**Kiketti Säännöt**

**sanastoa**

kiketöinti – “kiketti” huutaminen

pöytäkortit – pelaajan omat kortit edessään

pelipöytä – kasa kortteja, johon kortit lyödään kuvapuoli ylöspäin

(nosto)pakka – pakka josta kortteja nostetaan

**yleistä**

* kierroksia pelataan n\*2+2, jossa n on pelaajien lukumäärä
* pelin alussa valitaan kirjuri, joka hoitaa pelin läpi pisteenlaskua ja pöytäkirjan täyttämistä
  + uutena lisänä pöytäkirjaan pyritään merkkaamaan kierrokset, joissa ei tule kikettiä palluralla kyseisen kierroksen rivin reunaan. ei haittaa, jos tämä unohtuu, koska on uusi juttu. tämä vain helpottaa näkemään montako hutikierrosta on tullut
* kortteja sekoitetaan kierrosten välissä vuorotellen, jos enemmän kuin yksi henkilö haluaa osallistua
  + korttipakka on aidosti sekaisin 7 täydellisen riffle shufflen (eli se pläräys + silta) jälkeen, joten pyritään jotakuinkin vastaavaan sekoittuneisuuteen
* jakaja jakaa kaikille pelaajille 4 korttia kuvapuoli alaspäin
  + pelaajat eivät mielellään koske pakkoihin ennen kuin jako on suoritettu – tämä on yleisesti kohteliasta korttipeleissä
  + korttipeleissä on myös kohteliasta pyytää edellistä pukkaamaan. tätäkään ei ole todellakaan mikään pakko tehdä
  + HOX jos jaon aikana jokin korteista kääntyy kuvapuoli ylöspäin, **otetaan korttien jako** **alusta asti uudestaan**. ennen tätä suoritetaan kuitenkin nopeasti pieni lisäsekoitus
* kortien arvo määräytyy siten, että A - 1 ja arvot menevät loogisesti Q – 12. kuninkaat ovat kuitenkin poikkeus: punainen (hyvä) kuningas on 0 pistettä ja musta (paha) on 15 pistettä
* peliä ei saa lopettaa kesken kaiken muusta kuin aivan välttämättömästä syystä
* kierroksen aikana ei saa poistua pelin äärestä muusta kuin aivan välttämättömästä syystä

