

## HAMERTJESPEL 2p



Elke speler verdedigt zijn doel met behulp van een hamertje. Om te starten leggen beide spelers een knikker tegen het hamertje om deze af te stoten richting de andere knikers op het spel. Zo komen alle knikers in beweging.

Het doel van het spel is om zo weinig mogelijk knikers in je doel te laten rollen. Degene die de meeste knikers in zijn doel laat binnenrollen, is de verliezer van dit spel.

### Toebehoren :

- Spel
- 2 hamertjes (bij beschadiging of verlies = 5 euro/stuk)
- 15 knikers (bij verlies = 1 euro)

### Plaats :

- Op tafel