

In der Compact-Serie sind bisher erschienen:

### **Rosetta**

Zwei ungewöhnliche Legespiele mit immer neuen Lösungen - besonders interessant als Einzelspiel.

Ravensburger Spiele Nr. 602 5 051 0

### **Spuk**

Zähnefletschend säumen Gespenster den Weg zum Schatz im Geisterwald. Wer überwindet würfelnd die Gefahren?

Ravensburger Spiele Nr. 602 5 052 9

### **Trio**

Ein interessantes Kombinationsspiel für die ganze Familie mit 100 bunten Zahlenkärtchen.

Ravensburger Spiele Nr. 602 5 053 7

### **Tricki**

Wer möchte nicht in einem lustigen Spiel seine Geschicklichkeit beweisen

Ravensburger Spiele Nr. 602 5 054 5

### **FangdenHut®**

Das Originalspiel in einer besonders handlichen Ausgabe.

Ravensburger Spiele Nr. 602 5 056 1

# Glocke und Hammer



Otto Maier Verlag Ravensburg

Ravensburger®

zahlen kann.

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

chen:

- Der Wirtschaftskartenbesitzer wirft Augen mit Ziel-

werden.

Der Differenzbetrag muß an die Kasse gezahlt

Zeichen:

- Der Wirtschaftskartenbesitzer wirft Augen ohne

an das Wirtschaft.

Der Kartenbesitzer zahlt die Differenz zur Kasse

- Wurf mit Augen und Zeichen:

## Wurfwertung in der Spielphase II

zahlen.

in der Kasse nur noch 5 Chips vorhanden, so muß der Würfelnde die Differenz von 6 an das Wirtschaft

Beispiel:

das Wirtschaft zahlen.

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

Die Eröffnung des Wirtschaftes:

## Spielphase II

Punkte zum zweiten" ... und so fort, bis die Karte tet 2 Punkte. Auktionator: "2 Punkte zum ersten, 2 einem Punkt. - Wer bietet mehr?" Ein Mitspieler bie-Schimmelkarte: "Die Schimmelkarte ist geboten mit Der Auktionator beginnt mit der Versteigerung der eine oder mehrere Karten zu ersteigern.

ten in die Höhe zu treiben. Jeder wird versuchen wenn der Auktionator es versteht, den Preis der Kar-Das Versteigern kann zu einem Vorspiel werden, Versteigern

## Spielphase I

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

sten Kombinationen gemerkt haben. fahrung der ersten Spielrunde überraschen. Die vielen Variationen, die sich beim Spiel mit 8 Wür-feln ergeben, sind in der Spielregel aufgeführt. Sicher ist, daß Sie nach einer Spielrunde sich die wichtig-Steigen Sie gleich ein in das Spiel! Beginnen Sie mit der Versteigerung und lassen Sie sich von den Er-Spiel voller Spannung und immer neuen Situationen. Wie aber sieht es in der zweiten Runde aus? Ein

# 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 Spielnummer 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.

- 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



Das Spiel ist beendet, wenn ein Mitspieler genausoviel Augen wirft, wie ihm die Kasse auszahlen müßte, viel Augen wirft, wie er Augen geworfen hat. Ist die Kasse gesprengt und es beginnt die Spielphase II.

## Ende der Spielphase I

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

Der Kartenbesitzer zahlt an den Schimmel 1 Chip.

Der Würfelerde zahlt dem Schimmel 1 Chip. Würfelerde zahlt dem Schimmel 1 Chip. Würfelerde zahlt dem Schimmel 1 Chip.

Der Würfelerde 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.

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

Der Würfelerde zahlt an die entsprechende Karte

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

## Wurfwertung in der Spielphase I

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

## Spielverlauf

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, hält jeder seine gewonnenen Chips auf die entsprechende Karte, damit man in der nächsten Runde gewagter steigern kann.