PIT est un jeu de Edgard Cayce pour
3 à 8 joueurs, illustré par Olivier Fagnère.

PIT, le jeu des vaches est un jeu de cartes animé où tout le monde joue en même temps. Le but des joueurs est d'obtenir des familles de cartes identiques. Une famille est composée de 9 cartes. Chaque famille rapporte un certain nombre de points, indiqué sur chaque carte.

BUT DU JEU

Être le premier à atteindre 200 points en réunissant des familles de vaches identiques, ou avoir le plus de points à l'issue des 8 manches.

MATÉRIEL

- 1 sonnette
- 72 cartes de vache
- 2 cartes spéciales El Toro et Wolfy
- 1 règle de jeu
- Un sac vache pour emporter votre jeu partout

MISE EN PLACE

Mettez la sonnette au centre de la table.
Enlevez les 2 cartes Spéciales.
Prenez autant de familles de 9 cartes qu'il y a de joueurs dans la partie.
S'il y a moins de 8 joueurs, écartez en premier les familles les plus faibles en points et remettez-les dans le sac.
Mélangez les cartes et distribuez-en 9 à chaque joueur.

LE JEU

Un joueur au hasard lance le marché : il donne un coup de sonnette et tous les joueurs peuvent commencer à échanger leurs cartes en même temps. Le système d'échanges est très simple.
Vous pouvez échanger de 1 à 4 cartes (faces cachées) contre le même nombre de cartes.
Lorsque vous échangez plus d'une carte, celles-ci doivent toutes être de la même famille.
La seule indication que vous pouvez donner, crier, hurler est le nombre de cartes que vous proposez.

Par exemple, vous présentez 3 cartes, sans les montrer, en criant: "trois ! trois ! trois!...". Pendant que vos voisins crient "deux, deux, deux", "une, une, une", etc.

Dès qu'un joueur est d'accord, vous échangez vos cartes. Vous pouvez alors regarder les cartes reçues et les ajouter à votre main. Continuez ainsi jusqu'à ce que l'un des joueurs obtienne une "main" complète de 9 cartes identiques !

Ce joueur tape alors sur la sonnette !... Tout s'arrête ! La manche est finie.

Le gagnant remporte autant de points que la valeur des cartes de la série qu'il a réunie. Par exemple, la famille des Tabasco vaut 75 points.

MANCHES SUIVANTES

Mélangez les cartes et distribuez-en 9 à chaque joueur.

Le gagnant, s'il le désire, peut choisir une variante pour la manche.

Dès que le gagnant est prêt, il peut lancer le marché. Il n'est pas tenu d'attendre les autres. Il doit juste s'assurer que tout le monde a compris la variante choisie.

Lorsqu'un joueur dépasse 100 points, il est conseillé de faire une manche silencieuse.

VARIANTES

La vache muette

Vous ne pouvez plus parler. Vous devez indiquer le nombre de cartes à l'aide de vos doigts.

La vache espagnole

Vous comptez maintenant en espagnol : "uno", "dos", "tres", "cuatro".

La vache folle

Vous ne pouvez plus dire que Meuh.

Un devient "Meuh", deux devient "Meuh meuh", trois devient "Meuh meuh meuh".

Je me présente, je m'appelle...

Prenez 4 prénoms de joueurs présents à table et classez-les par ordre alphabétique. Le premier remplace "un", le deuxième "deux", etc.

La vache paresseuse

Au début de la manche, au lieu de distribuer les cartes vous pouvez les poser face cachée sur la table puis les mélanger. Au retentissement de la sonnette, les joueurs prennent tous en même temps 9 cartes. Cette variante est combinable avec les autres variantes.

La vache apéro

Un devient "café", deux devient "bière", trois devient "tequila", quatre devient "champagne".

La vache Einstein

Un devient "quatre", deux devient "trois", trois devient "deux", quatre devient "un".

Nos amis les animaux

Il n'y a pas que les vaches dans la vie. Un devient canard, deux devient chat, trois devient chien, quatre devient mouton.
Vous pouvez également choisir d'autres animaux mais nous vous conseillons de les classer par ordre alphabétique pour faciliter la mémorisation.

