned over. Play continues as above.

To WIN

With 2 players, the first to reach 40 points is the winner.

With 3 players, the first to reach 30 points is the winner.

With 4 players, the first to reach 25 points is the winner.

With 5 players, the first to reach 20 points is the winner.

NOTE: If the large disc cards run out before a player has won, shuffle them, turn them face down, then turn over the top one and the games proceeds as before.