

Ein turbulentes Kartenspiel um Angebot und Nachfrage

# PIT



# Spiel- regeln



Winning Moves

## **PIT**

Für 3-8 Spieler ab 8 Jahren

### **Zubehör**

74 Karlen = 8 Warengruppen à 9 Karten

1 Hausse- und 1 Baisse-Karte, PIT-Pad

### ***Worum es geht***

*Wie an der Börse bieten die Spieler Kontrakte (= Karren) bestimmter Waren an und fragen andere nach. Jeder versucht, die Kontrolle über einen der Märkte für Gerste, Mais, Kaffee, Orangen, Hafer, Sojabohnen, Zucker oder Weizen zu erreichen, indem er alle neun Karten der betreffenden Warengruppe durch Kaufen und Verkaufen auf die Hand bekommt. Gehandelt wird nicht der Reihe nach, sondern kreuz und quer durcheinander. Wer in diesem Tumult seine Warengruppe als erster beisammen hat, klopft schnell auf das PIT-Pad und beendet damit den Börsenhandel. Das geschieht so oft, bis einer 500 Punkte erreicht hat und das Spiel gewinnt.*

## **Vorbereitung**

Die Hausse- und Baisse-Karten werden beiseite gelegt (siehe Spiel mit Hausse- und Baisse).

Das PIT-Pad wird in die Tischmitte gelegt und Papier und Bleistift für die Punktwertung bereitgelegt.

Ein Geber wird bestimmt, der die Karten wie folgt sortiert, mischt und verteilt: Pro Mitspieler wird ein kompletter Satz Gerste, Mais oder ein anderes Produkt genommen und die übrigen Karten werden beiseite gelegt. Der Geber mischt die Karten und teilt jedem Mitspieler 9 Karten aus.

Jeder nimmt seine Karten auf und sortiert sie, am besten nach Warengruppen, und achtet darauf, dass die anderen ihm nicht in die Karten gucken können.

Wählen Sie dann die Warengruppe aus, die Sie vervollständigen möchten. Am besten die, von der Sie die meisten Karten haben - doch halten Sie sich am Anfang weitere Optionen offen.

Wenn jeder sein Blatt geordnet hat, gibt der Geber das Spiel frei mit den Worten: Die Börse ist eröffnet.

## **Spielablauf**

Sofort beginnen alle Spieler Angebote abzugeben. Dazu halten sie von ihren 9 Karten eine bis höchstens vier Karten von einer Warengruppe so hoch, dass die Mitspieler zwar sehen, wieviel Karten, aber nicht, welche Karten angeboten werden. Und sie rufen dazu laut: „Verkaufe eine“, oder „Verkaute drei“, je nachdem, wieviele sie hochhalten.

Jeder kann jederzeit an einen Mitspieler verkaufen, der die gleiche Anzahl Karten bietet, indem er ihm die eigenen Karten gibt und die des anderen nimmt. Man kann auch ein niedrigeres Angebot kaufen, dann gibt man entsprechend weniger Karten ab, oder ein höheres, dann muss man selbst sein eigenes Angebot erst erhöhen. Nach jeder Transaktion muss jeder wieder 9 Karten auf der Hand halten.

Das geht so lange munter weiter, bis ein Spieler alle neun Karten einer Warengruppe besitzt. Dann legt er schnell seine Karten auf das PIT-Pad und ruft „Markt an Gerste“ - oder welche Warengruppe er auch immer abgelegt hat - und beendet damit den Handel. Dafür bekommt er die entsprechende Punktzahl - in diesem Fall 85 Punkte - gutgeschrieben.

Der Gewinner mischt und gibt die Karten erneut und es geht in die nächste Runde. Gewonnen hat derjenige Spieler, der als erster 500 Punkte erreicht hat. Für ein kürzeres Spiel kann man auch weniger Punkte ansetzen.

### **Spiel mit Hausse und Baisse**

Wenn mit der Hausse- und Baisse-Karte gespielt wird, bekommen zwei Spieler zehn statt neun Karten. Wenn einer dieser beiden eine Warengruppe vollständig hat, legt er die 9 Karten ab und die K), einfach zur Seite. Das Spiel geht wie oben beschrieben. Die Hausse-Karte dient nun als Joker. Denn man kann jetzt auch acht gleiche Karten und dazu die Hausse-Karte auf dem PIT-Pad ablegen und ruft: „Hausse-Markt an...“, und bekommt die Punktzahl der jeweiligen Warengruppe. Die Hausse-Karte ersetzt die fehlende neunte Karte. Wenn Sie die Hausse-Karte und alle neun Karten von einer Warengruppe besitzen, dann rufen Sie „Doppel Hausse-Markt an...“ und verdoppeln damit die Punktzahl.

Hat man aber die Hausse- oder die Baisse-Karte auf der Hand und ein anderer Spieler ruft „Markt an...“, dann werden einem 20 Punkte abgezogen. Hält



man beide Karten, dann verliert man gleich 40 Punkte. Man sollte daher immer versuchen, möglichst schnell die Baisse-Karte wieder loszuwerden. Erstens, um keine Punkte zu verlieren, aber auch, weil man eine Warengruppe nicht ablegen darf, solange man die Baisse-Karte auf der Hand hält. Auch die Hausse-Karte sollte man loswerden, wenn eine Runde zu Ende geht und man selbst nicht mehr gewinnen kann. Beide Karten können jederzeit gehandelt werden, zusammen, einzeln und in Kombination mit anderen Karten - aber nie mehr als 4 auf einmal.

### **Schweige-Pit**

Hierbei wird nicht wie sonst die Anzahl der Karten ausgerufen, sondern mit den Fingern angezeigt, wieviel Karten getauscht werden sollen.



## **Winning Moves**

Winning Moves Deutschland GmbH • 40545 Düsseldorf Belsenplatz 2  
Telefon (0211) 55 79 180 Fax (0211) 55 79 230