



PIT is een spel van Edgard Cayce voor 3 tot 8 spelers, illustraties door Olivier Fagnère.

PIT, het koienspel is een beestig kaartenspel waarbij iedereen gelijktijdig speelt. Het doel is om families met gelijke kaarten te verzamelen. Een familie bestaat uit 9 kaarten. Iedere familie levert het op de kaart aangeduide aantal punten op. Dus, ga jij de mooiste koe van het landbouwsalon voorstellen ? ...

DOEL VAN HET SPEL

Probeer de eerste speler te zijn die 210 punten haalt door identieke koeienfamilies te verzamelen, of

verzamel het meeste punten tegen het einde van de achtste ronde.

SPELMATERIAAL

- 1 bel
- 72 koeienkaarten
- 1 spelregel
- Een koeienzak om je spel overal mee naar toe te nemen

OPSTELLING

Zet de bel in het midden van de tafel.

Neem evenveel dierenfamilies van 9 kaarten als er spelers zijn.

Als je met minder dan 8 spelers bent, leg dan eerst de zwakste families (met de laagste puntenwaarde) terug in de zak.

Schud de kaarten en geef er 9 aan iedere speler.

HET SPEL

Een willekeurige speler begint het verhandelen. Bij het luiden van de bel moeten alle spelers gelijktijdig

hun kaarten beginnen wisselen. Het systeem is zeer eenvoudig.

Je mag 1 tot 4 kaarten (gedekt) wisselen met een andere speler tegen exact evenveel kaarten.

Als je meer dan één kaart wisselt, moeten deze kaarten van dezelfde dierenfamilie zijn.

De enige aanwijzing die je mag geven (roepen) is het aantal kaarten dat je voorstelt om te ruilen.

Bijvoorbeeld: je stelt drie kaarten voor aan je medespelers, zonder ze te tonen door te roepen: "Drie! Drie! Drie!..." Terzelfdertijd kunnen je burens "Een!, Een!, Een!" of "Twee!, Twee!, Twee!" aan het roepen zijn.

Als twee spelers het met elkaar eens zijn, wisselen zij hun kaarten met mekaar. Je mag deze ontvangen kaarten vervolgens bekijken en aan je hand toevoegen. Ga op een zelfde manier verder tot één van de spelers een volledige "hand" van 9 identieke

kaarten heeft!

Deze speler luidt vervolgens de bell... Iedereen stopt waar hij mee bezig was, en de ronde is ten einde.

De winnaar haalt zo het aantal punten binnen dat overeenkomt met de serie die hij verzameld heeft.

VOLGENDE RONDEN

Schud de kaarten en deel er 9 aan iedere speler.

De winnaar mag, als hij dit wil, een spelvariant kiezen voor volgende ronde.

Vanaf het moment dat de winnaar klaar is, mag hij de ronde starten. Hij moet niet wachten op de anderen. Hij moet wel checken dat iedereen de spelregels van de gekozen spelvariant kent.

Als een speler 100 punten overschrijdt, is het aangeraden een stille ronde te spelen.

VARIANTEN

De stomme koe

Je mag niet met elkaar spreken.
Je moet het aantal aangeboden kaarten tonen met behulp van je vingers.

De Spaanse koe

Je telt nu in het Spaans: Uno, Dos, Très, Quatro

De gekke koe

Je mag niets anders zeggen dan Meuh.
Een wordt Meuh, twee wordt Meuh, Meuh /Drie wordt Meuh, Meuh, Meuh.

Ik stel me voor, en ik heet ...

Neem 4 namen van medespelers en gebruik deze in alfabetische volgorde.
De eerste speler vervangt "Een!", de tweede "Twee", enz.

Onze dierenvrienden: namen

Niet enkel koeien komen voor in ons leven.

Een wordt Eend, Twee wordt Hond, Drie is een Kat en Vier wordt Schaap.

Je mag natuurlijk zelf kiezen welke dieren je gebruikt, maar we raden aan om ze in alfabetische volgorde te zetten om het gemakkelijker te kunnen onthouden.

Onze dierenvrienden: geluiden

In deze variant moet je het dieren-geluid maken zonder de naam te zeggen.

Een wordt "Kwaak, Kwaak", Twee wordt "Woef, Woef", Drie is "Mi-aou", Vier wordt "Meeeh"

De knorrende koe

Je mag enkel nog knorren. Een wordt Grouik, twee wordt Grouik,Grouik, enz.

De café-koe

Een wordt koffie, twee wordt bier, drie is tequila en vier wordt champagne.

Einsteins koe

Een wordt vier, twee wordt drie, drie is twee en vier wordt een.

De gelukkige koe

Een wordt Hip!, twee wordt Hip!Hip!, drie is Hip!Hip!Hip! en vier wordt Hoera!!!

Cow n' Guns

Een wordt Click, twee wordt Bang!, drie is Bang!Bang!Bang!, vier wordt Boem!

De koe is het beu

Een wordt zut, twee wordt flut, drie is dorie, vier worden stop.

Pit is een spel van Repos Production Tel.+32477.25.45.18

• 34, Rue Léopold Procureur • 1090 Brussel - België

• website : www.rprod.com

Origineel spelidee: Edgard Cayce

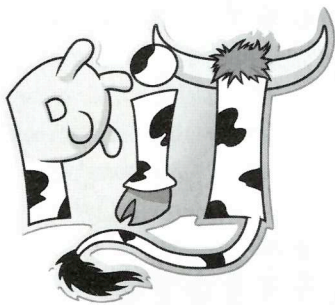
Illustraties : Olivier Fagnère

Ontwikkeling en varianten: "De Belgen met Sombrero" aka Cédric Caumont & Thomas Provoost

Bedanking : Nicolas -Survivor- Doguet, Bart Proost.

© REPOS PRODUCTION 2007-2008. ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN

Dit materiaal mag enkel gebruikt worden om in privékring een aangenaam spel te spelen.



PIT est jeu de Edgard Cayce pour 3 à 8 joueurs, illustré par Olivier Fagnère.

PIT, le jeu des vaches est un jeu de cartes animé où tout le monde joue en même temps. Le but des joueurs est d'obtenir des familles de cartes identiques. Une famille est composé de 9 cartes. Chaque famille rapporte un certain nombre de points, indiqué sur chaque carte.

BUT DU JEU

Être le premier à atteindre 200 points en réunissant des familles de vaches identiques, ou avoir le plus de points à l'issue de 8 manches.

MATÉRIEL

- 1 sonnette
- 72 cartes de vache
- 1 règle de jeu
- Un sac vache pour emporter votre jeu partout

MISE EN PLACE

Mettez la sonnette au centre de la table.

Prenez autant de familles de 9 cartes qu'il y a de joueurs dans la partie.

S'il y a moins de 8 joueurs, écarterez en premier les familles les plus faibles en points et remettez-les dans le sac.

Mélangez les cartes et distribuez en 9 à chaque joueur.

LE JEU

Un joueur au hasard, lance le marché. Au retentissement de la sonnette, tous les joueurs doivent en même temps échanger leurs cartes. Le système est très simple.

Vous pouvez échanger de 1 à 4 cartes

(faces cachées) contre le même nombre de cartes.

Lorsque vous échangez plus d'une carte, toutes celles-ci doivent être de la même famille.

La seule indication que vous pouvez donner, crier, hurler est le nombre de cartes que vous proposez.

Par exemple, vous présentez 3 cartes, sans les montrer, en criant : "trois ! trois ! trois !...". Pendant que vos voisins crient "deux, deux, deux", "une, une, une", etc.

Dès qu'un joueur est d'accord, vous échangez vos cartes. Vous pouvez alors regarder les cartes reçues et les ajouter à votre main. Continuez ainsi jusqu'à ce que l'un des joueurs obtienne une "main" complète de 9 cartes identiques !

Ce joueur tape alors sur la sonnette !... Tout s'arrête ! La manche est finie.

Le gagnant remporte autant de points que la valeur de la série qu'il a réunie.

MANCHES SUIVANTES

Mélangez les cartes et distribuez en 9 à chaque joueur.

Le gagnant, s'il le désire, peut choisir une variante pour la manche.

Dès que le gagnant est prêt, il peut lancer le marché. Il n'est pas tenu d'attendre les autres. Il doit juste s'assurer que tout le monde a compris la variante choisie.

Lorsqu'un joueur dépasse 100 points, il est conseillé de faire une *manche silencieuse*.

VARIANTES

La vache muette

Vous ne pouvez plus parler. Vous devez indiquer le nombre de cartes à l'aide de vos doigts.

La Vache espagnole

Vous comptez maintenant en espagnol : uno, dos, très, quatro.

La vache folle

Vous ne pouvez plus dire que Meuh.

Un devient Meuh, deux devient Meuh, Meuh /Trois devient Meuh, Meuh, Meuh.

Je me présente, je m'appelle...

Prenez 4 prénoms de joueurs présent à table et classez les par ordre alphabétique. Le premier remplace "un", le deuxième "deux", etc.

Nos amis les animaux : les noms

Il n'y a pas que les vaches dans la vie.

Un devient canard, deux devient chat, trois devient chien, quatre devient mouton.

Vous pouvez également choisir d'autres animaux mais nous vous conseillons de les classer les par ordre alphabétique pour faciliter la mémorisation.

Mes amis les cris d'animaux : les cris

Dans cette variante, vous devez faire le bruit des animaux sans dire leur

noms.

Un devient coin, coin (canard), deux devient miaou ! (chat), trois devient wouaf (chien), quatre devient Bêêee (mouton).

La vache cochonne

Vous ne pouvez plus dire que Grouik.

Un devient Grouik, deux devient Grouik, Grouik, etc.

La vache apéro

Un devient café, deux devient bière, trois devient tequilla, quatre devient champagne.

La vache Einstein

Un devient quatre, deux devient trois, trois devient deux, quatre devient un.

La vache heureuse

Un devient Hip!, deux devient Hip!,Hip!, trois devient Hip!,Hip! Hip!, quatre devient Hourra!!!

La vache n' Guns

Un devient Clic, deux devient Bang!, trois devient Bang!, Bang! Bang!, quatre devient Boum!

La vache fachée

Un devient zut, deux devient flute, trois devient mince, quatre devient punaise.

La vache qui rit

Un devient Ha ha ha, deux devient hi hi hi, trois devient Ho ho ho, quatre devient Hu hu hu.

La vache belgo-mexicaine

Un devient moules, deux devient frites, trois devient tacos, quatre devient nachos.

Pit est un jeu Repos Production

Tél.+32477.25.45.18 • 34, Rue Léopold Procureur • 1090 Bruxelles - Belgique •
website : www.rprod.com

Jeu original : Edgard Cayce (1877-1945)

Illustrations : Olivier Fagnère

Développement et variantes : "Les Belges à Sombreros" aka Cédric Caumont & Thomas Provoost

Ce jeu est dédié à nos arrière-grands-parents qui y ont joué au siècle passé et à leurs arrière-arrière-arrière-arrière-petits-enfants qui devraient encore y jouer dans 100 ans.

Remerciements : Marc Nunes, Nicolas -Survivor- Doguet et Maxence Falempin.

© REPOS PRODUCTION 2008. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé.