

3er-Halma

Das schöne, alte Familienspiel.

Ziel des Spieles:

Jeder Spieler versucht durch geschicktes Ziehen, in Verbindung mit vorausschauender Taktik, seine 15 »Männchen« als Erster ins Ziel zu bringen.

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

Jeder Spieler hat gegenüber seiner Ausgangsbasis ein dreieckiges freies Feld mit 15 Punkten als Ziel vor sich. Dieses Ziel muss mit möglichst wenigen Zügen von allen 15 »Männchen« erreicht werden.

Es wird reihum jeweils ein Zug gemacht. Dabei darf man mit seinen Figuren auf jedes freie, anstoßende Feld ziehen. Ist hinter einer eigenen oder einer fremden Figur in gerader Richtung ein Feld frei, kann diese Figur übersprungen werden. Man hat aber immer nur eine Möglichkeit: Entweder ziehen oder springen! Beides zusammen ist nicht möglich.

Man kann jedoch mehrere »Männchen« 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 zu Anfang die mittlere Figur der ersten Reihe um 1 Feld nach vorne. Wenn man das nächste Mal am Zug ist, springt man mit einer außen stehenden Figur aus der dritten Reihe über eine Figur der zweiten Reihe und gleich weiter über die zuerst vorgerückte Figur. Im nächsten Zug rückt man die vorderste Figur um ein Feld weiter nach vorn und bringt im darauffolgenden Zug gleich seine hinterste Figur mit vier Sprüngen in die vorderste Linie usw.. 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, also mit möglichst wenigen Zügen über das Mittelfeld ins Ziel bringt!

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

2er-Halma

Ziel des Spieles:

Jeder Spieler versucht seine 15 »Männchen« als Erster im Ausgangsfeld des Gegners unterzubringen. Beide Spieler stellen bei dieser Halma-Variante ihre 15 Figuren auf gegenüberliegenden Flächen auf. Die Farbe der Sternecken spielt dabei keine Rolle. Ansonsten gelten die gleichen Spielregeln wie beim Halma zu dritt. Sieger wird der Spieler, der als Erster alle seine 15 Figuren übers Feld ins gegnerische Ausgangsfeld gebracht hat.

Solo-Halma

Halma kann man auch ganz alleine für sich selbst spielen. Die 15 Kegel werden in eine Ecke des Sternhalma-Plans aufgestellt. Es gilt, dieselben mit möglichst wenigen Zügen ins gegenüberliegende Dreieck zu bringen.

Das Ziehen und Springen geht dabei genauso wie beim 3er- oder 2er-Halma vonstatten.

Die Züge werden notiert und am Ende zusammengezählt. Man versucht, von Spiel zu Spiel die Anzahl der erforderlichen Züge zu verringern!