

retirées du jeu. La sonnette de la bourse reçoit une petite place au milieu de la table. Le meneur de jeu choisit, mêle les cartes et les distribue une par une à chacun des joueurs. Il donne 30 secondes aux joueurs pour assortir leurs cartes et pour observer de quelle sorte de grain ils pourront éventuellement s'emparer. Posséder une sorte complète de grain est le but du jeu. Quand les cartes sont assorties, le meneur de jeu frappe sur la sonnette et annonce ainsi le début de la négociation. Tous les joueurs commencent à échanger chacun leurs cartes en même temps. Pour échanger, prendre 1 à 4 cartes d'une sorte de grain. Il tient ses cartes de manière à ce qu'aucun autre joueur ne puisse les voir et il annonce : un, un, un ou deux, deux, deux ou trois, trois ou quatre, quatre, quatre... jusqu'à ce qu'il arrive au nombre de cartes qu'il souhaite échanger. Il faut annoncer les quantités jusqu'à ce que les cartes soient échangées.

Si un joueur veut échanger une ou plusieurs cartes avec un autre joueur, il annonce ce nombre et échange la même quantité de cartes d'une sorte de grain avec ce joueur.

Un joueur peut toujours modifier son offre s'il s'aperçoit qu'il ne peut échanger avec personne la quantité demandée.

On ne peut jamais offrir des cartes de différentes sortes de grain.

Les négociations se poursuivent jusqu'à ce qu'un joueur possède 9 mêmes cartes en mains. Ce joueur frappe rapidement sur la sonnette et annonce la sorte de grain qu'il possède entièrement, par exemple, le froment.

Le meneur de jeu note alors la valeur de la sorte de grain sur le bloc-notes dans le cas du froment, 100 points. Si plusieurs joueurs possèdent en même temps une sorte de grain complète, celui qui frappe le premier sur la sonnette est le vainqueur. Les cartes sont à nouveau mêlées et distribuées par le vainqueur, et la partie reprend au coup de sonnette.

Celui qui rassemble le premier 500 points remporte la partie.

PIT est un jeu très rapide.

Rassemblez l'énergie nécessaire aux offres et échangez aussi vite que possible.

A retenir : dès que la sonnette retentit, entamez la négociation en offrant d'une à quatre cartes de la même sorte. Dès que la sonnette retentit de nouveau, la partie est interrompue et les points sont notés.

Les cartes BULL et BEAR

Les expressions BULL et BEAR sont des termes internationaux pour la spéculation à la Bourse-aux-Grains. Ces expressions typiquement américaines expliquent 2 formes différentes de négocier :

1. BULL : négociation au plus haut cours de la Bourse.
2. BEAR : négociation au cours le plus bas de la Bourse.

Dans le jeu PIT, Bull et Bear peuvent aussi jouer un grand rôle. Dans le jeu de base, les séries de grains sont égales au nombre de joueurs, mais à présent, les cartes Bull et Bear s'ajoutent au jeu. Bien mêler les cartes et les distribuer une par une. Puisqu'il y a 2 cartes de plus, 2 joueurs recevront 10 cartes.

Les joueurs essaient, de la façon décrite ci-dessus, de se constituer une sorte entière de grain. Mais prenez garde aux cartes Bull et Bear, elles peuvent apporter des points positifs ou négatifs.

Quand la sonnette retentit, et qu'un joueur possède la carte Bull ou Bear, il enlève 20 points de son score. S'il n'a encore rien à son score, les 20 points sont notés en négatif (-20). S'il possède les 2 cartes, 40 points négatifs. Le joueur qui possède la carte Bull, peut faire une série complète de grain avec 8 cartes au lieu de 9. Dans ce cas, c'est la carte Bull qui remplace la 9e carte.

Deux joueurs qui possèdent plus de 10 cartes ont la possibilité de doubler leur score, s'ils ont 9 cartes d'une sorte de grain plus la carte Bull.

Ils inscrivent les points normaux quand ils disposent d'une série complète de 9 cartes, plus une autre carte qui deviendra sans valeur.

Il est toujours dangereux d'avoir en mains la carte Bear. Echangez la tout de suite.

L'échange se fait de la même manière que dans le jeu de base, mais quand un joueur veut échanger la carte Bear, il peut le faire par exemple : 2 cartes d'avoine plus carte Bear, il annonce trois, trois, trois etc.

Exemples de notation des points

un joueur a 9 cartes froment : 100 points.

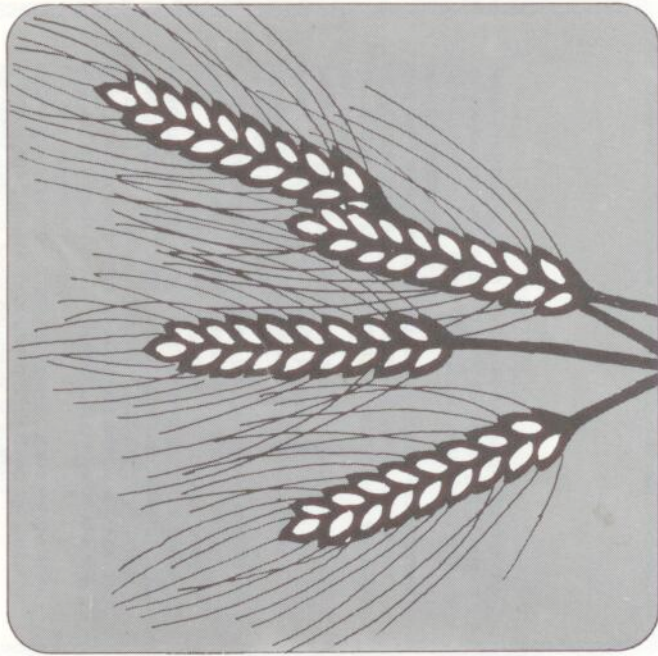
8 cartes froment plus carte Bull : 100 points.

9 cartes froment plus carte Bull : 200 points.

La valeur de tous les grains sur les cartes varie et est doublée quand la carte Bull s'ajoute aux 9 cartes de série.

La négociation silencieuse

Les joueurs peuvent varier ces règles en indiquant silencieusement avec les doigts, le nombre de cartes qu'ils veulent échanger.



PIT

Spelregels

Spel voor 3 - 7 spelers

Doel van het spel

Door het verruilen van kaarten worden vlas, hooi, haver, rogge, mais, gerst en tarwe op de graanbeurs verhandeld.

Spelverloop

Pit wordt gespeeld door 3 tot 7 spelers. Er zijn 9 kaarten in iedere graansoort. Wanneer er met 3 spelers wordt gespeeld, gebruikt men 3 complete graansoorten, bijvoorbeeld mais, gerst en tarwe. Bij 4 spelers gebruikt men 4 graansoorten enz.

Bij het basisspel worden de Bull- en Bearkaarten uit het spel gehaald. De beursbel krijgt een plaatsje midden op tafel. De van tevoren gekozen spelleider schudt de kaarten en deelt ze één voor één aan de spelers uit. Hij geeft de spelers 30 seconden de tijd om hun kaarten te sorteren en te bekijken welke graansoort ze eventueel zullen zien te bemachtigen. Het is de bedoeling één soort compleet te krijgen.

Wanneer de kaarten gesorteerd zijn, geeft de spelleider een klap op de bel en kondigt hiermee de start van het verhandelen aan.

Alle spelers beginnen nu gelijktijdig hun kaarten met elkaar te verruilen. Om te verruilen neemt hij van zijn kaarten 1 tot 4 kaarten van één graansoort. Hij houdt deze kaarten op zonder dat de anderen kunnen zien welke het zijn en roept : één, één, één . . . of twee, twee . . . of drie, drie, drie . . . of vier, vier, vier . . . al naar gelang het aantal kaarten dat hij wenst te verruilen. Zij blijven hun aantallen roepen tot de kaarten verruild zijn.

Als een speler 1 of meer kaarten met een andere speler wil verhandelen, roept hij ook dit aantal en verruilt het gelijke aantal kaarten van één graansoort met die speler.

Een speler kan zijn aanbod altijd veranderen als blijkt dat hij met niemand het gevraagde aantal kan ruilen.

Men mag nooit kaarten van verschillende graansoorten tegelijk aanbieden.

De verhandelingen gaan door totdat een speler alle 9 kaarten van één soort in handen heeft. Die speler geeft vlug een klap op de bel en roept de graansoort

die hij compleet in handen heeft, bijvoorbeeld Tarwe.

