

CHECKOUT!

The Quick Scanning Grocery Game For 2-5 Players
Ages 6 and Up

Rules of Play

Contents

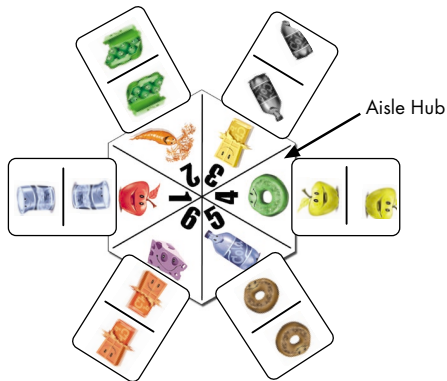
58 Grocery Cards
15 Coins
1 Aisle Hub

Object

Be the first player to run out of cards by correctly placing groceries in aisles without repeating color or object.

Setup

Place the Aisle Hub in the center of the playing area. Shuffle the deck of cards and deal a card next to each section of the Aisle Hub, as shown here:



The cards don't have to match the diagram exactly, however **no color or object may be repeated in an aisle.**

If a card matches the corresponding item on the Aisle Hub in color or shape, put it back in the deck and deal a new card.

Next, deal cards out to each player as follows:

- 2-player game: 13 cards per person
- 3-player game: 9 cards per person
- 4-player game: 7 cards per person
- 5-player game: 6 cards per person

Stack your cards face down in front of you, without looking at them.

Stack the remainder of the cards face down to form a neutral draw pile within reach of all players.

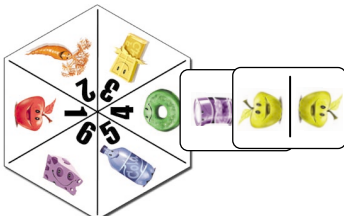
Give three coins to each player.

How to Play

Choose a player to start the game (such as the youngest player or the player whose birthday is coming up next). When all players are ready, the starting player turns over the top card from the neutral draw pile so that it's visible to everyone. Now, without taking turns, try to be the first to shout out the number of an aisle that does not already have either the **color** OR the **object** shown on the card. As soon as someone shouts out an aisle number, the round stops and all players should check to make sure that the card fits in the aisle.

If the card fits...

If you're the first player to call out an aisle number and the card fits the requirements, place it in the aisle, overlapping the last card, as shown:



Then turn over the top card from your face down pile to start the next round. All players now look at the card on top of your pile and try to be the first to shout out a new correct aisle.

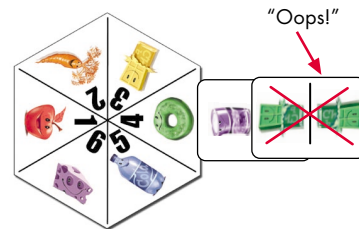
Notes

- It's possible that a card can fit into more than one aisle, but only the first correctly called-out aisle wins.
- The objects printed on the Aisle Hub count as items in their respective aisles. Be sure to look at them as well when searching.

If the card doesn't fit...

If you call out an aisle but the card can't actually be placed there because it matches either a color or object that's already in the aisle, you must forfeit one of your coins.

For example: You're racing to find an aisle for green candy, and you call out "4!" But you can't put the green candy in aisle 4, because there is already a green bagel in that aisle.



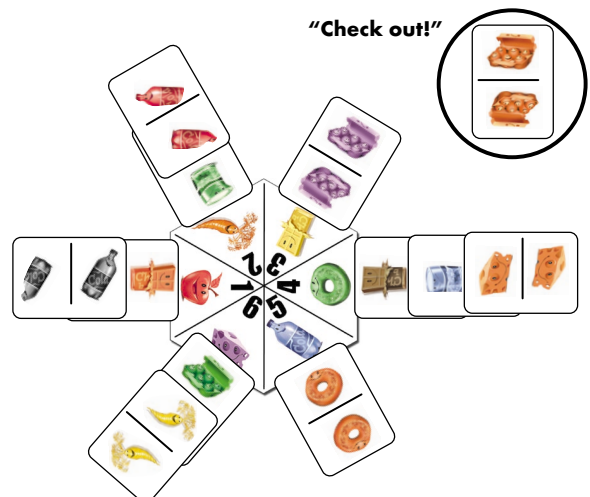
If you lose all three of your coins, you are out of the game.

Note: When a player calls out a wrong aisle, the next player to call out a correct aisle gets to place the face up card in the aisle, then turns over the top card from his pile to start the next round.

Check Out!

As the game progresses, it might become possible that a card can't fit anywhere because there's either a duplicate object or color already in each of the six aisles. When this happens, the first player to call out "Check out!" wins the round and gets to turn over her own top card to start the next round. Put the card that didn't fit at the bottom of the neutral draw pile.

For example: You're looking to place orange eggs, but all of the aisles already have either eggs in them, or orange foods in them, or both.



Note: If you say "Check out!" but someone finds an aisle that fits, you must forfeit one of your coins.

Ties

If two or more players call out a correct aisle at the same time, they must enter a tiebreaker round. Put the current face up card at the bottom of the neutral draw pile, the turn over the top card from that pile. The tied players (but no one else) must race to find a correct aisle for this new card.

Ending the Game

The first player to run out of cards is the winner. (As soon as you turn over your last card, you win – the last card is not actually played.)

Note: If no one runs out of cards, but all other players run out of coins, the player left with coins is the winner.

A Word from Gamewright

Ok, so maybe there's really no such thing as blue carrots or purple eggs. But just imagine what they would taste like! Check Out! is so much fun, you might not realize that it's also educational. Players brush up on their visual recognition and matching skills as they pay close attention to the pictures and colors on the cards. Plus, they'll enjoy playing a game with familiar products that they might see in the aisles at the grocery store and in the kitchen!

Note: In all our rules, we use either "he" or "she" to include everyone!



CHECKOUT!

El juego rápido del supermercado para 2 - 5 jugadores
Edades de 6 en adelante

Reglas de jugar

Contenido

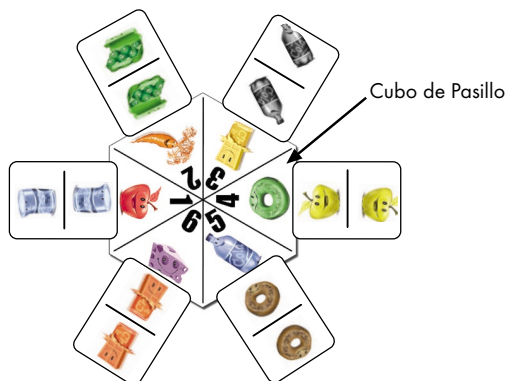
58 Cartas del supermercado
15 Monedas
1 Cubo de pasillo

Objeto

Para ser el primer jugador a terminar todas las cartas por poner correctamente los alimentos en los pasillos sin repetir color ni objeto.

A Preparar

Ponga el Cubo de Pasillo en el centro del área de jugar. Mezcle las cartas y reparta una carta al lado de cada sección del Cubo de Pasillo, como en este ejemplo:



Las cartas que escoge no tienen que estar iguales a este ejemplo exactamente, sin embargo, los colores y objetos no pueden estar repetidos en los pasillos.

Si una carta coincide con otro artículo correspondiente en el Cubo de Pasillo con color o objeto, guardela en la baraja y reparta una nueva carta.

Próximo, reparta las cartas a todos los jugadores así:

2 jugadores: 13 cartas por persona
3 jugadores: 9 cartas por persona
4 jugadores: 7 cartas por persona
5 jugadores: 6 cartas por persona

Apile las cartas caras debajo enfrente de usted, sin mirarlas.

Apile el resto de las cartas caras debajo para formar un montón de tomar, para que todos los jugadores puedan tocarlas.

Dé tres monedas a cada jugador.

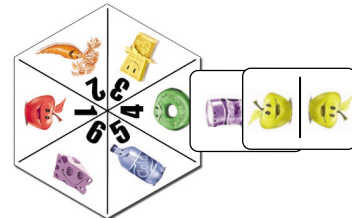
Como jugar

Escoja un jugador para comenzar el juego (como lo más joven o el jugador que tiene el próximo cumpleaños). Cuando todos los jugadores están listos, el primer jugador dobla la primera carta del montón de tomar para que todo el mundo pueda verla. Ahora, sin turnarse, trate de ser el primero a gritar en voz alta el número de un pasillo que ya no tiene el color O el objeto mostrado en la tarjeta. Tan pronto como alguien grite el número de pasillo en voz alta, la vuelta termina y todos los jugadores deben verificar que la tarjeta cabe en el pasillo.

Si la tarjeta cabe...

Si usted es el primer jugador para llamar el número de pasillo y la tarjeta cabe los requisitos, pongalo en el pasillo, solapándose la última tarjeta, como mostrado:

Entonces, doble la primera carta de su boca debajo montón para empezar la próxima vuelta. Todos los jugadores ahora miran la primera tarjeta de su montón y tratan de ser el primer jugador a gritar el pasillo nuevo correcto.



Notas

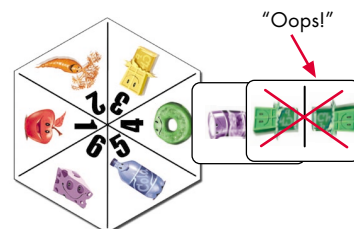
- Es posible que una tarjeta pueda caber en más que un pasillo, pero solamente el primero gritado pasillo gana.
- Los objetos imprimidos en el Cubo de Pasillo valen como artículos en sus pasillos respectivos. Tenga cuidado que mirelos también cuando está buscando

Si la tarjeta no cabe...

Si llama un pasillo, pero la tarjeta no puede estar puesta allí porque coincide con un color u objeto que ya está en el pasillo, debe usted renunciar a uno de las monedas.

Por ejemplo:

Está corriendo contra buscar un pasillo para dulces verdes, y llama en voz alta '4!', pero no puede poner los dulces verdes en pasillo 4, porque ya hay pan verde en ese pasillo.



Si pierde todas las tres monedas, está fuera del juego.

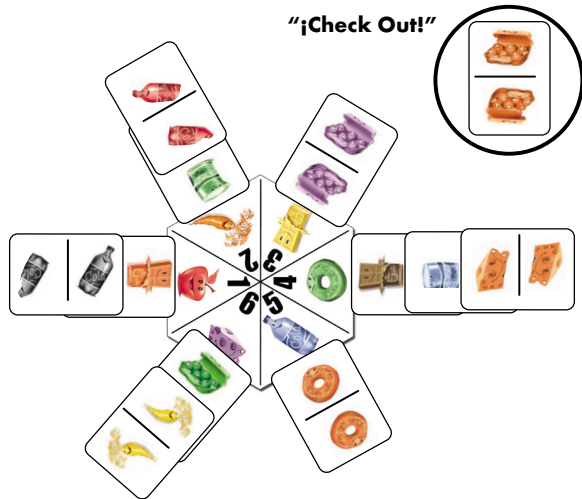
Nota:

Cuando un jugador llama un pasillo equivocado, el próximo jugador que grita un pasillo correcto puede poner boca arriba la tarjeta en el pasillo, y entonces doble la primera tarjeta de su montón para empezar la próxima vuelta.

¡Check Out!

Como el juego avanza, es posible que una tarjeta no quepa en ningún lugar porque ya hay un objeto o color duplicado en cada de los seis pasillos. Cuando esto ocurre, el primer jugador que llama "Check Out!" gane la vuelta y puede doblar su primera tarjeta para empezar la próxima vuelta. Ponga la tarjeta que no cabe al fondo del montón de tomar neutro.

Por ejemplo: Quiere poner huevos anaranjados, pero todos los pasillos ya tienen huevos, o tienen una comida anaranjada, o los dos.



Nota: Si dice "Check Out!", pero alguien encuentra un pasillo que cabe, necesita renunciar a una de las monedas.

Empatados

Si dos o más jugadores llaman el pasillo correcto al mismo tiempo, tienen que entrar una vuelta de rompe-empatado. Ponga las tarjetas boca arriba al fondo del montón de tomar neutro, y doble la primera tarjeta del montón. El jugador empatado (y nadie más) tiene que correr a encontrar el pasillo correcto para la tarjeta nueva.

Al fin del juego

El primer jugador que termina todas las tarjetas es el ganador. (Tan pronto como doble la última tarjeta, gane usted - la última tarjeta no está jugada).

