



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

**PIT**, het koeienspel 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 koeiefamilies 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](http://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.