



Glocke und Hammer  
Ravensburger, 1974  
3 - 5 spelers vanaf 10 jaar  
± 30 minuten

## Inleiding

Al meer dan 200 jaar hebben kinderen en volwassenen deze mengeling van veilingsspel, geluksspel en dobbelspel met veel plezier en enthousiasme gespeeld.

Reeds in 1893 verscheen het spel 'Glocke und Hammer' voor de eerste keer in de collectie van Otto Maier Verlag en droeg toen het spelnummer 43.

Vijf kaarten, 8 dobbelstenen met slechts op één zijde ogen of een teken en 120 fiches worden in het spel gebruikt. De speler die aan het begin van het spel de juiste kaart heeft geveild en door het dobbelgeluk niet in de steek wordt gelaten die zal de meeste fiches kunnen winnen. Maar hoe zal de volgende ronde er uit zien? 'Glocke und Hammer' is een spel vol spanning en het biedt steeds opnieuw verrassende spelsituaties.

Begin het spel met de veiling en laat u verrassen en begeesteren door de ervaringen van de eerste spelronde. De vele variaties die het spel met 8 dobbelstenen biedt, wordt uitgelegd in de handleiding. Wat wel zeker is, is dat u na de eerste ronde de belangrijkste combinaties hebt onthouden.

# Spelmateriaal

- 5 beeldkaarten;



klok

schimmel

herberg

hamer

klok en hamer

- 6 éénzijdige met ogen ingeperste dobbelstenen;



- 2 éénzijdige met symbolen (klok en hamer) ingeperste dobbelstenen;



- 120 fiches.



## Spelvoorbereiding

De spelers kiezen een spelleider. De spelleider is tegelijkertijd ook veilingmeester en penningmeester. Uiteraard kan hij zelf ook aan het spel deelnemen.

Vervolgens worden de fiches evenredig onder de spelers verdeeld. Geen enkele speler mag meer dan 30 fiches in zijn bezit hebben. De overige fiches worden opzij gelegd en doen niet mee in het spel.

Elke speler betaalt als bijdrage 4 fiches aan de bank.

## Spelfase 1

### Veilen

Het veilen op zich kan een echte voorwedstrijd worden als de veilingmeester er in slaagt om de prijs van de kaarten in de hoogte te jagen. Elke speler zal proberen om één of meerdere kaarten te veilen.

De veilingmeester begint met het veilen van de schimmel

Hij opent de veiling door het bieden van één fiche. Hij vraagt aan de medespelers "Het bod op de schimmel is bepaald op één fiche. Wie biedt er meer?".

De medespelers kunnen het bod enkel verhogen. Een medespeler biedt bijvoorbeeld drie fiches. De veilingmeester zegt "Drie fiches eerste keer, drie fiches tweede keer ...". Als het laatste bod is geplaatst, roept de veilingmeester "... fiches voor de derde en laatste maal, verkocht!".

Het bedrag wordt betaald aan de bank.

Op deze manier worden alle kaarten één voor één geveild. Elke speler bepaalt zelf of hij kaarten wil kopen en hoeveel hij er wil kopen.

Om de waarde van de afzonderlijke kaarten beter te leren kennen, legt iedere speler zijn gewonnen fiches op de overeenkomstige kaart. Dit zal toelaten om in de volgende ronde een meer gedurfd bod te doen op een kaart.

## Spelverloop

Met alle 8 dobbelstenen wordt om de beurt, met de wijzers van de klok mee, door iedere speler gedobbeld.

De bezitter van de schimmel mag beginnen.

## De dobbelwaardering in spelfase 1

De bezitter van de hiernagenoemde kaarten ontvangt of betaalt fiches afhankelijk van het aantal geworpen ogen.

### ➡ Een worp met ogen zonder een symbool

De speler die de dobbelstenen heeft gegooid ontvangt zoveel fiches uit de bank als het aantal gegooidde ogen.

### ➡ Een worp met ogen en één symbool (klok of hamer)

De speler die de dobbelstenen heeft gegooid betaalt aan de betreffende kaart zoveel fiches als het aantal ogen dat hij heeft gegooid. Als de speler zelf de kaart bezit dan ontvangt hij de fiches van de bank.