**pelin kulku**

* pelin tavoitteena on omata vähiten pisteitä pelin päättyessä
* pelaajat saavat katsoa korteistaan 2 valitsemaansa ja painavat nämä mieleen
  + jokaisella on oikeus katsoa kerran 2 omaa korttia vaikka kierroksen aloittaja olisi ehtinyt jo pelata
  + kortteja saa katsoa uudelleen niin monta kertaa, kunnes kierroksen aloittava nostaa kortin ja peli alkaa
* korttien järjestys saa olla mielivaltainen ja korttien järjestystä saa vaihdella milloin tahansa
  + kortteja ei saa kuitenkaan liikuttaa päällekkäin/lomittain, eli kaikilla täytyy olla realistinen mahdollisuus seurata kaikkien korttien keskinäistä liikettä
* kierroksen aloittaa aina edellinen kiketöijä. jos pelissä ei ole huudettu kertaakaan kikettiä aloittaa kierroksen jakajasta seuraava
* pelisuunta on myötäpäivään, kuten lähestulkoon aina korttipeleissä
* pelaajan vuoro alkaa siitä, kun koskee nostopakkaa ja nostaa päällimmäisen kortin. tämän kortin voi joko lyödä suoraan pelipöytään tai laittaa omaksi pöytäkortiksi ja vaihtaa jonkun pöytäkorteista pelipöytään
  + pakasta nostettua korttia saa rauhassa katsella ja tutkailla ja sen saa lyödä pöytään tai pelipöytään haluamalla tyylillään
  + HOX jos suorittaa vaihdon, pöydästä tulevan kortin täytyy tulla nopeasti pelipakkaan siten, että **kaikki pelaajat mukaan lukien omaa vuoroansa pelaava näkevät kortin kuvapuolen samaan aikaan**. tämä on helpointa siten, että kääntää kortin ottamalla kiinni itsestään kauimmaisena olevasta reunasta.
* jos suoraan pakasta lyö kortin 7-8-9-10-J-Q-K niin saa halutessaan käyttää kortin erikoisvoimaa
  + 7-8 saat katsoa yhden oman kortin
  + 9-10 saat katsoa yhden vastustajan kortin
  + J-Q saat vaihtaa kuvapuoli alaspäin eli ”sokkona” yhden sinun ja vastustajan kortin keskenään
  + K saat katsoa yhden vastustajan kortin ja halutessasi vaihtaa sen johonkin omaan korttiisi
* kun pelipakkaan tulee kortti jonka tiedät, voit lyödä tämän kortin pelipöytään
  + jos lyöt onnistuneesti itseltäsi kortin pelipöytään tämä kortti ei palaa pöytäkortteihisi
  + jos lyöt vastustajalta onnistuneesti pelipöytään kortin tämä kortti ei palaa vastustajan pöytäkortteihin mutta hän saa kaksi sakkokorttia
  + jos lyö itseltään väärän kortin pelipöytään, joutuu näyttämään kaikille minkä kortin on lyönyt väärin ja ottamaan kaksi sakkokorttia
  + jos lyö vastustajalta väärän kortin pelipöytä tämäkin kortti näytetään kaikille ennen kuin se palautuu vastustajan pöytäkortteihin, mutta väärin kortin lyönyt saa itselleen kaksi sakkokorttia. nähty kortti on vapaata riistaa ja kaikki saavat yrittää lyödä sitä, jos pelipöytään tulee sama kortti
* omalla vuorollaan on myös mahdollisuus ”kiketöidä” eli huutaa ”kiketti”. tämä tarkoittaa sitä, että ”kiketöijän” jälkeen kaikki muut pelaajat saavat pelata kerran minkä jälkeen pelaajat paljastavat korttinsa ja suoritetaan pisteenlasku
  + jos kiketti on huudettu pelissä, ei kyseisellä kierroksella voi kukaan muu huutaa kiketti
  + pelin aikana täytyy huutaa vähintään kaksi kertaa kiketti omalla vuorolla. pelin lopussa jokaisesta uupuvasta kiketistä saa 100 sakkopistettä
* kun kierros päättyy…
  + jos kiketöijällä on vähiten pisteitä muut pelaajat saavat omat pisteensä kyseiseltä kierrokselta
  + kaikki pelaajat joilla on vähemmän pisteitä kuin kiketöijällä saavat nolla pistettä
  + pelaajat joilla on saman verran pisteitä kuin kiketöijällä saavat omat pisteensä
  + jos kiketöijällä ei ole vähiten pisteitä saa hän omat pisteensä + eniten pisteitä kierroksella omaavan pisteet. jos kiketöijällä on eniten pisteitä saa hän kaksi kertaa omat pisteensä
  + HOX jos kiketöijällä on nolla korttia pöydässä MUTTA jollain pelaajalla on 0 pistettä ei kiketti ole onnistunut ja tulee sakkopisteitä
* jos missä tahansa vaiheessa kierrosta jollain pelaajalla tyhjenee omat pöytäkorttinsa, kierros päättyy
  + tämä tarkoittaa sitä, että pakkaan ei voi tämän jälkeen lyödä yhtään korttia
  + HOX jos voiman käyttö on jollain pelaajalla kesken, se keskeytyy. kuitenkin jos esimerkiksi kahden kortin siirrosta on tehty jo yli puolet eli kortit ovat liikkuneet jo ristiin niin tämän saa suorittaa loppuun
* jos pelissä tulee epäselvyyksiä, kuten siitä kumpi ehti ensimmäisenä lyödä kortin pakkaan otetaan KPS