Nota: Si nadie termina todas las tarjetas, pero todos los otros jugadores han terminado las monedas, el jugador que todavía tiene monedas es el ganador.

Una palabra de Gamewright

Bueno, zanahorias azules no son verdades, ni huevos violetas. Pero, ¡imagine el sabor! Check Out! es muy divertido, es posible que no se dé cuenta que también sea educacional. Los jugadores recogen el reconocimiento visual y habilidades de coincidir, como prestan atención a las ilustraciones y colores de las tarjetas. Además, disfrutarán jugando un juego con productos familiares que ¡quizás vean en los pasillos al supermercado y la cocina!



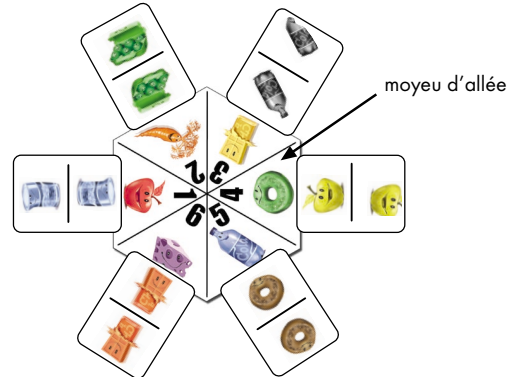
Règles du Jeu

Contenu

- 58 Cartes d'épicerie
- 15 pièces
- 1 moyeu d'allée

Objet

Être le premier joueur d'éliminer ses cartes par mettre les articles d'épicerie aux allées sans répéter la couleur ou l'objet.



Préparation

Mettez le moyeu d'allée au centre de la table. Battez le jeu et donnez une carte à côté de chaque section du moyeu d'allée comme illustré au-dessus.

Les cartes que vous avez choisi ne doivent pas correspondre exactement comme cet exemple, mais ni la même couleur ni le même objet peut être répété en n'importe allée. Si une carte correspond avec un article du moyeu d'allée en couleur ou en objet, remettez-le au jeu et donnez une nouvelle carte.

Puis, donnez les cartes à chaque joueur ensuite:

- 2 joueurs: 13 cartes chacun
- 3 joueurs: 9 cartes chacun
- 4 joueurs: 7 cartes chacun
- 5 joueurs: 6 cartes chacun

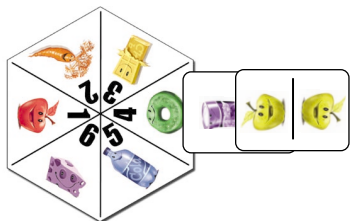
- Empilez vos cartes face contre table devant vous sans les regarder.
- Empilez le reste des cartes face contre table. C'est le tas de tirer. Mettez le tas de tirer au centre des joueurs.
- Donnez trois pièces à chaque joueur.

Comment Jouer

Choisissez un joueur pour commencer le jeu (le plus jeune joueur ou le joueur avec le prochain anniversaire). Quand tous les joueurs sont prêts, le joueur qui commence tourne la carte en haut du tas de tirer ainsi tout le monde peut le voir. Maintenant sans jouer à tour, essayez d'être le premier de crier le nombre d'une allée qui n'a pas déjà SOIT la couleur SOIT l'objet qui est montré sur la carte. Aussi tôt qu'un joueur crie le nombre d'une allée, la ronde termine et tous les autres joueurs regardent pour être sûre que la carte est convenable en l'allée.

Si la carte est convenable...

Si vous êtes le premier joueur qui annonce un nombre d'allée et la carte est convenable avec les conditions requises, mettez-le en l'allée, en recouvrant la dernière carte, comme illustré:



Puis tournez la carte en haut de votre tas face contre table pour commencer la ronde suivante. Tous les joueurs regardent la carte en haut de votre tas et ils essaient d'être le premier à crier une nouvelle allée correcte.

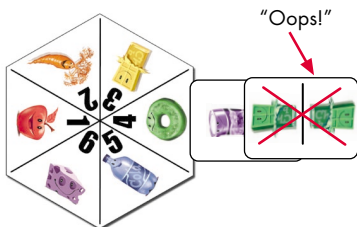
Notes

- C'est possible qu'une carte peut être convenable avec plus qu'une allée, mais seulement la première allée correcte qui est annoncé va gagner.
- Les articles qui sont imprimés sur le Moyeu d'Allée vaut comme des articles en leurs allées respectives. Soyez sûre de les regarder aussi quand vous chercher.

