

Bei der Wertung gibt es allerdings Unterschiede: Die **Hofhundkarte** wird als Joker verwendet. Wenn man 8 Karten einer Tierart und den Hofhund hat, kann man die Runde beenden. Man erhält die Punkte dieser Tierart. Wenn man 9 Karten einer Tierart und zusätzlich den Hofhund hat, erhält man die doppelte Punktzahl der Tierart! Hält man jedoch die Hofhundkarte auf der Hand und ein anderer Spieler beendet die Runde, zählt die Hofhundkarte 20 Minuspunkte.

Taktischer Hinweis: Man sollte zum Ende einer Runde hin den Hofhund wegtauschen, wenn man meint, die Runde nicht mehr gewinnen zu können. Es besteht dabei aber das Risiko, dass ein anderer Spieler dann mit dem Joker ausmacht.

Die **Bauernkarte** zählt für ihren Besitzer am Ende immer 20 Minuspunkte. Solange man sie auf der Hand hält, darf man die Runde nicht beenden. Deshalb sollte man rechtzeitig versuchen, die Bauernkarte wieder loszuwerden.

Hat ein Spieler beim Rundenende sowohl die Hofhundkarte als auch die Bauernkarte auf der Hand, bekommt er 40 Minuspunkte.

Spiel ohne Worte:

Für einen weniger geräuschvollen Spielablauf kann man auch auf das Ausrufen seines Gebots verzichten und stattdessen nur mit den Fingern anzeigen, wie viele Karten man tauschen möchte. Um ein Angebot zu machen, hält man die Hand mit der Handfläche nach außen und so vielen ausgestreckten Fingern hoch, wie man Karten tauschen möchte. Möchte man ein Angebot annehmen, dreht man die Hand mit entsprechend vielen ausgestreckten Fingern mit der Handfläche nach innen.

© 2010 Winning Moves Deutschland.
PIT® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Hasbro, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Winning Moves Deutschland GmbH
Lindemannstraße 13
40237 Düsseldorf
www.winning-moves.de



Spielregel

Für 3–8 Spieler ab 7 Jahren

Spielmaterial:

72 Spielkarten (je 9 Karten von 8 Tieren:
Küken, Esel, Ziege, Schwein, Hahn, Schaf, Kuh, Pferd)
2 Sonderkarten (Hofhund und Bauer)
1 Tischglocke

Spielziel:

Die Spieler versuchen, in jeder Runde Punkte zu bekommen, indem sie nicht benötigte Handkarten schnell und geschickt tauschen, um als Erster alle 9 Karten einer Tierart auf der Hand zu halten. Wer das geschafft hat, bekommt den Punktwert dieser Tierart gutgeschrieben. Wer schließlich nach mehreren Runden zuerst die vereinbarte Punktzahl erreicht hat, gewinnt.

Vorbereitungen:

Für das PIT-Basisspiel werden die Hofhund- und die Bauernkarte nicht benötigt und zurück in die Schachtel gelegt. Die Glocke wird in die Mitte des Tisches gestellt und Papier und Bleistift zum Notieren der Punkte bereit gelegt.

Ein Kartengeber wird bestimmt. Dieser nimmt jeweils alle 9 Karten von so vielen verschiedenen Tieren, wie Spieler mitspielen. Die anderen Karten werden für das gesamte Spiel nicht benötigt und zurück in die Schachtel gelegt. Der Geber mischt die Karten gründlich und teilt verdeckt an jeden Spieler 9 Karten aus.

Die Spieler nehmen ihre Karten auf die Hand und ordnen sie nach Tieren.

Taktischer Hinweis: Jeder entscheidet sich für eine Tierart, von der er alle 9 Karten sammeln möchte – wahrscheinlich für eine, von der er schon viele Karten hat oder für eine, die viele Punkte wert ist. Natürlich kann man während des Spiels die Tierart, die man sammelt, auch wechseln.

Wenn alle fertig sind, startet der Geber das Spiel.

Er schlägt auf die Glocke und ruft:

„Der Markt ist eröffnet!“

Spielablauf:

Alle Spieler tauschen gleichzeitig. Sie wählen von ihrer Hand 1–4 Karten **einer** Tierart aus, die sie nicht vervollständigen möchten und versuchen, sie gegen andere Karten zu tauschen. Diese Karten halten sie so in die Höhe, dass die anderen Spieler nur die Rückseiten sehen können und rufen: „Tausche eine! Tausche eine!“ oder: „Tausche drei! Tausche drei!“, je nachdem, wie viele Karten sie hochhalten.

Jeder kann nun mit jedem anderen Spieler, der die gleiche Anzahl Karten anbietet wie er selbst, die Karten tauschen. Alle Spieler handeln gleichzeitig und durcheinander, bieten an, reden laut und tauschen. Hat ein Spieler getauscht und die neuen Karten eingeordnet, kann er sofort das nächste Angebot machen oder annehmen. Jeder Spieler entscheidet selbst, mit wem er seine Karten tauschen möchte. Findet sich niemand mit der gleichen Anzahl, kann man jederzeit seine Karten zurückziehen und ein neues Angebot machen. Möchte man mit einem Mitspieler tauschen, der weniger oder mehr Karten anbietet, muss man erst die Anzahl der eigenen Karten entsprechend anpassen. Aber immer daran denken: Es dürfen zu jedem Tausch nur Karten einer Tierart angeboten werden.

Das geht solange, bis ein Spieler alle 9 Karten einer Tierart zusammen hat. Dieser schlägt sofort mit der Hand auf die Glocke, damit ihm kein anderer zuvor kommt und beendet damit die Runde.

Punktwertung und Gewinner:

Wer als erster auf die Glocke geschlagen hat, legt seine 9 Karten einer Tierart offen aus. Er bekommt deren Punktwert gutgeschrieben, z. B. 85 Punkte, wenn er 9 Kühe gesammelt hat. Kann der Spieler keine 9 Karten einer Tierart vorweisen, bekommt er 20 Strafpunkte aufgeschrieben und der Tauschhandel geht sofort weiter. Wer nach mehreren Runden als erster 500 oder mehr Punkte erreicht hat, gewinnt das Spiel. Für eine kürzere Spieldauer spielt man auf 300 Punkte.

Das Spiel mit Hofhund- und Bauernkarte:

Wenn mit den Sonderkarten gespielt wird, bekommen 2 Spieler eine zehnte Karte. Sie können die Runde ebenfalls beenden, wenn sie 9 Karten einer Tierart auf der Hand haben. Die zehnte Karte ist dann eine beliebige andere. Abgesehen davon verläuft das Spiel wie beschrieben. Die Sonderkarten können separat oder zusammen mit anderen Karten getauscht werden. Aber auch jetzt dürfen nie mehr als 4 Karten auf einmal gehandelt werden.

