

# ***Glocke und Hammer***



Otto Maier Verlag Ravensburg

**Ravensburger**

# ***Glocke und Hammer***

Ravensburger Spiele Nr. **602 5 055 3**

Design: Eva Johanna Rubin

Ein Würfelspiel für 3-5 und mehr Personen ab 10 Jahren.

**Inhalt:** 5 Bildkarten, 6 einseitig mit Augen geprägte Würfel, 2 einseitig mit Zeichen (Glocke und Hammer) geprägte Würfel, 120 Chips.

Schon vor mehr als 200 Jahren haben Kinder und Erwachsene diese Mischung aus Versteigerungs-, Glücks- und Würfelspiel mit Begeisterung gespielt. 1893 erschien „Glocke und Hammer“ zum ersten Mal im Otto Maier Verlag und trug die Spielenummer 43. Fünf Karten, 8 nur auf einer Seite mit Augen oder Zeichen geprägte Würfel und 120 Chips sind im Spiel. Wer zu Beginn des Spiels geschickt die richtigen Karten ersteigert hat und vom wechselnden Glück der Würfel nicht im Stich gelassen wird, dem gelingt es, die meisten Chips zu gewinnen.

Wie aber sieht es in der zweiten Runde aus? Ein Spiel voller Spannung und immer neuen Situationen. Steigen Sie gleich ein in das Spiel! Beginnen Sie mit der Versteigerung und lassen Sie sich von den Erfahrungen der ersten Spielrunde überraschen.

Die vielen Variationen, die sich beim Spiel mit 8 Würfeln ergeben, sind in der Spielregel aufgeführt. Sicher ist, daß Sie nach einer Spielrunde sich die wichtigsten Kombinationen gemerkt haben.

### **Spielvorbereitung:**

Die Mitspieler ernennen einen Spielleiter, der Auktionator und Kassierer ist. Er kann selber am Spiel teilnehmen. Anschließend werden die Chips zu gleichen Teilen an die Mitspieler verteilt. Kein Spieler sollte mehr als 30 Chips erhalten, die übrigen werden zur Seite gelegt.

## **Spielphase I**

### **Versteigern**

Das Versteigern kann zu einem Vorspiel werden, wenn der Auktionator es versteht, den Preis der Karten in die Höhe zu treiben. Jeder wird versuchen eine oder mehrere Karten zu ersteigern.

Der Auktionator beginnt mit der Versteigerung der Schimmelkarte: „Die Schimmelkarte ist geboten mit einem Punkt. - Wer bietet mehr?“ Ein Mitspieler bietet 2 Punkte. Auktionator: „2 Punkte zum ersten, 2 Punkte zum zweiten“ ... und so fort, bis die Karte

an den Meistbietenden mit dem Ausruf: „zum dritten und letzten Mal" abgegeben wird. Der Betrag kommt in die Kasse.

So werden nacheinander alle Karten versteigert. Es bleibt aber jedem Mitspieler überlassen, ob und wie viele Karten er ersteigern will.

Um den Wert der einzelnen Karten besser kennenzulernen, häuft jeder seine gewonnenen Chips auf die entsprechende Karte, damit man in der nächsten Runde gewagter steigern kann.

## **Spielverlauf**

Mit allen 8 Würfeln wird reihum gewürfelt. Der Besitzer der Schimmelkarte darf mit dem Würfeln beginnen.

## **Wurfwertung in der Spielphase I**

Die Besitzer der nachfolgend genannten Karten, erhalten oder zahlen Chips entsprechend der geworfenen Augen.

### **- Wurf mit Augen und ohne Zeichen:**

Der Würfelnde erhält so viele Chips aus der Kasse, wie er Augen geworfen hat.

### **- Wurf mit Augen und einem Zeichen (Glocke oder Hammer):**

Der Würfelnde zahlt an die entsprechende Karte

so viel Chips, wie er Augen geworfen hat. Ist er selber der Kartenbesitzer, so erhält er die Chips aus der Kasse.

**- Wurf mit Augen und zwei Zeichen (Glocke und Hammer):**

Der Würfelnde zahlt an die Glocke-Hammer-Karte so viel Chips, wie er Augen geworfen hat. Ist er selber Kartenbesitzer, erhält er die Chips aus der Kasse.

**- Wurf mit leeren Flächen: Ein „Schimmel“.**

Der Würfelnde zahlt dem Schimmel 1 Chip. Würfelt der Besitzer der Schimmelkarte selber einen „Schimmel“, erhält er von jedem Mitspieler einen Chip.

**- Wurf ohne Augen und einem Zeichen: (Glocke oder Hammer).**

Der Kartenbesitzer zahlt an den Schimmel 1 Chip.

**- Wurf ohne Augen und zwei Zeichen:**

Der Kartenbesitzer der Glocke-Hammer-Karte zahlt an den Schimmel 1 Chip.

## **Ende der Spielphase I**

Das Spiel ist beendet, wenn ein Mitspieler genauso viel Augen wirft, wie ihm die Kasse auszahlen müßte, daß diese damit leer wird. Ist der Wurf höher, ist die Kasse gesprengt und es beginnt die Spielphase II.

# Spielphase II

## Die Eröffnung des Wirtshauses:

Werden mehr Augen gewürfelt, als noch Chips in der Kasse sind, ist diese gesprengt und das Wirtshaus wird eröffnet, d. h. der Würfelnde muß die Differenz zwischen dem Kassenbestand und seinem Wurf an das Wirtshaus zahlen.

Beispiel:

Werden 11 Augen ohne Zeichen geworfen und sind in der Kasse nur noch 5 Chips vorhanden, so muß der Würfelnde die Differenz von 6 an das Wirtshaus zahlen.

## Wurfwertung in der Spielphase II

### - Wurf mit Augen und Zeichen:

Der Kartenbesitzer zahlt die Differenz zur Kasse an das Wirtshaus.

### - Der Wirtshauskartenbesitzer wirft Augen ohne Zeichen:

Der Differenzbetrag muß an die Kasse gezahlt werden.

### - Der Wirtshauskartenbesitzer wirft Augen mit Zeichen:

Besitzt er selber eine entsprechende Karte, so verfällt der Wurf für ihn, wenn die Kasse nicht zahlen kann.

- **Würfelt jemand eine Augenzahl, die noch oder wieder in der Kasse ist, wird sie ausgezahlt.**

## **Für alle anderen Würfe gilt die Wurfwertung der Spielphase I**

Gehen einem Spieler vorzeitig die Chips aus, kann er versuchen, eine Karte zu verkaufen. Hat er keine, scheidet er aus.

## **Ende der Spielphase II**

Auch die Spielphase II wird beendet, wenn ein Mitspieler genausoviel Augen wirft, wie ihm die Kasse auszahlen müßte und diese damit leer wird.

## **Punktwertung**

Bei Spielende werden jedem Mitspieler die gewonnenen Chips gutgeschrieben. Wurde das Wirtshaus nicht eröffnet, erhält der Kartenbesitzer 12 Punkte gutgeschrieben.

© 1974 by Otto Maier Verlag Ravensburg

**Otto Maier Verlag Ravensburg**

