Leiðbeiningar

Fyrir 3–8 leikmenn, 7 ára og eldri.

Innihald:

72 spil (9 spil af 8 dýrategundum):
asni, geit, hani, hestur, kind, kjúklingur, kýr og svín)
2 sérstök spil (varðhundur og bóndi)
1 bjalla

Markmið spilsins:

Markmið spilsins er að verða fyrst/ur til að safna öllum 9 spilunum af sömu dýrategundinni. Í hverri umferð er reynt að ná eins mörgum stigum og hægt er með því að skipta á spilum sem ekki þarf að nota til að ná fyrrgreindu markmiði. Ef það tekst fást eins mörg stig og dýrategundin segir til um. Fyrsti leikmaðurinn sem nær að safna öllum 9 spilunum vinnur umferðina.

Undirbúningur:

Í venjulegu PIT-spili þarf ekki að nota varðhundinn og bóndann, þannig að þau spil eru skilin eftir í kassanum. Bjallan er höfð fyrir miðju á borðinu og blað og blýantur þurfa að vera við höndina svo hægt sé að skrá niður stigin.

Einn leikmaður gefur. Hann tekur eins mörg sett af öllum 9 sortunum og heildarfjöldi leikmanna segir til um. Afgangsspilin eru ekki notuð. Sá sem gefur stokkar spilin vel og vandlega og gefur svo hverjum og einum leikmanni 9 spil, án þess að aðrir sjái spilin.

Því næst taka leikmenn upp spilin sín og flokka þau eftir dýrategundum.

Gott ráð: Ákveðið eina dýrategund sem þið ætlið að safna í upphafi spilsins, oftast þá tegund sem þið eigið mest af eða tegund sem gefur mörg stig. Meðan á leiknum stendur má aðsjálfsögðu alltaf skipta um þá tegund sem safnað er.

Þegar leikmenn eru tilbúnir slær sá sem gefur á bjölluna og segir: „Markaðurinn er opinn!“

Spilið sjálft:

Allir leikmennirnir skipta á sama tíma! Leikmenn velja 1–4 spil af hendi, af **einni** sort sem þeir ætla ekki að safna, og reyna að skipta þeim fyrir önnur spil. Leikmenn verða að halda á þessum spilum þannig að aðrir sjái aðeins bakhliðina á þeim og kalla „skipti einu, skipti einu!“ eða „skipti þremur, skipti þremur!“, allt eftir því hversu mörgum spilum þeir vilja skipta.

Leikmenn geta nú skipt við hvern þann sem býður sama fjölda af spilum og þeir sjálfir. Allir gera í einu og kalla fram í fyrir hvor öðrum hversu mörgum spilum þeir eru til í að skipta. Þegar leikmenn hafa skipt á spilum og flokkað þau nýju, geta þeir strax farið að skipta aftur. Leikmenn velja sjálfir við hvern þeir vilja skipta á spilum. Ef enginn býðst til að skipta á sama spilafjölda má alltaf breyta spilafjöldanum og bjóða nýtt tilboð. Ef leikmaður vill skipta við einhvern sem býður annan spilafjölda en hann sjálfur verður hann að breyta sínu tilboði þannig að þeir skipti á jafnmörgum spilum. En hafið hugfast að það má aðeins skipta á einni sort í einu.

Svona heldur þetta áfram þar til einhver leikmaður hefur náð að safna öllum 9 spilunum í sömu sort. Þá slær hann á bjölluna og umferðinni er lokið.

Stigagjöf og lok spilsins:

Sá leikmaður sem slær á bjölluna þarf að leggja niður öll spilin þannig að þau snúi upp. Hann fær þann stigafjölda sem dýrategundin segir til um, t.d. 85 stig ef hann hafur safnað 9 kúm. Ef hann getur ekki sýnt fram á að hann eigi 9 spil í sömu sort fær hann 20 refsistig og viðskiptin halda áfram. Sá sem er fyrstur til að safna 500 stigum vinnur. Til að stytta spilatímann er hægt að stigafjöldann í 300.

Spilað með varðhundinum og bóndanum:

Ef spilað er með sérstöku spilunum fá tveir leikmenn 10 spil. Þeir geta líka lokið umferðinni þegar þeir hafa náð 9 spilum af sömu sort. Í þeim tilvikum má tíunda spilið vera hvaða spil sem er. Að öðru leyti er spilað að sama hátt og áður hefur verið lýst. Hægt að að skipta sérstöku spilunum annað hvort sér eða með öðrum spilum. En líkt og áður má aldrei skipta fleirum en 4 spilum í einu.

Stigagjöfin er þó öðruvísi og **varðhundurinn** gildir allt (eins og jóker). Ef leikmaður er með 8 spil af sömu sort ásamt varðhundinum getur hann lokið

umferðinni og fær þann stigafjölda sem sortin segir til um. Ef leikmaður er með 9 spil af sömu sort ásamt varðhundinum fær hann tvöfaldaðan stigafjölda af viðkomandi sort! En ef leikmaður hefur varðhundinn á hendi og annar leikmaður lokar umferðinni telur hundurinn 20 refsistig.

Gott ráð: Þegar líða fer að lokum umferðar er best að skipta út varðhundinum ef leikmaður heldur að hann nái ekki að vinna umferðina. Það felur þó í sér að annar leikmaður gæti notað varðhundinn sem jóker og notið góðs af því!

Bóndinn gefur alltaf 20 refsisig í lok spilsins. Leikmaður má ekki ljúka umferðinni ef hann hefur bóndann á hendi, þarf af leiðandi er best að losa sig við hann í tæka tíð.

Ef leikmaður er með varðhundinn og bóndann á hendi í lok umferðar fær hann 40 refsistig.

Spilað án þess að tala:

Spilið getur verið hávaðasamt en hægt er að spila það án þess að tala. Í staðinn fyrir að kalla upphátt er sýnt með fingrunum hversu mörg spil leikmenn vilja skipta. Til að gera tilboð er rétt upp hönd og sýnt með fjölda fingra hversu mörg spil viðkomandi vill skipta. Ef leikmaður samþykkir tilboð leggur hann niður höndina þannig að lófinn snúi að honum og sýnir með réttum fjölda útréttra fingra að hann vilji skipta á eins mörgum spilum og tilboðið hljóðaði uppá.

© 2010 Winning Moves Þýskaland.
PIT® er skrásett vörumerki
Hasbro, Inc. Öll réttindi áskilin.

Distributed in Nordic Countries
by Nordic Games Iceland.
www.nordicgames.is