De spelleider noteert nu de waarde van de graansoort op het notitieblok, in dit geval Tarwe : 100 punten.

Wanneer meerdere spelers gelijktijdig een complete graansoort in bezit krijgen, is de speler die het eerst op de bel slaat, winnaar.

De kaarten worden nu door de winnaar opnieuw geschud en verdeeld, en het spel wordt opnieuw gestart door een klap op de bel.

Degene die het eerst 500 punten heeft verzameld, is winnaar van het spel.

PIT is een zeer vlug spel. Stop de nodige energie in het aanbieden en ruil zo vlug mogelijk.

Onthoud : Zo gauw de bel geklonken heeft, begint de handel door het aanbieden van 1 tot 4 kaarten van één soort. Klinkt de bel weer, dan is het spel afgelopen en de punten worden genoteerd.

De BULL- en de BEARKAART

De uitdrukkingen Bull en Bear zijn internationale benamingen voor het speculeren op de graanbeurs.

De van oorsprong Amerikaanse woorden duiden 2 verschillende vormen van handelen aan :

1. Bull : het verhandelen bij de hoogste notering van de beurs ;
2. Bear : het verhandelen bij de laagste notering van de beurs.

Ook in het PIT-spel kunnen de Bull en de Bear een belangrijke rol spelen.

Evenals bij het basisspel wordt er gespeeld met een aantal series graansoorten gelijk aan het aantal spelers, maar nu worden de Bull- en Bearkaart toegevoegd.

Nadat de kaarten goed geschud zijn, worden ze één voor één gegeven. Doordat er twee kaarten meer zijn, krijgen 2 spelers 10 kaarten.

De spelers proberen op de hiervoor omschreven manier een serie van één graansoort compleet in handen te krijgen. Maar let op de waarde en straten punten die gelden voor de 2 extra kaarten, de Bull en de Bear.

Wanneer een speler in het bezit is van de Bull-en/of Bearkaart en de bel maakt een eind aan het ruilen, moet hij 20 punten van zijn reeds behaalde score aftrekken. Wanneer er nog geen score is, worden de punten negatief genoteerd. Bezit hij beide kaarten : 40 negatieve punten.

De speler die in het bezit is van de Bullkaart, kan een serie compleet maken met slechts 8 i.p.v. 9 kaarten van een bepaalde graansoort. In dit geval telt de Bullkaart als 9 graansoortkaart.

De beide spelers die over 10 kaarten beschikken, hebben de mogelijkheid om dubbel te scoren als ze 9 kaarten van een graansoort hebben plus de Bullkaart. Ze scoren de normale waarde als ze een complete serie hebben van 9 kaarten plus een andere kaart, die verder geen waarde heeft.

Het is altijd gevaarlijk om de Bearkaart in de hand te hebben. Verhandel hem direct.

Het ruilen geschiedt op dezelfde manier als bij het basisspel, maar als een speler de Bearkaart wil ver-ruilen, mag hij deze extra bij de ruilkaarten doen, bijvoorbeeld 2 haverkaarten + de Bearkaart, hij roept : drie, drie, drie . . . enz.

Voorbeelden van puntentelling :

Een speler heeft 9 Tarwekaarten : 100 punten.
Acht Tarwekaarten + de Bullkaart : 100 punten.
Negen Tarwekaarten + de Bullkaart : 200 punten.
De waarde van alle graansoorten staat op de kaarten vermeld en wordt verduubeld als de Bullkaart aan de 9 seriekaarten is toegevoegd.

De stille verhandeling

Als variatie op de rullingen kunnen de spelers bij dit spel roepen achterwege laten. Zij geven met de vingers aan hoeveel kaarten zij willen ruilen.

PIT

Règles du jeu

Jeu pour 3 à 7 joueurs.

But du jeu

Par l'échange de cartes, du lin, du foin, de l'avoine, du seigle, du maïs, de l'orge et du froment peuvent être négociés à la bourse-aux-grains.

Déroulement du jeu

PIT se joue par 3 à 7 joueurs. Il y a 9 cartes pour chaque sorte de grain. Si l'on joue à 3, on emploie 3 sortes complètes de grain, par exemple le maïs, l'orge et le froment.

Pour jouer à 4, on emploie 4 sortes de grain, etc. Dans les jeux de base les cartes BULL et BEAR sont



clipper games & toys b.v. amsterdam.