

# HALMA

## SPIELANLEITUNG:

**Zahl der Spieler:** 2 – 3

**Inhalt:** Sternhalma-Plan, 3 x 15 Spielfiguren in rot, gelb und blau

## DREIER-HALMA

### ZIEL DES SPIELS:

Jeder Spieler versucht durch geschicktes Ziehen, in Verbindung mit vorausschauender Taktik, seine 15 Spielfiguren als erster ins Ziel zu bekommen.

### SPIELVORBEREITUNG UND SPIELVERLAUF:

Zu Beginn des Spieles setzt jeder Spieler seine Figuren auf die 15 schwarzen Felder einer Ecke des Halmasters. Die Grundfarbe der Sternecke und die Farbe der Halmakegel muss übereinstimmen.

Jeder Spieler hat gegenüber seiner Ausgangsbasis ein gleichfarbiges, dreieckiges freies Feld mit 15 Punkten als Ziel vor sich. Dieses Ziel muss mit möglichst wenigen Zügen von all seinen Spielfiguren besetzt werden. Es wird reihum jeweils ein Zug gemacht. Dabei darf man mit seinen Figuren auf jedes freie, angrenzende Feld ziehen.

Ist hinter einer eigenen oder einer fremden Figur in gerader Richtung ein Feld frei, kann diese Figur übersprungen werden. Allerdings hat man immer nur eine Möglichkeit: **entweder ziehen oder springen!** Beides zusammen in einem Zug ist nicht möglich.

Man kann jedoch mehrere Figuren in einem Zug überspringen, wenn sich entsprechende freie Felder hinter **eigenen oder gegnerischen Figuren** befinden.

Um so schnell wie möglich über das sechseckige Mittelfeld ins Ziel zu kommen, ist es vorteilhaft sich eine „Leiter“ zu bauen, d.h. man zieht z.B. zu Beginn die mittlere Figur der ersten Reihe um ein Feld nach vorne. Wenn man das nächste Mal am Zug ist, springt man mit einer außenstehenden Figur aus der dritten Reihe über eine Figur der zweiten Reihe und gleich weiter über die zuerst vorgerückte Figur.

Im nächsten Zug rückt man seine vorderste Figur um ein Feld weiter nach vorn und bringt im darauf folgenden Zug gleich seine hinterste Figur mit vier Sprüngen in die vorderste Linie – usw.

### WICHTIG!

Man darf natürlich auch günstig stehende, gegnerische Figuren zum Überspringen benutzen, darf seitwärts, rückwärts und auch über und auf die Ausgangsfelder der Mitspieler springen – wichtig ist nur, dass man seine Figuren so schnell wie möglich ins eigene Zieldreieck bringt und dort alle schwarzen Punkte besetzt.



### SPIELENDE:

Sieger des Spieles ist, wer seine 15 Figuren zuerst völlig im Zieldreieck untergebracht hat. Die beiden anderen Spieler kämpfen weiter um den zweiten und dritten Platz.

## ZWEIER-HALMA

### ZIEL DES SPIELS:

Jeder Spieler versucht seine 15 Spielfiguren als erster im Ausgangsfeld des Gegners unterzubringen.

### SPIELVORBEREITUNG UND SPIELVERLAUF:

Beide Spieler stellen bei dieser Halma-Variante ihre jeweils 15 Spielfiguren auf zwei gegenüberliegenden Flächen auf. Die Farbe der Sternecke spielt dabei keine Rolle. Ansonsten gelten die gleichen Spielregeln wie beim Halma zu dritt. Sieger wird der Spieler, der als erster alle seine Figuren übers Mittelfeld ins gegnerische Ausgangsfeld gebracht hat.

## SOLO-HALMA

### Ein gutes Training für Halma zu zweit oder zu dritt!

Halma kann man auch ganz gut alleine für sich spielen.

15 gleichfarbige Figuren werden in einer Ecke des Sternhalma-Planes aufgestellt.

Es gilt, dieselben mit möglichst wenigen Zügen ins gegenüberliegende Dreieck zu bringen.

Das Ziehen und Springen geht dabei genau so wie beim Dreier- oder Zweier-Halma vorstatten.

Man notiert die Züge und zählt am Ende zusammen, wie viele man gebraucht hat, um alle Figuren ins Ziel zu bringen. Interessant ist es, zu versuchen von Spiel zu Spiel die Anzahl der erforderlichen Züge zu verringern.



# HALMA

## INSTRUCTIONS:

**Number of Players:** 2 – 3

**Contents:** Halma Star Board, 3 x 15 game pieces in red, yellow and blue

## THREE PLAYER HALMA

### GOAL OF THE GAME:

Each player tries through skillful moving, in connection with careful tactics, to be the first to get his 15 game pieces to the other side.

### GAME PREPARATION AND GAMEPLAY

At the beginning of the game each player places his game pieces on the 15 black dots in a corner of the Halma star. The basic colour of the star corner and the colour of the Halma piece must match.

Opposite each player's starting corner is a matching coloured, triangular open corner with 15 dots as their goal. This goal must be reached by all their game pieces with as few moves as possible. Each player makes one move per turn. You may move your game piece on any free, adjacent dot.

If there is an open space behind their own or an opponent's game piece in a straight direction, this piece can be jumped over. However, you always have only one option: **either move or jump!** Both together in one move are not possible.

However, you can jump over several pieces in a row when there are corresponding free spaces behind **your own or an opponent's pieces.**

To get to the finish as fast as possible over the hexagonal midfield, it is advantageous to build a „ladder“, i.e. at the beginning you can, for example, move one of the central pieces of the first row one space forward. The next time it's your turn, jump with an outside piece from the third row over a piece in the second row and then again over the first game piece you moved.

In the next turn, you move your foremost piece one space forward and in the following turn you can now bring your rearmost piece to the front line with four jumps - etc.

### IMPORTANT!

Of course, you may also use an opponent's well positioned pieces to jump over; you may jump sideways, backwards as well as jump over and on the starting areas of the other players - what is important is that you move your game pieces as quickly as possible, i.e. with the least possible moves, into your own target corner and occupy all the black dots.



### END OF THE GAME:

Whoever has moved their 15 pieces entirely into their target corner first is the winner of the game. The other two players continue to play for second and third place.

## TWO PLAYER HALMA

### GOAL OF THE GAME:

Each player tries to be the first to move all of their 15 game pieces into the opponent's starting field.

### GAME PREPARATION AND GAMEPLAY

In this version of Halma, both players put their 15 game pieces on two starting areas opposite each other. The colour of the star corners is irrelevant. Otherwise, the same rules apply as for the three player Halma. The winner is the player who has brought all of their pieces over the midfield into the opponent's starting field first.

## SOLO-HALMA

### Good training for Halma with two or three players!

You can also have fun playing Halma all by yourself.

15 same-coloured pieces are set up in a corner of the Halma Star Board.

The aim is the same; to get your pieces into the opposite triangle with the least possible moves.

Moving and jumping happens just like when playing Halma with two or three people.

You record the moves and count them at the end, to see how many moves you have used to get all of your pieces to the finish. It is interesting to try from game to game to reduce the number of moves required.



# HALMA

## ISTRUZIONI DI GIOCO:

**N. di giocatori:** 2 – 3

**Contenuto:** Tabellone di gioco a stella, 3 x 15 pedine di gioco in rosso, giallo e azzurro

## DAMA CINESE A TRE

### SCOPO DEL GIOCO:

Ogni giocatore cerca, spostando con abilità le pedine e con una tattica lungimirante, di raggiungere per primo il traguardo con le proprie 15 pedine.

### PREPARAZIONE E SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

All'inizio del gioco ogni giocatore dispone le proprie pedine sulle 15 caselle nere di una punta della stella del tabellone. Il colore della punta della stella e il colore della pedina devono coincidere.

Ogni giocatore ha di fronte alla sua stazione di partenza un campo triangolare libero dello stesso colore con 15 punti che rappresenta il suo traguardo. Deve occupare questo traguardo con tutte le sue pedine con il minor numero di mosse. In circolo viene fatta soltanto una mossa, durante la quale il giocatore può spostarsi con le sue pedine su qualsiasi casella libera vicina.

Se dietro la propria pedina o quella di un altro giocatore, in linea retta, c'è una casella libera è possibile saltare questa figura. Si ha tuttavia sempre solo una possibilità: **spostarsi o saltare!** Non è possibile fare entrambe le cose in una mossa.

È tuttavia possibile saltare più pedine in una mossa, se dietro **la propria pedina o quella avversaria** si trovano abbastanza caselle libere.

Per superare il più velocemente possibile il campo centrale esagonale e raggiungere il traguardo, è vantaggioso costruirsi una „scala“; ciò significa, ad esempio, iniziare spostando in avanti di una casella la figura centrale della prima fila. Quando si è di turno la volta successiva, si salta con una pedina esterna della terza fila una pedina della seconda fila e si salta poi subito oltre la pedina spostata in precedenza.

Con la mossa successiva si sposta in avanti la propria figura più avanzata di un'altra casella e, con la mossa successiva, si porta la propria pedina più arretrata subito in prima linea con quattro salti.

### IMPORTANTE!

È naturalmente possibile saltare anche le pedine avversarie, disposte in posizione vantaggiosa; ci si può muovere lateralmente, all'indietro e anche sopra e sulle stazioni di partenza degli altri giocatori - l'importante è portare il più velocemente possibile, cioè con il minor numero di mosse, le proprie pedine nella propria punta-traguardo e occupare qui tutti i punti neri.



### FINE DEL GIOCO:

Vince il gioco il giocatore che ha portato per primo tutte le sue pedine sulla punta-traguardo. Gli altri due giocatori continuano a lottare per conquistare il secondo e il terzo posto.

## DAMA CINESE A DUE

### SCOPO DEL GIOCO:

Ogni giocatore cerca di portare per primo le sue 15 pedine nella stazione di partenza dell'avversario.

### PREPARAZIONE E SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

In questa variante della dama cinese entrambi i giocatori dispongono le loro 15 figure su due campi opposti. Il colore della punta della stella non ha importanza. Valgono poi le stesse regole di gioco della dama cinese a tre. Vince il gioco il giocatore che ha portato per primo tutte le sue figure nella stazione di partenza dell'avversario attraversando il campo centrale.

## DAMA CINESE A UNO

### Un buon esercizio per giocare la dama cinese a due o a tre!

Si può giocare la dama cinese anche da soli.

Le 15 pedine dello stesso colore sono disposte in una punta del tabellone a stella.

Il gioco consiste nel portare le pedine nella punta opposta con il minor numero di mosse.

Lo spostamento e il salto delle pedine avviene esattamente come nel gioco a tre o a due.

Si annotano le mosse e si conta alla fine quanto tempo si è impiegato per portare tutte le pedine al traguardo. Interessante è cercare di ridurre di gioco in gioco il numero delle mosse necessarie raggiunge il traguardo.



# HALMA

## RÈGLE DU JEU:

**Nombre de joueurs :** 2 à 3

**Contenu:** Plateau étoile Halma, 3 x 15 pions rouges, jaunes et bleus

## HALMA À TROIS

### BUT DU JEU :

Chaque joueur tente en alliant déplacement habile et réflexion tactique d'amener ses 15 pions dans le camp d'en face.

### PRÉPARATION ET DÉROULEMENT DU JEU :

Au début du jeu, chaque joueur place ses pions sur les 15 cases noires d'une branche de l'étoile du plateau en étoile de l'Halma. Zu Beginn des Spieles setzt jeder Spieler seine Figuren auf die 15 schwarzen Felder einer Ecke des Halmasterns. La couleur de fond de la branche d'étoile et la couleur des pions doivent s'accorder.

Chaque joueur a en face la base de départ une base triangulaire de la même couleur avec 15 points qui constituent son objectif. Cet objectif doit être atteint en un nombre minimal de coups et chaque point occupé par ses pions. On joue une fois par tour, toutes les cases libres peuvent être occupées.

Si une case derrière son propre pion ou celui d'un adversaire est libre, on peut sauter par-dessus ce pion. On n'a seulement une solution possible : **avancer d'une case ou sauter par-dessus** ! Les deux dans un même coup ne sont pas possible.

On peut pourtant sauter par-dessus plusieurs pions si derrière **ces pions propres ou adverses** se trouvent à chaque fois une case libre.

Pour atteindre son but via l'hexagone central, il est judicieux de construire une „échelle“, c-à-d on avance par exemple au début le pion du milieu de la première rangée d'une case. Quand c'est à nouveau son tour, on saute par-dessus un pion de la deuxième rangée avec un pion extérieur de la troisième rangée, et on continue en sautant aussitôt par-dessus le pion avancé au tour d'avant.

Au tour suivant, on avance son pion le plus avancé d'une case, on pourra ainsi au tour suivant placer devant le pion le plus reculé (pointe de la branche

d'étoile) en quatre sauts, etc.



### FIN DU JEU :

Le gagnant est celui qui a réussi à amener ses 15 pions dans le triangle d'en face. Les deux autres joueurs continuent la partie pour déterminer la deuxième et la troisième place.

### ZIEL DES SPIELES:

Sieger des Spieles ist, wer seine 15 Figuren zuerst völlig im Zieldreieck untergebracht hat. Die beiden anderen Spieler kämpfen weiter um den zweiten und dritten Platz.

## HALMA À DEUX

### BUT DU JEU :

Chaque joueur essaie d'amener ses 15 pions dans le camp de l'adversaire.

### PRÉPARATION ET DÉROULEMENT DU JEU :

Pour cette variante de l'Halma, les deux joueurs placent leurs 15 pions sur deux camps opposés. La couleur de la branche d'étoile ne joue ici aucun rôle. Pour le reste, les règles du jeu de l'Halma à trois prévalent. Le gagnant est celui qui a réussi à amener ses 15 pions via l'hexagone central dans le triangle d'en face.

## HALMA EN SOLO

### Un bon entraînement pour l'Halma à deux ou à trois !

On peut jouer à l'Halma tout seul aussi.

15 pions de la même couleur sont placés sur une des branches de l'étoile Halma.

Il s'agit de les amener en un minimum de coups dans le triangle opposé.

Pour avancer ou sauter par-dessus un pion, les règles à observer sont les mêmes que pour l'Halma à deux ou à trois.

On note ses coups et compte à la fin combien de coups on a utilisés pour amener tous les pions dans le triangle d'en face. L'intérêt est d'essayer de diminuer de jeu en jeu le nombre de coups nécessaires.



Art.-Nr.: 60 610 1266