Si la carte n'est pas convenable...

Si vous criez une allée mais la carte ne peut pas y être placée parce que la carte correspond soit une couleur soit un objet qui est déjà en cette allée, vous devez perdre une de vos pièces.

Par exemple, vous courez pour trouver une allée pour des bonbons verts en allée 4, parce qu'il y a déjà un bagel vert en cette allée.



Si vous perdez vos trois pièces, vous ne pouvez plus jouer le jeu.

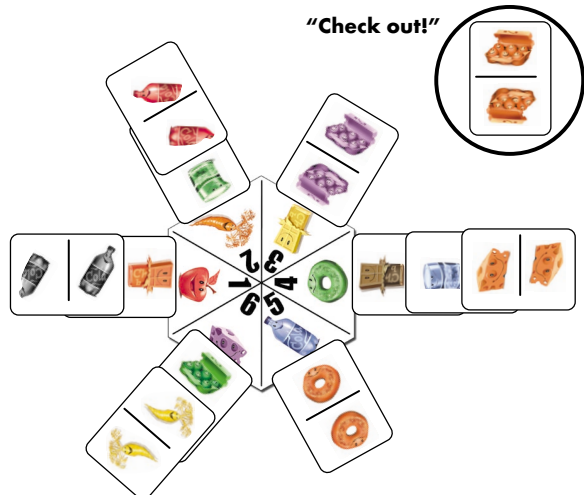
Note: Quand un joueur annonce une allée incorrecte, le prochain joueur qui annonce une allée correcte peut mettre la carte face visible en l'allée, puis il peut tourner la carte en haut de son propre tas pour commencer la prochaine ronde.

Check Out!

Pendant le jeu, c'est possible qu'une carte ne sera pas convenable n'importe où parce qu'il y a soit un objet double soit une couleur double qui est déjà en chaque des six allées.

Quand ça se passe, le premier joueur qui crie "Check Out!" gagne la ronde et il peut tourner sa propre carte en haut de son tas pour commencer la prochaine ronde. Mettez la carte qui n'était pas convenable en bas du tas de tirer.

Par exemple: vous voulez mettre des oeufs oranges, mais toutes les allées ont déjà soit des oeufs soit des nourritures oranges ou tous les deux.



Note: Si vous dites "Check Out!" mais quelqu'un trouve une allée qui est convenable, vous devez perdre une pièce.

Match Nul

Si deux joueurs ou plus annoncent une allée correcte au même temps, il y a une ronde de tie break. Mettez la carte face visible en bas du tas de tirer et puis tournez la carte en haut de ce tas. Les joueurs qui l'ont annoncé au même temps (mais pas les autres joueurs) doivent courir à trouver une allée correcte pour cette nouvelle carte.

Finir Le Jeu

Le premier joueur qui n'a plus de cartes est le gagnant. (Aussi tôt que vous tournez votre dernière carte, vous gagnez - la dernière carte n'est pas jouée.)

Note: Si personne peut éliminer toutes ses cartes, mais tous les autres joueurs n'ont plus de pièces, le joueur avec des pièces est le gagnant.

Un Mot de Gamewright

Ok, peut-être il n'y a pas de carottes bleues ou d'oeufs violets. Mais imaginez leurs goûts! Check Out! est un jeu très amusant, vous ne rendez pas compte que vous apprenez! Les joueurs pratiquent la reconnaissance visuelle comme ils font attention aux images et les couleurs des images. Et il s'amuse à jouer un jeu avec des produits qu'ils peuvent voir aux allées à l'épicerie et dans la cuisine.



GAMERWRIGHT®

Games for the Infinitely Imaginative®
 124 Watertown Street
 Watertown, MA 02472
 Tel: 617-924-6006
 Fax: 617-924-6101
 e-mail: jester@gamewright.com
 www.gamewright.com

©2003 Gamewright,
 A Division of Ceaco, Inc.
 All rights reserved.
 Licensed with permission from
 AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
 Game by Reinhard Staupé
 Illustrations by Michelle Barbera

