

Halma

Ein Taktik- und Glücksspiel für 2 - 6 Mitspieler.

1 Spielbrett, 60 Spielfiguren

Ziel des Spieles

Ziel des Spieles ist es, als erster seine 10 Spielfiguren auf die andere Seite des Spielbrettes zu bringen.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler wählt die Farbe seiner Spielsteine und stellt sie auf die ihm zugewandte Sternspitze des Spielbrettes.

Der jüngste Mitspieler beginnt und überspringt mit einer seiner Spielfiguren aus der zweiten Reihe eine beliebige Spielfigur aus der ersten Reihe.

Die Regeln

1. Es wird immer nur mit einer Spielfigur gezogen.
2. Die Spielfigur wird auf eines der freien Felder, die sich direkt neben ihr befinden, gesetzt. Dabei darf vorwärts, seitwärts und rückwärts gesetzt werden.
3. Andere Spielfiguren, auch die der anderen Mitspieler, dürfen übersprungen werden, wenn das dahinter liegende Feld frei ist.
4. Während eines Spielzuges kann man mehrere andere Figuren überspringen sowie nach jedem Sprung die Richtung wechseln. So ist es möglich, während eines Spielzuges von einer Sternspitze in die andere zu ziehen.
5. Sobald eine Spielfigur die gegenüberliegende Sternspitze erreicht hat, darf sie die Spitze nicht mehr verlassen, sondern nur noch darin bewegt werden.
6. Ein Mitspieler kann nicht am Gewinnen gehindert werden, indem seine Sternspitze mit fremden Spielfiguren besetzt wird. In diesem Fall gewinnt der Mitspieler auch dann, wenn die restlichen Felder mit seinen eigenen Spielfiguren besetzt sind.
7. Spielen weniger als 6 Mitspieler, darf auch in die leerstehenden Sternspitzen gezogen werden.
8. Spielsteine dürfen nicht von dem Spielbrett genommen werden.

Tipp einer Spielvariante

Spielen 2 oder 3 Mitspieler, kann jeder auch versuchen, mit 20 oder 30 Spielfiguren zu spielen. Gewonnen hat ein Mitspieler auch jetzt nur dann, wenn 10 Spielfiguren einer Farbe in der gegenüberliegenden Sternspitze stehen.

Wir wünschen viel Spaß.