

Pikken

SPELREGELS PIKKEN

De start:

- Minimaal 2 spelers
- Per persoon 1 beker en 6 dobbelstenen

De bedoeling:

- D.m.v bieden probeert iedereen een juiste voorspelling te doen over het aantal stenen met een bepaalde waarde (bijv. de vieren) onder alle bekertjes gezamenlijk (uitleg volgt). Op een bepaald moment volgt een bod waarvan de volgende speler (met de klok mee) denkt dat ligt er niet of ik kan niet hoger bieden. Daarna neemt een ieder zijn of haar standpunt in en wordt het bod gecontroleerd. Kleine uitleg; Aanwezig zijn vier spelers. Er is dan een totaal van $4 \times 6 = 24$ stenen, speler 1 denkt dat er in totaal maar liefst 5 vijven liggen. Het is dan aan speler 2 om met een hoger bod te komen of speler 1 niet te geloven. In de basis een vrij eenvoudig spel, maar er zijn natuurlijk voorwaarden, consequenties en andere haken en ogen. Die kun je lezen in de spelregels, huisregels en toernooiregels. **Het is aan te raden deze regels goed door te nemen voor u "the snakepit" in duikt!!!**

De spelregels:

- Men biedt met de klok mee tegen elkaar op totdat men denkt dat het optimum is bereikt. Net als bij een veiling dient het volgende bod steeds hoger te zijn.
- De 1 geldt als joker voor alles. Standaard wordt de 1 als pik aangeduid.
- Stel: het eerste bod luidt 3 vijven. Het volgende bod dient hoger te zijn. Het volgende bod kan dan 3 zessen luiden, zessen zijn immers hoger dan vijven. Het bod kan ook 6 x de 2,3,4,5 of 6 luiden, zes stenen is immers meer dan 5 stenen.
- Ook op pik kan worden geboden. De regels hiervoor zijn net iets anders. Omdat zoals eerder gesteld de pik voor alles telt zullen er ook minder pikken liggen, immers als men alle zessen bij elkaar optelt dan telt men de pikken mee. Andersom is dit niet het geval. Wil men op pik bieden dan deelt men het voorgaande bod door twee en rond het af naar boven (voorwaarde is natuurlijk dat het voorgaande bod niet al in pikken was). Voorbeeld: het bod vijf zessen wordt drie pik, vijf gedeeld door 2 is 2,5 afgerond naar boven dus 3. Let wel: een even bod hoeft niet meer te worden afgerond, het is al afgerond (4 zessen wordt 2 pik, 6 tweeën wordt drie pik etc...). Het is ook mogelijk om van pik terug te gaan naar een ander getal. Men vermenigvuldigt dan het pikbod met twee en telt er 1 bij op (bijv drie pik wordt $3 \times 2 + 1 = 7$ van iets anders). 5 zessen wordt dus drie pik, terwijl 3 pik weer 7 zessen wordt, op deze manier is het stijgen van het bod gegarandeerd.
- Bijzonderheid: als men nog over alle zes stenen beschikt en men gooit 1,2,3,4,5,6 dan spreekt men van een straatje. Dit straatje geldt voor zes van alles, dus ook pikken. **Dit is alleen mogelijk met zes stenen!!!**
- Er komt een moment dat de volgende speler (nog steeds met de klok mee) een bod niet meer geloofwaardig acht. Dit maakt hij kenbaar door "Af" te zeggen (ipv een nieuw bod uit te brengen) en zijn duim omlaag op zijn of haar eigen beker te doen. Vervolgens bepalen alle spelers ook weer met de klok mee wie zij geloven. Men maakt dit kenbaar door "Bij" te zeggen en de duim omhoog te plaatsen op de eigen beker als men het bod wel accepteert en "Af" te zeggen en de duim omlaag te doen op de beker als men het bod niet gelooft. **Let wel: Het gaat dus allemaal om het laatste bod, alles wat ervoor is geboden is totaal niet interessant!!!**
- Nadat iedereen zijn of haar standpunt heeft bepaald, telt de eerste speler die af zij zijn of haar beker en begint het gebodene te tellen. Alle volgende spelers doen precies hetzelfde totdat men komt bij degene die het bod uitbracht deze vervolmaakt de telling. **Hanteer deze volgorde zorgvuldig!!!** Nu alles is opgeteld weet men of het bod al dan niet is gehaald. Is het bod gehaald dan mag iedereen die bij zei, 1 steen uitleggen (incl. de speler die het bod uitbracht). Ligt het bod er niet dan mag iedereen die af zei een steen uitleggen. **N.B. Iedere speler heeft het recht om de worp van alle spelers te zien, grist dus niet acuut je beker en stenen van tafel of kijkt tijdens het tellen niet stiekem alleen zelf onder je eigen beker, maar til je beker duidelijk op!!!**
- Op deze manier probeer je zo snel mogelijk alle stenen weg te spelen. Het spel is afgelopen als 1 speler in zijn eentje nog 1 of meerdere stenen onder zijn of haar beker heeft liggen, jammer joh je hebt verloren.
- Heb je alle stenen weggespeeld dan zet je de beker met dobbelstenen op tafel met de opening naar boven, zodat iedereen duidelijk kan zien dat je bent uitgespeeld.

HUISREGELS

1. De eerste biedronde van ieder nieuw spel is blind, men kijkt dus niet naar de eigen worp.
2. Je mag slechts 1 keer kijken bij iedere volgende ronde.
3. Men mag niet aan andermans materiaal komen.
4. Men dient **accepté te vragen en te horen** voor een spelonderbreking vb. Bokje, Telefoon opnemen en toiletbezoek.
5. Gooi je de stenen en/of beker op de grond, rukker, dan krijg je een sanctie **per dobbelsteen en/of beker** die op de grond ligt. **Let wel: op de grond, dus niet op je kruk of tussen je benen.** Mocht je hierbij een medespeler raken dan krijgt deze geen sanctie. **Hij of zij krijgt echter wel een sanctie als hij of zij helpt met oprapen**, op dat moment zit je namelijk vrijwillig aan andermans materiaal.
 1. NB: Als de regels 1 t/m 4 niet worden nageleefd, volgt er ook een sanctie. Een sanctie wil zeggen 1 maal niet uitleggen wanneer een speler daar eigenlijk wel recht op heeft.
 2. NB: Heb je de sanctie ingelost dan zeg je tegen je medespelers sanctie voorbij, waarna je medespelers instemmend reageren. **Doe dit ten allen tijde om misverstanden te voorkomen!!!**
 3. NB: Volgens het zogenaamde herenakkoord krijg je geen accepté tijdens het spel behalve voor een bokje. Denk dus voor het begin van ieder spel na of je nog moet toiletteren of telefoneren. **Dit is een wezenlijk onderdeel van het spel, mensen die nodig moeten pissen kunnen zich over het algemeen niet bijster goed concentreren.** Als er twee mensen naar het toilet moeten, kun je elkaar een accepté geven. Maar misschien kan jij het wel iets beter volhouden dan je tegenstander en profiteer je daarvan.
 4. NB: Het vragen en horen van een accepté is niet nodig wanneer men alle dobbelstenen heeft weggespeeld terwijl medespelers nog met het spel bezig zijn.
 5. NB: Vanaf het moment dat je hebt gegooid voor een nieuwe ronde is een accepté vereist, ook als er nog geen bod is uitgebracht of je medespelers hebben nog niet gegooid.
6. De oudste speler begint het eerste spel met een bod.
7. Daarna wordt iedere ronde begonnen met een bod door degene die de ronde ervoor als eerste af riep.
8. Iedere nieuw spel wordt begonnen door de speler links van de verliezer.
9. Degene die verliest doet zijn medespelers een drankje in (bier, fris of wijn).
10. **Vals spelen: 1 x is ronde verloren met alle consequenties van dien. 2 x is wieberen en niet meer terug komen, ga je schamen en ergens anders vrienden maken!!!**

The Following Rules Apply Only To Gentlemen and Sophisticated Ladies.

- Manipuleren mag, mits niet fysiek. Manipuleren is mooi zelfs. Om andere spelers op een dwaalspoor te zetten mag je uitspraken doen die direct verband houden met het spelletje. Te denken valt hierbij aan het roepen van bijvoorbeeld "zessen zijn heet". Dit hoeft natuurlijk niet te betekenen dat je ook daadwerkelijk zessen hebt. Een andere mogelijkheid is het omlaag danwel omhoog doen van je duim, terwijl je nog niet aan de beurt bent om een keuze te maken. Dit mag. **Je hoeft pas je keuze te maken als je aan de beurt bent, deze keuze mag je aanpassen zovaak je wilt. Echter maakt degene na jou direct een keuze dan heb je pech en staat je keuze vast.** Hanteren dus op eigen risico. **Manipuleren met snake-eyes is echter wel verboden.**
- Het geval snake-eyes. Heb je nog twee stenen die allebei een pik zijn. Dan schreeuw je SNAKE-EYES op zo indrukwekkend mogelijke wijze. Het is nu aan je tegenstanders om respect te tonen en, als het bod niet bij jou ligt, zo laag mogelijk te openen, zodat jij in de gelegenheid wordt gesteld een serieus bod te doen met je snake-eyes. In het verleden is gebleken dat nog al wat mensen een loopje namen met deze regel vandaar dat het geen verplichte spelregel meer is. **Echter de mannen met ballen, rauwe brassers en andere mooie gekken van dubieus maar toch wel fraai allooi hanteren deze regel nog steeds met verve. Al zou het ze de eindoverwinning kosten. Liever glorieus tweede dan laf eerste, denk maar aan het WK '74. Het publiek wil ook wat!!!**
- Het is nu eenmaal een feit, die drieën die liggen er gewoon nooit.
- **Accepteer eventueel verlies, toon respect voor mooie boden en de winnaar, maar blaas als een dolle als je wint.**

HET TOERNOOI

Tafelschikking gebeurt middels loting. Men wordt geacht ook in deze volgorde aan tafel te gaan. De speler(s) die als eerste alle stenen uitleggen krijgen een punt. De verliezer krijgt -2 en de spelers er tussen in houden nul. Het puntensysteem wordt alleen gebruikt in de voorronde, daarna volgt knock-out. De toernooiopzet wordt pas bepaald op de dag zelf. Het is uiteraard afhankelijk van het aantal deelnemers. Bij een dispuut bepaald de toernooileiding over deze uitslag kan niet worden gecorrespondeerd (voor de duidelijkheid toernooileiding is uitgesloten van deelname en derhalve onafhankelijk).