### ➡ Een worp met ogen en twee symbolen (klok en hamer)

De speler die de dobbelstenen heeft gegooid betaalt aan de kaart met de klok en de hamer zoveel fiches als het aantal ogen dat hij heeft gegooid. Als de speler zelf de kaart bezit dan ontvangt hij de fiches van de bank.

### ➡ Een worp met lege vlakken: een schimmel

De speler die de dobbelstenen heeft gegooid betaalt aan de schimmelkaart 1 fiche. Als de speler zelf de kaart bezit dan ontvangt hij van iedere medespeler één fiche.

### ➡ Een worp zonder ogen en één symbool (klok of hamer)

De bezitter van de betreffende kaart betaalt aan de schimmelkaart 1 fiche.

### ➡ Een worp zonder ogen en twee symbolen (klok en hamer)

De bezitter van de kaart met de klok en de hamer betaalt aan de schimmelkaart 1 fiche.

## Einde van spelfase 1

Het spel is ten einde als een speler net zoveel ogen gooit als de bank hem moet betalen waardoor de bank volledig leeg is. De betaling door de bank wordt nog uitgevoerd en de speler die de dobbelstenen heeft gegooid sluit de ronde af en wordt bankier in de volgende ronde.

Als de worp hoger is dan is de bank gesprongen en dan begint spelfase 2.

## Spelfase 2

### De opening van de herberg

Als er meer ogen worden gegooid dan er nog fiches in de bank zijn, dan is de bank gesprongen en dan wordt de herberg geopend. Dit betekent dat de speler die met de dobbelstenen heeft gegooid het verschil tussen de aanwezige fiches in de bank en zijn worp aan de herberg moet betalen.

#### Voorbeeld

Stel dat er 11 ogen zonder een symbool worden gegooid en er zijn nog maar 5 fiches in de bank aanwezig dan moet de speler die de dobbelstenen heeft gegooid het verschil van 6 aan de herberg betalen ( $11 - 5 = 6$ ).

### De dobbelwaardering in spelfase 2

De bezitter van de hiernagenoemde kaarten ontvangt of betaalt fiches afhankelijk van het aantal geworpen ogen.

#### ➡ Een worp met ogen zonder een symbool en het aantal ogen is groter dan de waarde in de bank

De speler die de dobbelstenen heeft gegooid betaalt het verschil tussen de aanwezige fiches in de bank en zijn worp aan de herberg. Als de speler zelf de herberg heeft dan vervalt de worp.

#### ➡ Een worp met ogen en een symbool en het aantal ogen is groter dan de waarde in de bank

De speler die de desbetreffende kaart heeft, betaalt het verschil tussen de aanwezige fiches in de bank en zijn worp aan de herberg. Als de speler zelf de herberg heeft dan vervalt de worp voor hem als de bank niet kan betalen.

#### ➡ Een worp waarvan het aantal ogen kleiner is dan de waarde in de bank

De uitbetaling gebeurt door de bank zoals in spelfase 1.

#### ➡ Een worp waarvan het aantal ogen gelijk is aan de waarde in de bank

De fiches worden betaald aan de speler die de dobbelstenen heeft gegooid (als er geen symbolen werden gegooid) of aan de speler met de symbolenkaart.

De speler die de dobbelstenen heeft gegooid, sluit de ronde af en wordt bankier in de volgende ronde.

#### ➡ Een worp met lege vlakken: een schimmel

De speler die de dobbelstenen heeft gegooid betaalt aan de schimmel 1 fiche.

Als de speler zelf de kaart bezit dan ontvangt hij van iedere medespeler één fiche.

#### ➡ Een worp zonder ogen en een symbool

De bezitter van de betreffende kaart betaalt aan de schimmel 1 fiche.

Als een speler voortijdig zonder fiches zit dan kan hij proberen om een kaart te verkopen. Als hij geen kaart bezit dan moet hij helaas het spel verlaten.

### Einde van spelfase 2

Ook spelfase 2 eindigt als een speler net zoveel ogen gooit als de bank hem moet betalen waardoor de bank volledig leeg is.

### Puntenwaardering

Aan het einde van het spel telt iedere speler zijn gewonnen fiches. Deze fiches worden als punten genoteerd.

Als de herberg nog niet werd geopend dan ontvangt de bezitter van de herberg 12 punten.