Mes amis les cris d'animaux

Dans cette variante, vous devez faire le bruit des animaux sans dire leurs nom. Un devient coin, coin (canard), deux devient miaou (chat), trois devient wouaf (chien), quatre devient bêêee (mouton).

La vache cochonne

Vous ne pouvez plus dire que Grouik. Un devient "Grouik", deux devient "Grouik grouik", etc.

La vache heureuse

Un devient "Hip!", deux devient "Hip! hip!", trois devient "Hip! Hip! Hip!", quatre devient "Hourra!!!"

La vache n' Guns

Un devient "Clic", deux devient "Bang!", trois devient "Bang! Bang! Bang!", quatre devient "Boum!"

La vache fâchée

Un devient "zut", deux devient "flûte", trois devient "mince", quatre devient "punaise".

La vache qui rit

Un devient "Ha ha ha", deux devient "Hi hi hi", trois devient "Ho ho ho", quatre devient "Hu hu hu".

La vache belgo-mexicaine

Un devient "moules", deux devient "frites", trois devient "tacos", quatre devient "nachos".

La vache Ch'ti

Un devient "Hein?", deux devient "Bilout", trois "Ch'ti bilout", quatre devient "Baraques à frites".

La vache disparue

Un devient le cri imaginaire de l'ornithorynque, deux le cri imaginaire du dodo, trois celui du mammouth et quatre celui du tyrannosaure.

La vache qui montre du doigt

Vous ne pouvez plus parler. Vous devez indiquer le nombre de cartes en indiquant des parties de votre corps à l'aide de vos doigts. (par exemple : nez=1, oreille=2, menton=3, cheveux=4).

La vache Kipue Kipette
Un devient "Prout!", deux devient "Prout! Prout", trois devient "Prout! Prout! Prout!", quatre devient "Cadet!!!"

Règles avancées

Wolfy et El Toro

Ajoutez les cartes aux familles.
Les 2 voisins à gauche du donneur reçoivent 10 cartes.
Ces deux nouvelles cartes peuvent être échangées seules ou avec les autres.
Wolfy fait perdre 20 points au joueur qui le possède à la fin d'une manche même s'il la remporte.
El Toro peut être considéré comme un joker pour faire une famille de 9 voire de 10 cartes. Si ce n'est pas le cas, le joueur qui possède le Taureau à la fin d'une manche perd autant de points que la valeur de la famille gagnante.

Cri de cloture

Lorsqu'un joueur termine une manche, il doit dorénavant crier quelque chose en fonction du nombre de cartes qu'il a reçu.
Si le joueur à 9 cartes, il doit crier une famille de vache différente de celle qu'il a réunie.
Si le joueur à 10 cartes, il ne doit rien crier du tout.
Si le joueur à 9 cartes identiques et le taureau (10 cartes en tout), il doit crier «Grosse» suivi du nom de la famille. Dans ce cas, il remporte 50 points de plus.
Dans tous les cas, s'il se trompe, il marque uniquement la moitié des points (arrondi au supérieur)!

Lorsque vous avez l'habitude, n'hésitez pas à changer les cris et les conditions. N'oubliez pas que la partie se termine après 8 manches.

Pit est un jeu **Repos Production**
Tél.+32477.25.45.18 • 7 Rue Lambert Vandervelde • 1170 Watermael-Boitsfort • website : www.rprod.com
Jeu original : Edgard Cayce (1877-1945) **Illustrations** : Olivier Fagnère
Développement et variantes : "Les Belges à Sombreros" aka Cédrick Caumont & Thomas Provoost
Ce jeu est dédié à nos arrière-grands-parents qui y ont joué au siècle passé et à leurs arrière-arrière-arrière-arrière-petits-enfants qui devraient encore y jouer dans 100 ans.
Relecture: *Stéphane Fantini.*
Remerciements : Marc Nunes, Gil -El Toro- Jugnot, Tanguy Greban, Nicolas -Survivor- Doguet et Maxence Falempin.
© REPOS PRODUCTION 2008-2010. TOUS DROITS RÉSERVÉS.
Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé.