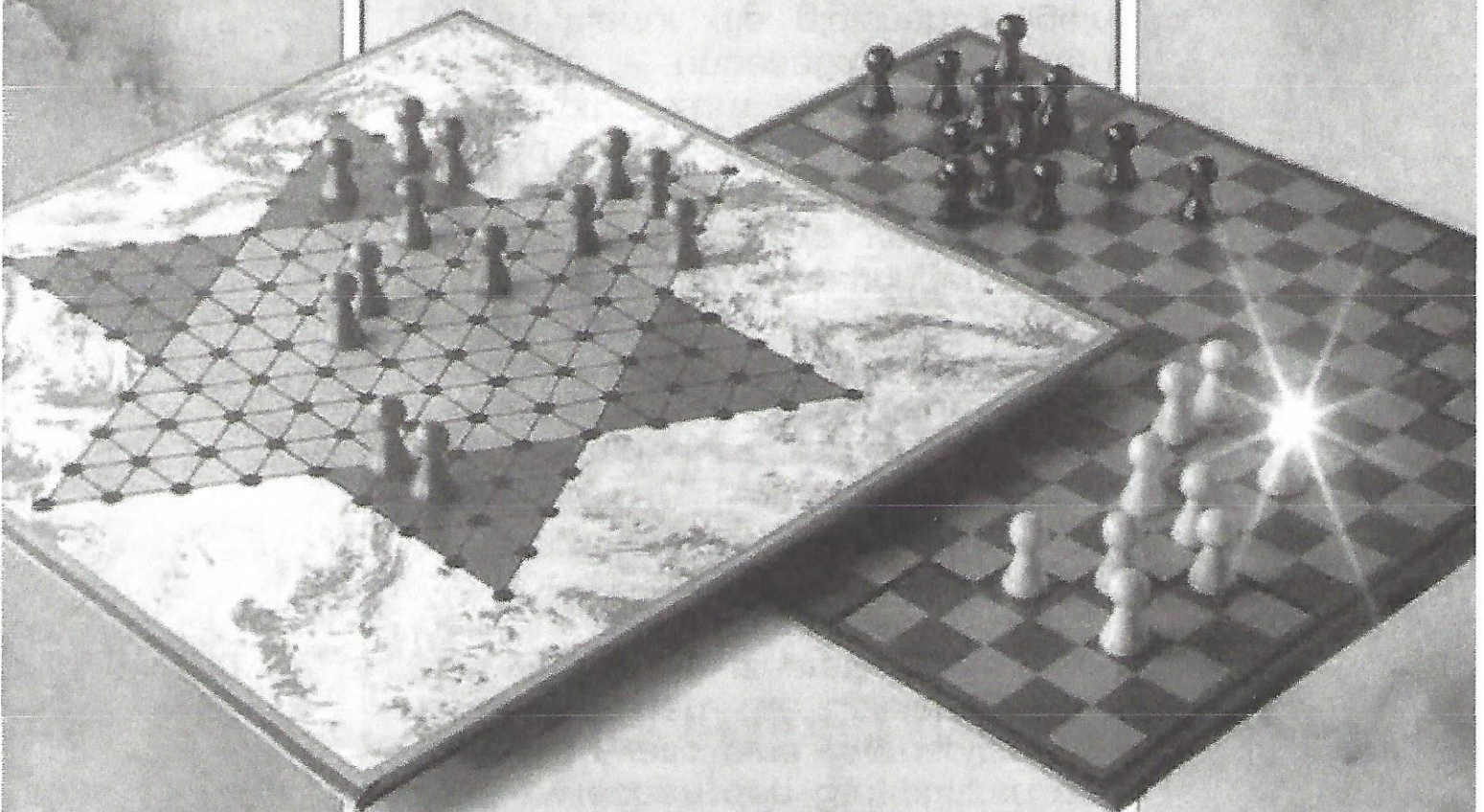


# HALMA



**S**  
Schmidt  
Spiele

# STERNHALMA

## FÜR 2 BIS 3 PERSONEN

**B**eim Halma-Spiel für **3 Personen** wird mit dem 6zackigen Stern auf der Rückseite des Spielplans gespielt. Jeder setzt **15 Kegel einer Farbe** auf eine Sternspitze. Dabei muß zwischen den Startplätzen der Spieler jeweils eine Sternspitze unbesetzt bleiben. Die Spieler müssen nun versuchen, zuerst mit allen Kegeln den gegenüberliegenden gleichfarbigen Zielbereich zu erreichen.

**I**n Gegensatz zum Karoplan zieht man seine Kegel nicht auf Feldern sondern **über Linien von Punkt zu Punkt**. Fremde oder eigene Kegel kann man überspringen, wenn die durch eine Linie verbundenen Punkte direkt dahinter frei sind. Das Zielfeld ist hierbei anfangs - im Gegensatz zum Spiel auf dem Karoplan - unbesetzt. Ansonsten gelten hierfür die gleichen Regeln wie bei dem Spiel auf dem Karoplan.

**M**it diesem Plan können auch **2 Personen** spielen.

- Auf dem **Karoplan** befinden sich 4 Ecken mit 13 Feldern, die durch eine **blaue Linie** abgegrenzt sind. Diese 13 Felder werden zusammen der "kleine Hof" genannt.

- Beteiligen sich **4 Personen** am Spiel, so besetzt jeder Spieler die 13 Felder eines solchen "kleinen Hofes" mit 13 Kegeln derselben Farbe.

- Spielen nur **2 Personen**, so werden die beiden sich schräg gegenüberliegende "großen Höfe" bis zur **schwarzen Linie** mit 19 Kegeln besetzt.

- Die Aufstellung der Kegel auf dem **sternförmigen Plan** und die sich daraus ergebenden Regeln werden in einem eigenen Abschnitt (Sternhalma) beschrieben.

## **SPIELABLAUF**

- Jeder Spieler versucht, so schnell und geschickt wie möglich, seine Kegel in den gegenüberliegenden Hof zu bringen.

- Die einzelnen Spieler bewegen der Reihe nach abwechselnd **einen eigenen Kegel**. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

- Mit einem Kegel kann man entweder ziehen oder springen.

## ZIEHEN

Alle Zugrichtungen sind erlaubt: **ein Feld** waagrecht, senkrecht, diagonal, rückwärts oder seitwärts, je nach Belieben. Auf jedem Feld darf nur 1 Kegel stehen.

## SPRINGEN

Ein gegnerischer, aber auch ein eigener Kegel, der **direkt** vor oder neben einem steht, kann Übersprungen werden, wenn unmittelbar dahinter ein **freies Feld** ist. Dabei kann in jede Richtung gesprungen werden.

**Aber aufgepaßt:** Obwohl die Kegel wie beim Damespiel übersprungen werden, werden sie nicht aus dem Spiel herausgenommen.

## KETTENSPRÜNGE

- Kettensprünge sind **aufeinanderfolgende Sprünge**. In einem Zug können dabei mehrere Kegel übersprungen werden. Hinter jedem Kegel muß sich dabei ein freies Feld befinden.

- Die Richtungen zwischen den einzelnen Sprüngen können beliebig gewechselt werden, auch **Zickzacksprünge** sind erlaubt. Wie weit ein Spieler bei einem Kettensprung springt, bleibt ihm selber überlassen.

- Jeder Spieler sollte versuchen, mit den eigenen Kegeln **Ketten aufzubauen**, damit die eigene Mannschaft schneller vorankommt. Der Gegner kann davon natürlich auch profitieren.

# SCHMIDT-SPIELINFO

Spieltyp: Taktikspiel

Spielerzahl: 1-4

Altersempfehlung: 8-88

Spieldauer: ca. 30-45 Minuten

Taktik ●○○○○○ Glück

## SPIELZIEL

Wer es zuerst schafft, seine Holzkegel durch geschickte Züge in den gegenüberliegenden Hof zu bringen, gewinnt das Spiel.

## SPIELMATERIAL

1 Doppelspielplan

66 Halmakegel aus Holz:

19 schwarze

19 rote

15 grüne

13 gelbe

1 Spielanleitung

- Das Spiel kann von 2, 3 oder 4 Personen gespielt werden. Mit dem **Karoplan** können 2 oder 4 Spieler, mit dem **Sternplan** 2 oder 3 Spieler spielen.

Es spielen:

2 Personen mit 2 x 19 Kegeln

3 Personen mit 3 x 15 Kegeln

4 Personen mit 4 x 13 Kegeln

# TAKTISCHE SPIELTIPS

- Es liegt im Interesse eines jeden Spielers, in seinem Zug **so viel wie möglich zu springen**, um schneller im gegenüberliegenden Hof anzukommen. Er sollte darauf achten, seine Gegenspieler am Springen zu hindern. Seine Kegel stellt er dabei so auf, daß sich hinter ihnen kein freies Feld befindet.
- Ein gegnerischer Kegel kann **bis zuletzt** in seinem Hof eingeschlossen werden. Ebenso kann ein Spieler im eigenen Hof einen Kegel zurücklassen, damit der Gegner den Hof nicht vollständig besetzen kann. Dennoch sollte jeder dafür sorgen, daß dieser letzte Kegel mit wenigen Zügen folgen kann, damit nicht der eigene Sieg vereitelt wird.
- Beteiligen sich **4 Personen** am Spiel, so kann jeder Spieler für sich versuchen, einen der Höfe zu erobern. Eventuell empfiehlt es sich, wenn zwei sich schräg gegenüberliegende Spieler **zusammenspielen**. Sie versuchen, ihre Höfe so schnell wie möglich zu vertauschen, indem sie sich gegenseitig Gelegenheit zum Springen geben und dabei die beiden anderen Spieler möglichst am Vorwärtskommen hindern.

## SPIELENDENDE

**D**as Spiel ist sofort beendet, wenn ein Spieler mit seinem letzten Kegel das letzte noch freie Zielfeld im gegenüberliegenden Hof besetzt hat.

# HALMA SOLO FÜR 1 SPIELER

**H**alma kann man auch auf dem Karoplan alleine spielen.

**M**it 19 Kegeln besetzt man einen Hof und versucht, mit **wenigen Zügen** den diagonal gegenüberliegenden Hof zu erreichen. Dabei zählt man mit, wie viele Züge bzw. Sprünge man braucht, um das Zielfeld mit allen Kegeln zu erreichen. Man versucht, es in der nächsten Partie besser zu machen und noch günstigere Möglichkeiten herauszubekommen.

**D**iese Variante kann man natürlich auch mit 15 Kegeln auf dem Sternplan spielen.