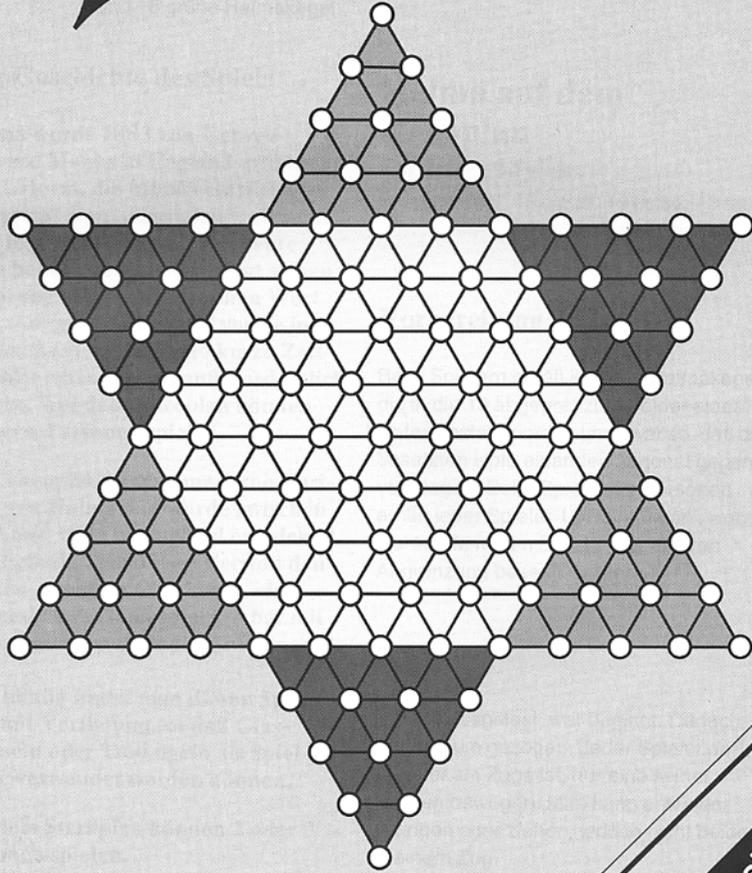


Halma



Ravensburger

Halma

Brettspiel für 2 bis 4 Spieler

Ravensburger Spiele® Nr. 01 702 7

Spielmaterial: 1 doppelseitiger Spielplan
(Karoplan und Sternplan);
19 blaue, 19 gelbe, 15 rote
und 15 grüne Halmakegel

Zur Geschichte des Spiels

Halma wurde 1883 von George Howard Monks in England erfunden. Die Urform, die Monks entwickelte, entspricht dem „Karoplan“, also mit 16 x 16 Feldern, wie wir ihn heute noch benützen. Der Name hat seinen Ursprung in dem griechischen Wort für „springen“. Das Spiel wurde in England sehr schnell und kurze Zeit darauf auch in Europa außerordentlich beliebt. Auf dem Karoplan können 2 oder 4 Personen spielen.

Der Sternplan ist eine moderne Variante von Halma und wurde zwischen 1920 und 1930 in England entwickelt. Der Erfinder gab dieser Version den Namen „Chinese Checkers“, also „chinesisches Damespiel“. Aber mit China hat diese Erfindung nichts zu tun.

Sehr häufig findet man diesen Spielplan mit Vertiefung, so daß Glas- oder Tonkugeln als Spielsteine verwendet werden können.

Auf dem Sternplan können 2 oder 3 Personen spielen.

Ziel des Spiels

Sowohl auf dem Karoplan als auch auf dem Sternplan besteht das Ziel des Spieles darin, die Kegel möglichst schnell aus ihrer Grundstellung („Ausgangslage“) in den gegenüberliegenden „Zielhof“ zu bringen und dort sämtliche Felder oder Punkte zu besetzen. Bei Halma werden keine Figuren geschlagen.

Halma auf dem Karoplan

Für 2 oder 4 Spieler

Spielmaterial: 19 blaue, 19 gelbe, 13 rote,
13 grüne Halmakegel.

Vorbereitung

Bei 2 Spielern erhält jeder 19 Halmakegel, die in die 19 abgegrenzten Felder des Hofes gestellt werden und zwar so, daß die besetzten Höfe einander diagonal gegenüberliegen. Beim Spiel mit 4 Personen erhält jeder Spieler 13 Halmakegel, wobei die 4 Höfe nur im Bereich der inneren Abgrenzung besetzt werden.

Spielregel

Es wird ausgelost, wer beginnt. Danach wird reihum gezogen. Jeder Spieler darf, wenn er am Zuge ist, nur eine seiner Figuren bewegen. Man kann entweder springen oder ziehen, jedoch nicht beides in einem Zug.

Das Ziehen: Beim Ziehen wird die Figur stets um ein Feld auf ein angrenzendes Feld in beliebiger Richtung gesetzt, also auch rückwärts oder schräg.

Das Springen: Ist ein angrenzendes Feld von einer eigenen oder fremden Figur besetzt, so kann diese übersprungen werden, wenn das in derselben Richtung dahinterliegende Feld frei ist. Sprünge sind ebenfalls in alle Richtungen erlaubt. Auf diese Weise können auch mehrere Figuren mit fortgesetzten Sprüngen **in einem Zug** übersprungen werden. Zwischen den einzelnen Sprüngen darf die Richtung gewechselt werden, z. B. im Zickzack. Es besteht keine Verpflichtung zu springen; eine Reihe von Sprüngen kann nach Belieben beendet werden, auch wenn weitere Sprünge möglich sind.

Ende des Spiels

Wer als erster seine Figuren vollständig in den gegenüberliegenden Hof geführt hat, beendet das Spiel als Gewinner.

Halma auf dem Sternplan

Für 2 oder 3 Spieler

Spielmaterial: 2 x 15 Halmakegel in 2 Farben oder 3 x 15 Halmakegel in 3 Farben

Vorbereitung

Jeder Spieler erhält 15 Spielfiguren einer Farbe, die er in einer der Sternspitzen gleicher Farbe auf die schwarzen Punkte aufstellt. Zwischen der Startstellung der Spieler muß jeweils eine leere Sternspitze liegen. Im Gegensatz zum Spiel auf dem Karoplan ist also die gegenüberliegende Sternspitze, die der Spieler erreichen will, zu Beginn immer unbesetzt.

Spielregel

Die Zugregeln sind die gleichen wie beim Spiel auf dem Karoplan. Nur sind auf dem Sternplan keine Felder, sondern Linien und Punkte. Die Figuren ziehen hier von Punkt zu Punkt und überspringen andere Figuren (eigene oder fremde), wenn dahinterliegende Punkte frei sind. Auch hier gilt, daß die einzelnen Sprünge geradlinig sein müssen.

Ende des Spiels

Wer seine Figuren als erster vollständig in die gegenüberliegende Sternspitze bringen konnte, beendet das Spiel als Gewinner.

Spieltaktik

Halma ist weniger kampfbetont als manch anderes Brettspiel. Es gilt nicht so sehr den Gegenspieler zu schlagen oder bewegungsunfähig zu machen, als vielmehr die eigenen Figuren möglichst

schnell auf günstigen Wegen zu führen, wobei man sich natürlich auch die Positionen gegnerischer Figuren zunutze macht. Die beste Art, seine Figuren möglichst günstig zu führen, ist die Bildung von „Leitern“ vom Ausgangs- bis zum Zielhof gegenüber, um darauf möglichst viele seiner hinteren Figuren in langen Sprüngen nach vorne zu bringen.

Stößt man im Zentrum des Spielplanes auf fremde Figuren, ist es empfehlenswert, diese zu blockieren oder wenigstens zu vermeiden, daß sie die eigene „Leiter“ benützen können. Man sollte versuchen, jede Möglichkeit zum Springen zu nützen und andererseits den Gegenspieler durch Trennen oder Zubauen der eigenen „Leitern“ am Springen zu hindern. Die eigenen Figuren sollten möglichst nicht weit ab von der eigenen „Leiter“ auf dem Spielplan oder im eigenen Hof stehen bleiben, weil jeder Zug ohne Sprung „Tempoverlust“ bedeutet.

Halma Solo

Spielmaterial: Karoplan und 19 Halmakegel einer Farbe oder Sternplan und 15 Halmakegel einer Farbe

Man kann Halma auch allein spielen: Ein Hof wird mit 19 Figuren besetzt bzw. eine Sternspitze mit 15 Figuren. Dann versucht man, mit möglichst wenig Zügen oder Sprüngen in das gegenüberliegende Ziel zu gelangen. Bei jeder Partie wird die dazu notwendige Anzahl der Sprünge und Züge gezählt. Der Spieler sollte ver-

suchen, immer neue, günstigere Möglichkeiten herauszufinden und dadurch mit immer weniger Zügen das Ziel zu erreichen.

Schnell-Halma

Für 2 oder 4 Spieler

Spielmaterial: Karoplan
je Spieler 6 Halmakegel

Bei dieser Abart des Halma werden die 6 Felder zwischen den Linien, die in den Ecken jeweils zwischen dem großen und dem kleinen Hof entstehen, mit Figuren besetzt. Bei 2 Spielern besetzt man die sich gegenüberliegenden Linien, bei 4 Spielern alle Hofumrandungen. Man spielt nach den Grundregeln. Wer seine Kegel als erster zwischen die gegenüberliegenden Linien gebracht hat, ist Sieger.

Tippy

Für 2–4 Spieler

Spielmaterial: Karoplan
je 15 Halmakegel pro Spieler

Die Spieler setzen abwechselnd jeweils 1 Figur auf die Kreuzungspunkte des Spielplanes, wobei sie versuchen, gegnerische Figuren vollkommen einzuschließen. Das heißt, man setzt seine Kegel so um das Feld einer gegnerischen Figur, daß diese völlig von 4 Kegeln anderer Spieler eingekreist ist. Jeder spielt gegen jeden. Wer mit seinem Kegel einen solchen Einschluß vollzieht, darf die gefangene Figur wegnehmen und be-

halten. Das freigewordene Feld kann wieder besetzt werden. Dadurch ändert sich die Spielsituation ständig, und es ergeben sich immer wieder neue, überraschende und reizvolle Möglichkeiten. Wenn alle 15 Figuren gesetzt sind oder keine Einschließungen mehr möglich sind, ist das Spiel beendet. Gewonnen hat der Spieler, der mehr Figuren von dem oder den Gegenspielern erobert hat als er selber verloren hat.

2 Katzen und 19 Mäuse

Für 2 Spieler

Spielmaterial: Karoplan
je 2 und 19 Halmakegel
einer Farbe

Ein Spieler nimmt 2 Figuren und stellt diese auf die Mitte des Spielplanes. Dies sind die Katzen. Der andere Spieler setzt seine 19 Figuren, die Mäuse, beliebig auf den Spielplan.

Dann wird gezogen: Jeder Spieler zieht mit seinen Figuren von einem Feld zum andern und zwar beliebig nach allen Richtungen. Dabei können die Katzen, sie müssen aber nicht, die Mäuse durch Überspringen schlagen und vom Spielplan nehmen. Die Katzen dagegen können von den Mäusen nicht geschlagen werden.

Die Mäuse müssen versuchen, die Katzen so einzuschließen, daß diese bewegungsunfähig sind. Umgekehrt haben die Katzen gewonnen, wenn es ihnen gelingt, so viele Mäuse zu fangen, daß sie selbst nicht mehr eingeschlossen werden können.

Gobang

Für 2–4 Spieler

Spielmaterial: Karoplan
je 12 Halmakegel pro
Spieler

Die Spieler setzen abwechselnd je 1 Kegel auf den Spielplan. Aufgabe ist es, 5 in einer Richtung (waagrecht, senkrecht oder schräg) nebeneinanderliegende Felder zu besetzen. Jeder Spieler sollte darauf achten, einerseits recht viele Möglichkeiten zur Reihenaufbildung zu bekommen, andererseits aber seine Gegner daran zu hindern. Bei geschicktem Spiel werden bald alle Steine gesetzt sein, ohne daß eine Reihe zustande gekommen ist. Jetzt darf durch Schieben jeweils um 1 Feld nach allen Richtungen weitergespielt werden. Wer zuerst 5 Steine in eine Reihe gebracht hat, gewinnt das Spiel.

Bei diesem Spiel darf man seine Mitspieler nie aus dem Auge verlieren und sich nicht auf einen einzigen Plan verlassen. Sobald ein Gegner 3 Steine in einer Reihe hat, muß man ihm das Weiterlegen in der gleichen Reihe unmöglich machen, sonst ist das Spiel verloren.

Übrigens können beim Spiel mit 4 Personen sich auch je 2 Spieler zusammenschließen. Dann bekommt jeder nur 6 Figuren und je 2 Spieler haben die gleiche Farbe.

© 1982 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Halma

Jeu de damier pour 2 ou 4 joueurs

Jeux Ravensburger® No. 01 702 7
Matériel: Damier de Halma, 19 pions
jaunes 19 bleus pour le jeu à 2.
A quatre, chaque joueur a
13 pions de couleurs différentes

Le Halma a vu le jour in 1883 en Angleterre. Son nom vient du grec et signifie «sauteur». L'Angleterre, puis l'Europe ont très vite apprécié ce jeu.

But du jeu

Chaque joueur doit, le plus vite possible, amener ses pions aux places occupées au début par les pions de l'adversaire en face de son propre camp. Le joueur qui, le premier y réussit, gagne la partie.

Préparation du jeu

2 ou 4 personnes peuvent jouer sur le damier carré. (Pour le jeu à 3, on utilise le damier Etoile chinoise.) A2, chaque joueur

reçoit 19 pions qu'il place symétriquement dans un coin du damier, de manière à être diagonalement opposé à son adversaire. A 4, chaque joueur place 13 pions dans les 4 angles (chaque camp est de couleur différente). Le damier est posé sur la table de façon à ce que chaque joueur ait son camp devant lui.

Marche du jeu

On tire au sort le joueur qui commence la partie. Les autres joueurs suivront dans le sens du mouvement des aiguilles de l'horloge.

A chaque coup, les joueurs ne peuvent déplacer qu'un seul pion à la fois. Le pion a deux possibilités d'avancement:

- 1^o) Il peut avancer d'une case dans n'importe quelle direction, même reculer.
- 2^o) Il peut sauter par-dessus un pion adverse, quel que soit sa couleur et dans n'importe quelle direction, à condition que la case suivante soit libre, de façon à pouvoir s'y reposer. Il est de cette manière possible, de pouvoir sauter plusieurs pions au cours d'un seul coup, à condition, chaque fois, qu'il existe un pion suivi d'une case vide, pour à nouveau s'y poser.

Les pions par-dessus lesquels on a sauté, ne sont pas retirés du jeu, car il n'y a pas de capture dans le jeu du Halma.

Sauter par-dessus les pions de l'adversaire, même par-dessus les siens,

De eerste twee minuten van de wedstrijd
zijn voor de meeste spelers
de spannendste. Het is de tijd
dat de spelers elkaar leren kennen
en de wedstrijd begint te lopen.
De eerste twee minuten van de wedstrijd
zijn voor de meeste spelers
de spannendste. Het is de tijd
dat de spelers elkaar leren kennen
en de wedstrijd begint te lopen.

Het spel (Het spel)

De wedstrijd wordt gespeeld op een
veld van ongeveer 100 meter lang
en 50 meter breed. Het veld is
verdeeld in twee helften van
50 meter. Het doel van de wedstrijd
is om de bal in het doel van de
andere partij te krijgen.

De wedstrijd wordt gespeeld op een
veld van ongeveer 100 meter lang
en 50 meter breed. Het veld is
verdeeld in twee helften van
50 meter. Het doel van de wedstrijd
is om de bal in het doel van de
andere partij te krijgen.

De wedstrijd wordt gespeeld op een
veld van ongeveer 100 meter lang
en 50 meter breed. Het veld is
verdeeld in twee helften van
50 meter. Het doel van de wedstrijd
is om de bal in het doel van de
andere partij te krijgen.

De wedstrijd wordt gespeeld op een
veld van ongeveer 100 meter lang
en 50 meter breed. Het veld is
verdeeld in twee helften van
50 meter. Het doel van de wedstrijd
is om de bal in het doel van de
andere partij te krijgen.

De wedstrijd wordt gespeeld op een
veld van ongeveer 100 meter lang
en 50 meter breed. Het veld is
verdeeld in twee helften van
50 meter. Het doel van de wedstrijd
is om de bal in het doel van de
andere partij te krijgen.

De wedstrijd wordt gespeeld op een
veld van ongeveer 100 meter lang
en 50 meter breed. Het veld is
verdeeld in twee helften van
50 meter. Het doel van de wedstrijd
is om de bal in het doel van de
andere partij te krijgen.

De wedstrijd wordt gespeeld op een
veld van ongeveer 100 meter lang
en 50 meter breed. Het veld is
verdeeld in twee helften van
50 meter. Het doel van de wedstrijd
is om de bal in het doel van de
andere partij te krijgen.

De wedstrijd wordt gespeeld op een
veld van ongeveer 100 meter lang
en 50 meter breed. Het veld is
verdeeld in twee helften van
50 meter. Het doel van de wedstrijd
is om de bal in het doel van de
andere partij te krijgen.

De wedstrijd wordt gespeeld op een
veld van ongeveer 100 meter lang
en 50 meter breed. Het veld is
verdeeld in twee helften van
50 meter. Het doel van de wedstrijd
is om de bal in het doel van de
andere partij te krijgen.

De wedstrijd wordt gespeeld op een
veld van ongeveer 100 meter lang
en 50 meter breed. Het veld is
verdeeld in twee helften van
50 meter. Het doel van de wedstrijd
is om de bal in het doel van de
andere partij te krijgen.

De wedstrijd wordt gespeeld op een
veld van ongeveer 100 meter lang
en 50 meter breed. Het veld is
verdeeld in twee helften van
50 meter. Het doel van de wedstrijd
is om de bal in het doel van de
andere partij te krijgen.

De wedstrijd wordt gespeeld op een
veld van ongeveer 100 meter lang
en 50 meter breed. Het veld is
verdeeld in twee helften van
50 meter. Het doel van de wedstrijd
is om de bal in het doel van de
andere partij te krijgen.

De wedstrijd wordt gespeeld op een
veld van ongeveer 100 meter lang
en 50 meter breed. Het veld is
verdeeld in twee helften van
50 meter. Het doel van de wedstrijd
is om de bal in het doel van de
andere partij te krijgen.

De wedstrijd wordt gespeeld op een
veld van ongeveer 100 meter lang
en 50 meter breed. Het veld is
verdeeld in twee helften van
50 meter. Het doel van de wedstrijd
is om de bal in het doel van de
andere partij te krijgen.