**BIKETTI (ran. bi-quette, eng. biguette, jap. bui-que-zinosa)**

***kiketin ensimmäinen sisarpeli. aikaavievä, hankala ja äärimmäisen hektinen. niin kuin nuoriso nykyään sanoo, tässä on sitä “kaaottista energiaa!”***

- kierroksia pelataan yhtä monta kuin kiketissä, mutta tavoitteena on saada mahdollisimman paljon pisteitä. korttien arvot ovat samat kuin kiketissä

- ensimmäisen kierroksen aloittaa jakajasta seuraava, tämän jälkeen vähiten pisteitä omaava. jos useammalla on vähiten pisteitä, ratkaistaan tämä (kuten kaikki kettipelien konfliktit) painill tai KPS:llä

- kuninkailla on biketissä sama voima kuin kiketissä, muuten voimakortit ovat erit. voimat aktivoituvat kun kortti lyödään pöydästä eikä kädestä, ja voima on aina pakko käyttää. A ja 2 ovat näkyvä vaihto, eli pelaaja kääntää yhden vastustajan ja yhden oman kortin ensin oikein päin ja sitten vaihtaa ne päiten. jos jompikumpi pelaajista vastaanottaa saman kortin kuin on jo pelipakassa, saa hän etuoikeuden lyödä tämän. 3 ja 4 on toisen pelaajan kortin katsominen, 5 ja 6 on oman kortin katsominen

- jos onnistuu lyömään oman kortin pelipakkaan, nostaa 2 korttia tilalle. jos lyö vastustajalta kortin, tämä kortti on uusi pelipakan päälimmäinen kortti (tämän päälle voi heti kaikki lyödä) ja saa valita sokkona itselleen jonkun vastustajan korteista.

- jos lyönneissä epäonnistuu, tulee sakkoa. jos epäonnistuu oman kortin lyönnissä, menettää kortin ja kierroksen alottanut saa valita yhden pelaajan korteista itselleen. jos kierroksen alottanut epäonnistuu lyönnissä, saa kierroksen alottaneesta seuraava valita yhden kortin pelaajalta ja tällöin se asetetaan pelipakan päälle. jos lyö väärin vastustajan korteista, palaa kortti takaisin vastustajalle ja tämä saa sokkona valita väärin löynneeltä pelaajalta itselleen jonkun kortin

- kun uskoo omaavansa isoimman summan pisteitä pöydässä huutaa BIKETTI!!!

- pisteenlaskussa onnistunut biketti saa 2 x omat pisteensä, muut 0. pelaajat joilla on enemmän pisteitä kun biketillä saavat omat pisteensä, vähemmät aina siis 0. jos biketti häviää biketinsä saa hän rangaistusta minuspisteitä eniten pisteitä olevalta pelaajalta. minuspuolelle tulos ei kuitenkaan voi mennä (paitsi rangaistuspisteistä).

- kierros loppuu kesken jos joku pelaajista saa 8 tai enemmän pöytäkorttia (eli vähän niinkuin se kun kiketissä pöytä menee tyhjäksi). tällöin kaikki kortit käännetään ja eniten pisteitä omaava saa omat pisteensä. jos kiketti on huudettu ja kiketöijällä on eniten saa hän 2x, muuten tulee minusta eniten omaavan verran ja muista pelajaista se kenellä just on eniten saa ne pisteet.)

- sakkopisteitä tulee -100 per kiketti joka jää uupumaan

- hauskana poikkeuksena jos pelaajan pöytäkortin tyhjenevät, on pelaaja ulkona pelistä kierroksen ajan. peliin voi päästä mukaan esim. onnistumalla lyömään jonkun toisen pöytäkorteista joku pakkaan sääntöjen mukaisesti

- no JOOOOO toimii

HOX kierroksella annetaan anteeksi huomautuksella, jos joku pelaajista vahingossa vaihtaa korttien järjestystä - oikea järjestys täytyy kuitenkin palauttaa. jos jää kahdesti kierroksella kiinni järjestelystä saa kierroksen alottanut valita yhden korteista siirrettäväksi pelipakan päälle (tai alottajasta seuraava jos alottaja itse rikkoo sääntöjä)

**QUICKETTI (ran. quiquette eng. quick-get jap. qui-qatsu)**

**nopea versio kiketistä kun aika tai jaksaminen ei riitä kokonaiseen peliin**

muuten samat säännöt kuin kiketissä mutta….

- kierroksia pelaajien lukumäärä + 1

- kikettejä täytyy saada 1 tai muuten tulee sakkoa 50 pinnaa

**MIKETTI (ran. miquette eng. mid-gette jap. mi-quetsu)**

**kettipelien musta lammas, nopea ja typerä**

- karsintakierroksia pelataan kunnes selvillä kaksi finalistia

- pelaajille jaetaan 2 korttia, toinen kuvapuoli ylöspäin ja toinen alaspäin. isoimman kuvapuoli ylöspäin kortin omaava aloittaa, jos kahdella on vähiten niin näille jaetaan uudet kortit ja katotaan tilanne uudestaan. kuvapuoli ylöspäin kortit pysyvät näin päin koko pelin ajan kunnes päätyvät pelipakkaan

- sakkokortteja nostetaan finaalissa 1, karsintakierroksilla kaksi kuten normaalisti

- kun uskoo omassa pöydässä olevan paras score eli miketti, niin huutaa miketti! kierrosta ei pelata loppuun, vaan kortit käännetään heti. jos miketoineella on vähiten pisteitä, hän onnistuu miketissä ja varmistaa finaalipaikan. jos miketissä epäonnistuu, putoaa tulevilta kierroksilta

- jos kierros loppuu ilman että kukaan sanoo mikettiä, isoimmat pisteet omaava putoaa

- finaalissa halutaan saada tasan tietty tavoitepistemäärä, joka päätetään finalistien pisteistä. jos pisteiden summa on alle 40, se asetetaan tavoitteeksi. jos summa on 40 tai yli asetetaan erotus tavoitteeksi

- sakkokortteja finaalikierroksella saa aina 1 toisin kuin karsinnoissa. tavoitteena on saada omien pöytäkorttien summaksi asetettu tavoite. kun tämän uskoo omaavan, täytyy huutaa migetti!

- finaalissa jos onnistuu miketissä, voittaa. jos huutaa väärin, häviää. myös jos pöytä tyhjenee häviää, ellei asetettu tavoite ole 0

HOX kortteja ei saa lyödä tahalleen väärin, vain vahingot ovat sallittuja (tai hyvä näyttely)

**SWAKETTI eli swaghili-kiketti**

Tää on hyvä, jos haluu vähän sähäkämmän ja tunteikkaamman ketti-pelin!!!:+)

Pisteytys pääosin sama ku kiketissä, mut poikkeusena:

Jokeri: -2

(lisää jännitystä ku voi olla vaik 3 korttia ja saada silti -2 pistettä)

Jätkä ja kuningatar: sokkovaihto (joko oma tai kenen tahansa pelaajan kesken eli jos ei halua vaihtaa omaa korttia voi sekottaa kahden kanssapelaajan peliä haHaa!!)

Musta kuningas: saa kattoo minkä tahansa kortin pöydästä ja vaihtaa joko sen tai kaks mitä tahansa muuta korttia (sama twisti ku jätkä/kuningatar).

Pelaaja voi vuorollaan nostaa pakan sijasta poistopakan päällimmäisen kortin (esim. jos edellinen pelaaja on vahingossa pelannu punasen kunkun pois, sen saa omaan pöytään)

Ensimmäinen poistopakkaan pelattu 6: pelaaja saa vaihtaa kaikki omat korttinsa tai kahden muun pelaajan kaikki kortit. Hyötynä esim. jos tietää et jollain on pienet kortit tai sit voi vaan sekottaa toisten peliä>:).

Korttien järjestystä ei saa vaihtaa sen jälkeen, kun ne on asetellut pöydälle.

Vain nopein pelaaja saa pelata kortin poistopakkaan.

1 rangaistuskortti, jos…

- Pelaa kahdella kädellä

- Katsoo kortin ennen sen poistopakkaan pelaamista

- Pelaa väärän kortin

- Toinen pelaaja pelaa sun pöydästä kortin poistopakkaan

**tulevia pelejä: smoketti (smokki kiketti), raketti (mikäköhän tää on), moioonviketti (poliisi kiketti), paketti (paradoksi kiketti), parketti (parketti kiketti), soketti (soolokiketti), duketti (duel kiketti), hiketti (hitler kiketti), neverforketti**