**YLEISESTI SÄÄNTÖTARKKENUKSIA**

* pelaajan oikeus omaan vuoroonsa loppuu, kun on lyönyt kortin pelipöytään tai kun on suorittanut erikoisvoiman loppuun (eli kun on katsonut tai vaihtanut kortteja ja ne ovat palautuneet paikalleen ja pelaajan käsi irtoaa kortista). jos seuraava pelaaja aloittaa oman vuoronsa liian aikaisin on edellisellä oikeus kiketöidä jos ei ole saanut pelata vuoroaan rauhassa loppuun. pelaaja saa myös rauhassa päättää käyttääkö erikoisvoimaa ja on helpointa ilmoittaa selkeästi, jos ei aio käyttää voimaa
* jos samalla vuorolla tyhjentää pöydän ja kiketöi täytyy kiketti olla huudettuna ennen kuin viimeinen kortti osuu pakkaan. kun jollain pelaajalla osuu viimeinen kortti pakkaan kierros loppuu heti siihen
* jos et ole nähnyt jotain korttia et tiedä mikä se on. merkitsee lähinnä jos pakassa on kortteja, jotka ovat tunnistettavissa esimerkiksi kuluman vuoksi
* pelaaja ei voi aloittaa vuoroansa mutta olla ottamatta pakasta korttia ja pelkästään tyhjentää omat pöytäkorttinsa samalla kun huutaa kiketti. tästä on ollut epäselvyyttä, mutta näin ei ole missään vaiheessa voinut tehdä. eli siis, jos pelipakassa on sama kortti kuin sinulla on pöydässä ja vuoro vaihtuu sinulle et voi omalla vuorollasi pelkästään lyödä pöytääsi tyhjäksi ja kiketöidä, vaan sinun täytyy nostaa kortti ja joko lyödä se pelipakkaan tai vaihtaa pöytäkortiksisi
* jos pelaa väärällä vuorolla siten, että nostaa pakasta kokonaan kortin irti joutuu laittamaan tämän kortin takaisin pakkaan ja ottamaan yhden sakkokortin
* jos käyttää voiman väärin (eli esimerkiksi kattoo oman kortin kun on lyönyt 9 pöytään) ei tätä voiman tuomaa tietoa saa hyödyntää tai jos on vaihtanut kortteja täytyy kortit palauttaa takaisin paikoilleen. väärin voiman käyttämisestä saa myös yhden sakkokortin
* jos yrittää lyödä korttia pelipakkaan mutta heittää sen täysin ohi ei korttia lasketa olevan pakassa. jos kortti kuitenkin hipaisee mitään pakan osaa ja sitten lentää pois on kortti pakassa. jos on epäselvyyttä oliko kortti ennen tai jälkeen jotain muuta korttia pakassa ottakaa KPS
* jos näkee vahingossa oman kortin mitä ei tiennyt täytyy ottaa toinen kortti tilalle
* jos koskee toisen pelaajan korttia muuten kuin erikoisvoimaa käyttäessä on pakko lyödä se pelipakkaan. oman pelaajan ei kuitenkaan tarvitse lyödä korttiaan, jos vain laittaa käden sen päälle esim. tilanteessa jossa kaksi pelaajaa yrittää lyödä korttia
* jos kääntää kaikki omat korttinsa oikein päin (luulee pelin loppuneen) liian aikaisin joutuu jättämään kortit kuvapuoli ylöspäin kierroksen loppuun. jos olisi viimeisenä vuorossa ennen korttien kääntöä mutta ehtii kääntää kortit ei pääse pelaamaan omaa kierrostaan ja kaikki kääntävät korttinsa

**KIKETTI SM2019 TARKENNUKSIA (lue tarkasti)**

* pelialueella ei pidetä mitään ylimäärästä. pöytäkirjakin siirretään kierrosten välissä pois tieltä
  + juomat on helpointa pitää korkillisessa pullossa vähän sivussa, vaikka ihan oikeassa juomapullossa. on kiva larpata urheilua ja vältetään vahingot, joissa kortit pääsevät kastumaan.
* ei somettamista pelin aikana. pelien välissä saa tehdä mitä haluaa
  + valokuvailu yms. on tietenkin sallittua ja kannustetaan, tässäkin siis maalaisjärki. ei hidasteta pelin kulkua sillä, että tarkistellaan instagramia
* käsien sijainti
  + kortteja saa näpytellä ja liikutella kuten normaalisti
  + pyritään pitämään kädet kuitenkin korttien takana ja olemaan estämättä muiden näkyvyyttä tai pääsyä lyömään kortteja.
* ei epäurheilijamaista käytöstä
  + muiden kortteja ei kurkita
  + ei lyödä tahalleen vääriä kortteja pöytään
  + maalaisjärki hyvistä tavoista. voitetaan ja hävitään rehdisti
  + epäurheilijamaista käytöstä ei kuitenkaan ole pelille ominainen muiden pelin vaikeuttaminen, kuten kiketöijälle isojen korttien vaihtaminen.
* omista korteista saa sanoa mitä haluaa
* vastustajan korttien sijaintia saa kommentoida, mutta niiden sisällöstä ei saa puhua. jos joku kysyy mikä kortti toisella pelaajalla oli tai kannattaako vaihtaa, tähän ei saa vastata. jos toinen kysyy kuitenkin esimerkiksi minkä kortin vaihtoi itse tähän saa kyllä vastata
* katsojat saavat kannustaa, kehua ja kommentoida peliä mutta he eivät ”koutsaa” tai ohjaa pelaajia. jokainen pelaaja on omien havaintojen ja kykyjen varassa
* jos pelaaja rikkoo seuraavia sääntöjä **todella räikeästi**, voi muut pelaajat antaa varoituksen yhteisymmäryksessä. neljännestä varoituksesta pelissä pelaaja saa yhden sakkokortin. varoitukset nollaantuvat pelien päättyessä
  + HOX tarkoitus ei ole pilkunviilaaminen ja pidetään tässäkin maalaisjärki, sillä kaikkea ei voi tehdä täydellisesti. aito kilpailu kuitenkin voi saada aikaan sääntöjen venyttämistä ja on reilua kaikille, että kukaan ei hyödy venyttämällä sääntöjä
  + toivotaan, että ei jouduta turvautumaan tällaiseen varoitusten antamiseen. jos joku ei ole pelannut hirveästi niin ymmärretään erheitä entistä enemmän. tämä järjestelmä on nyt ehotettu vain siksi, että on jonkinlainen tapa toimia, jos jotain yllättävää tapahtuu
  + sakkokortteja voi antaa
    - ”lingering” eli kortin vaihdossa pöydästä tulevan kortin katsominen ensi itse tai lyöminen pöytään hävyttömän hitaasti, eli siten, että joillain pelaajilla on tieto kortista paljon ennen muita
    - korttien sekoittelu lomittain siten, että muut eivät millään voi seurata korttien keskinäistä järjestystä
    - korttien pahoinpitely eli lyöminen siten, että ne taittuvat ja vääntyvät todella pahasti. pikkuisen ei tietenkään haittaa ja tapahtuu kaikille tiukoissa tilanteissa
    - epäurheilijaminen pelaaminen, huijaaminen. myös kaikenlainen huono käytös.
* jos pelaaja myöhästyy päivän ensimmäisestä pelistä aivan räikeästi saa tulla pelaamaan seuraavaan peliin, mutta ohi jääneestä pelistä tulee viimeinen sijoitus nollalla kiketillä ja saa 100 pistettä enemmän kuin sen pelin eniten pelaamalla saaneella.
  + toivottavasti näin ei kuitenkaan käy. jos pelkää, että myöhästyy niin ilmottaa ja pyritään oottamaan, että mattimyöhäsetkin ovat tulleet paikalle. tämä kohta on vain sitä varten, että jos joku oikeasti myöhästyy todella pahasti meillä ei ole varaa venyttää pelipäivän kestoa aivan äärettömyyksiin ☹