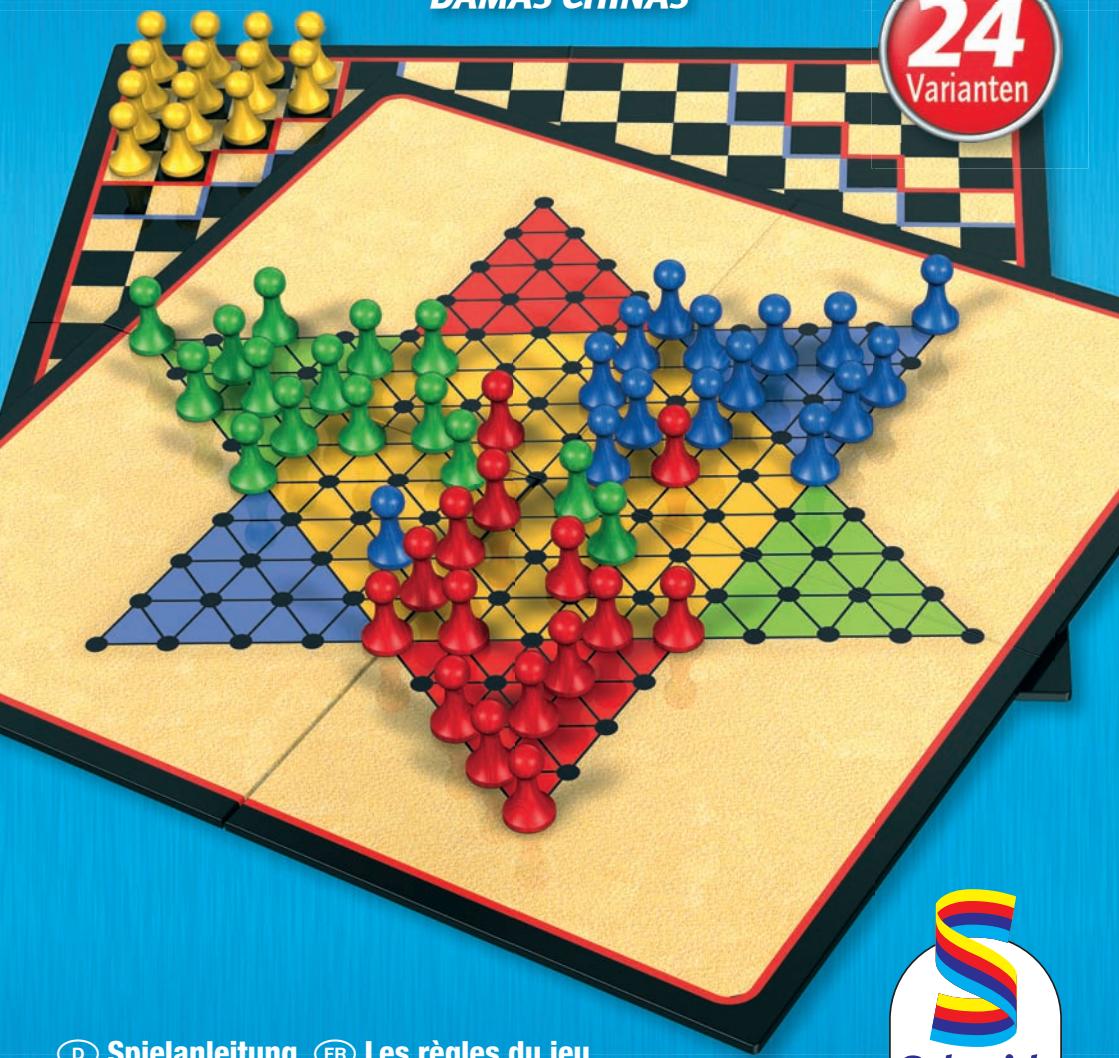




# Classic Line **Halma**

**DAMES CHINOISES • DAMA CINESE  
DAMAS CHINAS**

**24**  
Varianten



**(D) Spielanleitung (FR) Les règles du jeu  
(I) Regole del gioco (NL) Spelregels (E) Instrucciones**





# Classic Line Halma

## Spielmaterial

- 1 Spielplan (beidseitig)
- 66 Halmakegel:
  - 19 blaue, 19 rote, 15 grüne, 15 gelbe
- 1 Spielanleitung

## Allgemeines

Ziel des Spieles ist es, durch geschickte Sprünge mit allen seinen eigenen Figuren in den gegenüberliegenden Hof (markiertes Gebiet in der Ecke bzw. den Sternspitzen) zu gelangen.

## Grundregeln

Die Aufstellung der Figuren: siehe jeweilige Variante.

## Der Spielverlauf

Der Spieler darf in seinem Zug nur eine eigene Figur bewegen. Dabei darf er entweder springen oder ziehen. Das Zielfeld muss frei (unbesetzt) sein.

## Ziehen

Die Figur wird um 1 Feld in beliebiger Richtung bewegt (vor-, seit- oder rückwärts sowie auch diagonal).

## Springen

Eine Figur kann in beliebiger Richtung springen, wenn das direkt vor ihr liegende Feld von einer eigenen oder gegnerischen Figur besetzt ist und direkt dahinter in gerader Linie ein Feld frei ist. Im Sprung abknicken ist nicht möglich. Es besteht keine Verpflichtung zu springen. Übersprungene Figuren werden nicht (wie bei Dame) geschlagen, sondern bleiben auf dem Plan.

## Kettenzüge

Es dürfen auch mehrere Figuren in fortgesetzten Sprüngen übersprungen werden. Zwischen den einzelnen Sprüngen darf die Richtung gewechselt werden. Kettenzüge können jederzeit beendet werden, auch wenn es noch weitere Sprungmöglichkeiten gibt.

Es ist erlaubt, sowohl gegnerische als auch in dieser Partie nicht benutzte Höfe zu betreten und auch dort den Zug zu beenden.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle seine Figuren in den gegenüberliegenden Hof bringen konnte. Er gewinnt das Spiel.

Figuren, die einmal im Hof angekommen sind, dürfen nicht wieder hinaus gezogen, wohl aber innerhalb des Hofes bewegt werden.

Um sicherzustellen, dass der Hof bezogen werden kann, muss ein Spieler seinen Hof schnellstmöglich räumen, sobald ein anderer Spieler alle seine Figuren aus seinem Hof geräumt hat. Kann er nicht sofort herausziehen, so muss er zumindest einen Zug in die entsprechende Richtung machen. Andere Züge sind nicht erlaubt, solange der Hof noch blockiert ist. Ist ein räumender Zug nicht möglich, so ist das Spiel verloren.

**Variante 1:** Kann ein Spieler seinen Zielhof nicht beziehen, weil er vom Gegner (noch) belegt ist, so tauscht er einfach mit der gegnerischen Figur den Platz, sobald er soweit wie möglich vor den Zielhof gezogen ist.

**Variante 2:** Kann ein Spieler seinen Zielhof nicht beziehen, weil er vom Gegner (noch) belegt ist, so gewinnt er das Spiel, wenn er am Zug ist und alle freien Plätze seines Zielfeldes von eigenen oder gegnerischen Figuren belegt sind.

### Kettenzüge



Vor dem Spiel sollte geklärt werden, ob man nach der Grundregel oder eine der beiden Varianten spielt.

Bei den folgenden Regeln wird von diesen Grundregeln ausgegangen.

## Strategische Tipps:

- Springen Sie, soweit es geht.
- Halten Sie Ihre Figuren beieinander. Separierte Figuren wieder zusammen zu führen kann aufwändig werden.
- Grundsätzlich ist ein Paar von Figuren beweglicher als zwei einzelne Figuren.
- Behalten Sie Ihre letzte Figur im Auge. Wenn Sie einen halbwegs guten Zug damit machen können, machen Sie ihn, bevor Sie irgendeine andere Figur bewegen.

- Doppelreihen aus 2 hintereinander stehenden Figuren blockieren den Gegner. Genauso kann er jedoch auch blocken; derjenige, der zuerst seine Stellung aufgeben muss, ist meist in einem strategischen Nachteil.
- Manchmal sind Züge, die zunächst rückwärts führen, insgesamt diejenigen, die weiter nach vorne führen.
- Nutzen Sie das gesamte Brett, manchmal sind längere, aber freie Wege die schnelleren.
- In der Kontrolle des Mittelfeldes liegt meist der Schlüssel zum Sieg.

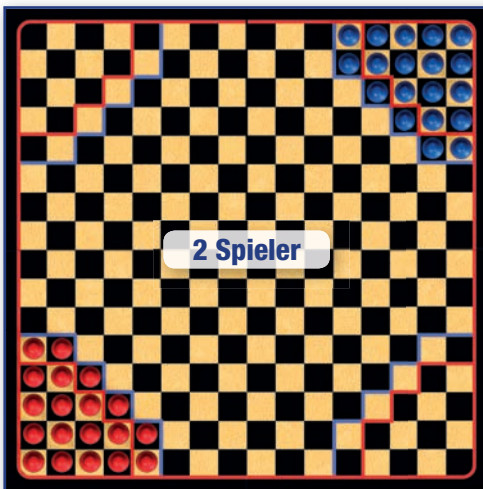
# Spiele auf dem Karobrett



## Halma

■ Spieler: 2 oder 4 ■ Figuren: 2 x 19 bzw. 4 x 13

Zwei Spieler benutzen zwei gegenüberliegende Ecken und besetzen jeweils die großen Höfe mit ihren Figuren. Bei vier Spielern werden in allen 4 Ecken die kleinen Höfe besetzt.



*Auf dem Karoplan befinden sich in den 4 Ecken 13 Felder, die durch eine rote Linie abgegrenzt sind. Diese 13 Felder werden zusammen der „kleine Hof“ genannt.*



*Die 19 Felder, die von der blauen Linie umschlossen sind, werden „großer Hof“ genannt.*



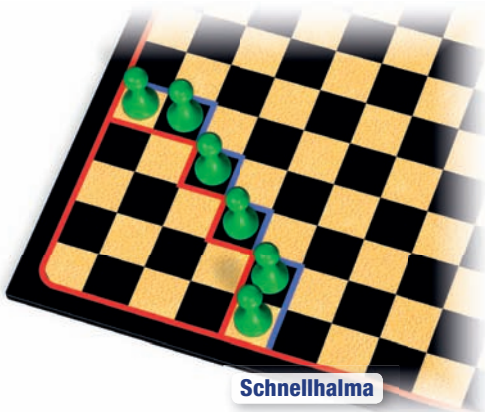
bei 4 Spielern



## Schnellhalma

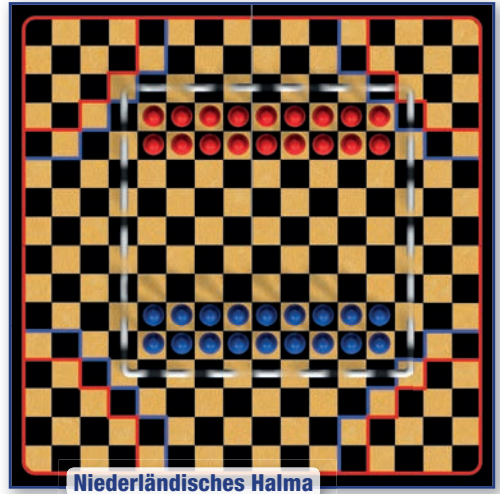
■ Spieler: 2 oder 4 ■ Figuren: je 6

Jeder stellt seine Figuren in die 6 Felder, die den kleinen zum großen Hof machen. Man spielt nach der Grundregel. Wer seine Figuren zuerst auf die gegenüberliegenden Linien gebracht hat, gewinnt.



## Niederländisches Halma

■ Spieler: 2 ■ Figuren: 2 x 18



Gespielt nur in einem Bereich von 9 x 9 Feldern (der Rahmen kann mit den nicht genutzten Figuren abgegrenzt werden)! Die Spieler stellen ihre Figuren in einer Doppelreihe einander gegenüber auf.

Gezogen wird wie der Bauer beim Schach auf ein freies Feld vorwärts gerade aus. Sollte das diagonal in Zugrichtung liegende Feld von einer gegnerischen Figur besetzt sein, so darf die Figur 1 Feld diagonal und anschließend ein Feld gerade aus gezogen werden (Beispiel: Rote Figur auf Feld A). Die gegnerische Figur wird dabei nicht geschlagen. Auch hier besteht die Möglichkeit von Ketenzügen, wenn weitere diagonal angrenzende Felder vom Gegner besetzt sind.

## Farbenhalma

■ Spieler: 2 oder 4 ■ Figuren: 2 x 19 bzw. 4 x 13

Figuren auf den dunklen Feldern dürfen nur dunkle Felder betreten und nur 1 Feld diagonal ziehen, Figuren auf hellen Feldern dürfen nur helle Felder betreten und nur springen. Man muss also die Figuren auf den dunklen Feldern nutzen, damit die Figuren auf den hellen Feldern springen können.

Innerhalb des Hofes dürfen die Figuren beliebig bewegt werden, um alle Felder besetzen zu können.

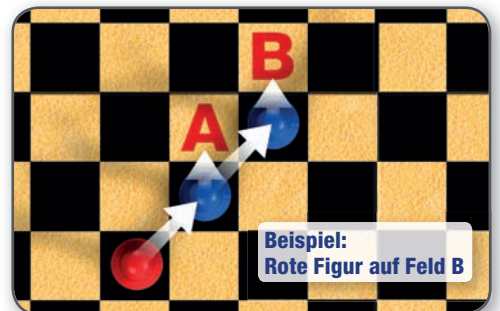
Einfachere Variante: alle Figuren bewegen sich wie gewohnt, müssen aber ausgehend von hellen Feldern auf hellen, ausgehend von dunklen auf dunklen Feldern landen.

## Treffhalma

■ Spieler: 1, 2 oder 4

■ Figuren: 1 bzw. 2 x 19 bzw. 4 x 13

Die Figur auf dem Eckfeld wird mit einem Faden oder Gummiband markiert. Sie muss am Ende auf dem Eckfeld der gegenüberliegenden Seite stehen.



Sieger ist, wer zuerst seine Figuren auf der gegenüberliegenden Seite wieder in einer Doppelreihe stehen hat.

## Le Zug (eine deutsch-französische Kooperation)

- Spieler: 2
- Figuren: 2 x 12



Die Figuren werden entsprechend der nebenstehenden Grafik auf den Kreuzungspunkten aufgestellt.

Es wird nur vorwärts gezogen. Figuren ziehen diagonal oder springen diagonal über eigene oder fremde Figuren. Kettenzüge sind möglich. Am Ende des Sprunges / der Sprünge darf ein einzelner diagonaler Zug erfolgen. Alle Sprünge sind freiwillig.

Die ersten vier Reihen vor einem Spieler sind sein Bahnhof, der vom Gegner nur betreten werden darf, wenn er vollständig leer von Figuren des Spielers ist.

Gewinner ist, wem es zuerst gelingt, die gegnerische Reihe zu besetzen und die letzten drei Figuren davor so zu platzieren, dass sie jeweils diagonal zu zwei Figuren in der hinteren Reihe stehen.

## Super oder Sprung-Halma

- Spieler: 2 oder 4
- Figuren: 2 x 19 bzw. 4 x 13

Wird nach den Grundregeln gespielt, nur die Sprungregel ist variiert. Es ist erlaubt, aus beliebiger Entfernung über eine andere Figur zu springen, wenn man im gleichen Abstand dahinter landen kann und keine andere Figur dabei übersprungen wird. Mit anderen Worten, die übersprungene Figur steht genau in der Mitte des Sprunges.

## Würfel-Halma

- Spieler: 2 oder 4 (empfohlen für 2 wegen der Bedenkzeit)
- Figuren: 2 x 19 bzw. 4 x 13

2 Würfel werden benötigt.

Trotz Würfel eine sehr taktische Variante: es gelten die Grundaufstellung, Zugweisen und Spielziel der Grundversion.

Ein Würfel gibt nun an, wie viele Figuren genau ein Feld weit ziehen dürfen, der andere Würfel gibt an, wie viele Sprünge genau eine Figur machen darf/muss.

Würfelt der Spieler beispielsweise „3“ und „5“, so kann er entweder 3 Figuren je 1 Feld weit ziehen, und eine weitere 5 Sprünge weit springen lassen oder 5 Figuren 1 Feld weit ziehen lassen und eine andere Figur genau 3 Sprünge ausführen lassen.

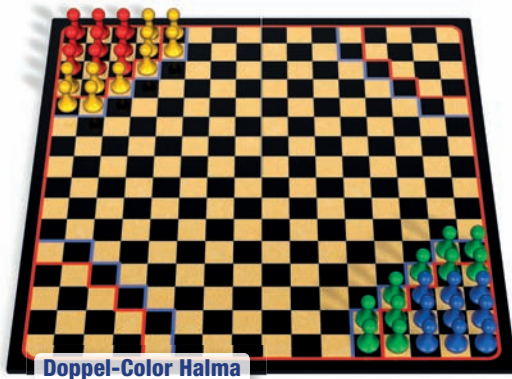
Wichtig ist, dass jedes Mal eine andere Figur gewählt wird.

Kann ein Sprung nicht vollständig ausgeführt werden, verfällt er.

Wie üblich sind Züge in alle Richtungen möglich.

## Doppel-Color Halma

- Spieler: 2
- Figuren: je 9 in rot und blau, je 10 in grün und gelb

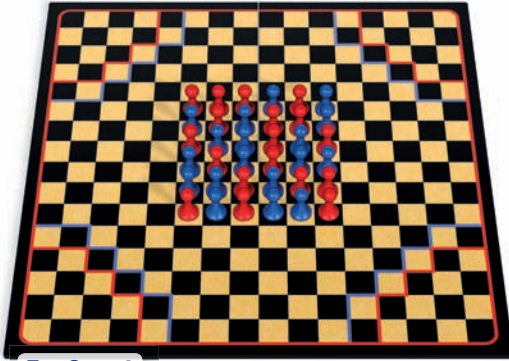


In dieser Variante spielt jeder Spieler mit 2 Farben aus einer Ecke heraus. (Grundaufstellung s. Abb.) Das Ziel ist wiederum die gegnerische Ecke. Am Ende muss die Anordnung genauso aussehen wie am Anfang, d.h. die roten nehmen die Stelle der blauen (und umgekehrt) ein, das gleiche gilt für die grünen bzw. gelben. Alle anderen Regeln des Grundspieles gelten weiterhin.

## Top Secret

■ Spieler: 2 ■ Figuren: 2 x 18

Abwechselnd setzen die beiden Spieler ihre Figuren einzeln in die 6x6 Felder in der Mitte. Wenn alle Figuren eingesetzt sind, versuchen beide entsprechend den Halmaregeln ihre Figuren über den Rand des Brettes zu spielen. Wer zuerst alle seine Figuren hinaus gespielt hat, gewinnt.



Top Secret

Abweichend von den Standardregeln sind nur waage- und senkrechte Sprünge erlaubt, keine diagonalen. Übersprungene Figuren werden entfernt. Einfache Züge gibt es nicht. Es kann wie immer jede beliebige Figur benutzt werden. Der Rahmen, der sich durch die Aufstellung ergibt, darf nicht verlassen werden.

## Retour

■ Spieler: 1 ■ Figuren: 32 beliebiger Farbe

Wer keine Lust zum Aufbau der Solo-Variante hat, beginnt mit der einzelnen Figur in der Mitte. Nun stellt man eine Figur waage- oder senkrecht neben die Figur und überspringt diese. Auf diese Art schreitet das Spiel fort. Ziel ist es, die Ausgangsfigur für Solo-Halma zu erreichen.

## Highscore

■ Spieler: 1 ■ Figuren: 19

Die Figuren werden in einem „großen Hof“ aufgestellt und entsprechend den Halmaregeln versucht der Spieler, mit möglichst wenig Zügen/Sprüngen den gegenüber liegenden Hof zu erreichen.

## Solitärspiele auf dem Karo-Brett

### Solo-Halma oder Solitär

■ Spieler: 1 ■ Figuren: 32 beliebiger Farbe

Entsprechend der Abbildung werden die Figuren aufgestellt. Ziel ist es, am Ende nur noch eine einzige Figur zu besitzen, die in der Mitte steht.

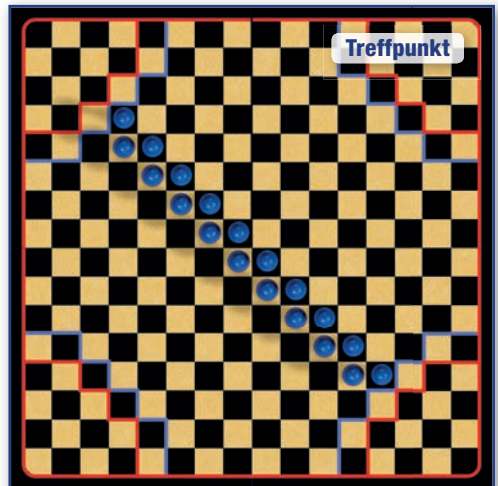


Solo-Halma

### Treffpunkt

■ Spieler: 1 ■ Figuren: 19 beliebiger Farbe

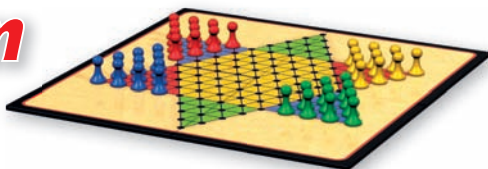
Die Aufstellung erfolgt wie im Grundspiel in einem Hof. Ziel ist es, mit Zügen und Sprüngen der Grundregeln folgende Stellung zu erreichen:



Treffpunkt



# Spiele auf dem Sternbrett



## Sternhalma

■ Spieler: 2–4

■ Figuren: bei 2 und 3 Spielern: je 15  
bei 4 Spielern: je 10

Gespielt wird auf den Punkten. Entlang den Linien wird von Punkt zu Punkt gezogen. Die Sprungregeln inklusive Kettensprüngen gelten analog den Grundregeln.

### Besonderheiten für das 2-Personen-Spiel

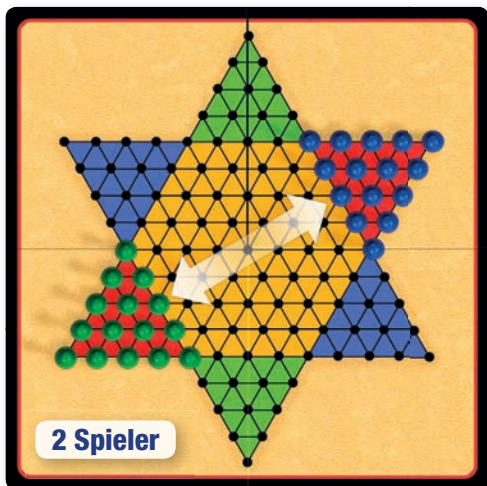
Im Standardspiel spielt hier auch jeder Spieler mit nur einer Farbe. Sobald aber für jeden Spieler ein zweiter Farbsatz herangezogen wird, steigt der Anspruch.

Es gibt 2 Möglichkeiten für die Aufstellung:

- Der eigenen Farbe ist jeweils eine gegnerische gegenübergestellt
- Die beiden eigenen Farben werden gegenüberliegend platziert und können sich im Spiel unterstützen

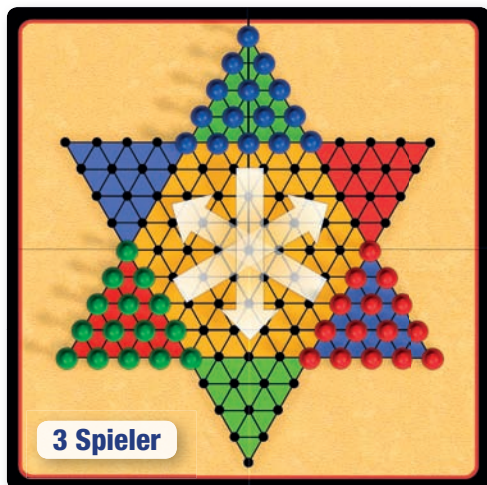
Es bleibt den Spielern selbst überlassen, welche Farbe sie benutzen, wenn sie am Zug sind.

Es gewinnt, wer alle Figuren seiner Farben als Erster ins Ziel gebracht hat.



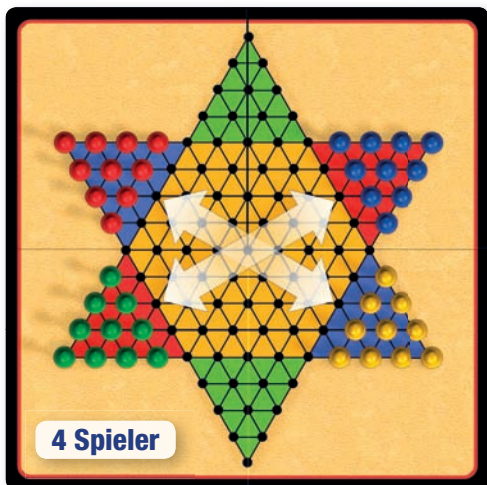
2 Spieler

Die Figuren werden in 2 gegenüberliegenden Spitzen aufgestellt.



3 Spieler

Jeder spielt in die gegenüberliegende freie Spitze (zwischen den Startplätzen ist immer eine Sternspitze unbesetzt).



4 Spieler

2 gegenüberliegende Spitzen bleiben frei (die Reihen werden von der Spitze her aufgefüllt. Die 5-er Reihe bleibt dann frei).

## Teamspiel

Im 4-er-Spiel können 2 Teams gebildet werden. Hat ein Spieler die Figuren seiner Farbe auf der gegenüberliegenden Seite untergebracht, so darf er in seinem Zug die Figuren seines Partners bewegen.

Das Team, das zuerst alle seine Figuren auf die gegenüberliegenden Seiten gebracht hat, gewinnt.

## Sprung- oder Superhalma

■ Spieler: 2 oder 3 ■ Figuren: je 15

Es gelten die gleichen Regeln wie auf dem Karobrett.

## Gefangen 1

■ Spieler: 2–4

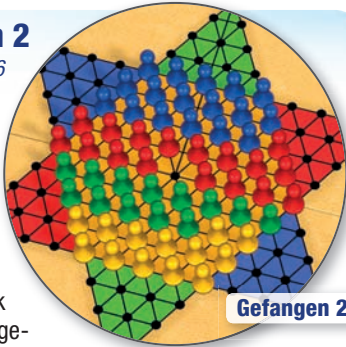
Kann ein Spieler sein Ausgangsfeld nicht räumen, so hat er verloren und scheidet aus. Die im Ausgangsfeld stehenden Figuren werden aus dem Spiel genommen und das Spiel nimmt seinen normalen Fortgang.

## Gefangen 2

■ Spieler: 2–6

■ Figuren: 60

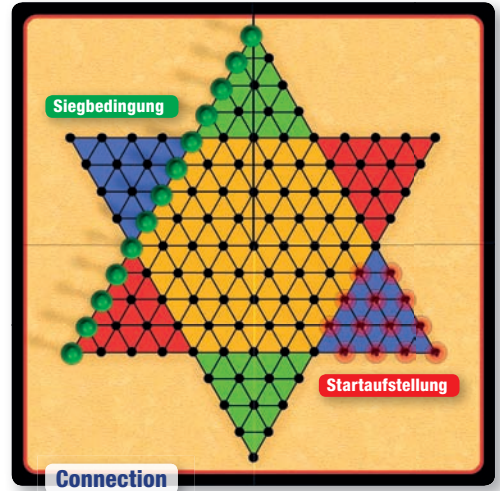
Bei dieser Variante werden 60 Figuren in das Sechseck (Innenraum) gestellt, wobei das Feld in der Mitte frei bleibt. Die Figuren gehören allen, keiner spielt eine bestimmte Farbe. Wer am Zug ist, springt mit einer beliebigen Figur aus dem Sechseck entsprechend den Halmaregeln. Alle übersprungenen Figuren sammelt der Spieler vom Brett. Die vom Brett gezogene Figur geht aus dem Spiel. Wer am Ende am meisten Figuren eingesammelt hat, gewinnt.



Allerdings bleiben in der obersten Reihe jeweils rechts und links die Ecken unbesetzt.

Alle Spieler müssen versuchen eine Verbindung mit eigenen Figuren von einer Spitze zu einer schräg gegenüberliegenden Spitze zu schaffen. Dabei müssen die eigenen Figuren in einer weder durch Leerfelder noch durch gegnerische Figuren unterbrochenen durchgehenden Linie stehen.

Es gelten die üblichen Zug- und Sprungregeln.



## Solitärspiele auf dem Sternhalma-Brett

### Highscore

■ Spieler: 1 ■ Figuren: 15

Die Figuren werden wie gewohnt in einer Sternspitze aufgestellt und entsprechend den Halmaregeln versucht der Spieler, mit möglichst wenig Zügen/Sprüngen die gegenüber liegenden Spitze zu erreichen.

### Connection

■ Spieler: 1 ■ Figuren: 13

Aufstellung und Ziel analog 2-Personen-Spiel, nun geht es darum, das Ziel mit möglichst wenig Zügen/Sprüngen zu erreichen.



# Kein Halma, aber...

## Gomuku oder Gobang (auf dem Karobrett)

■ Spieler: 2–4 ■ Figuren: je 12

Die Spieler setzen nacheinander ihre Figuren ein und versuchen, 5 Figuren nebeneinander waage- oder senkrecht bzw. diagonal zu platzieren. Wer das schafft, gewinnt das Spiel. Da dies nicht immer gleich beim Einsetzen gelingt, wird, wenn alle Figuren eingesetzt sind, immer eine eigene Figur um 1 Feld in eine beliebige Richtung auf ein freies Feld gezogen.

Sobald es einem Spieler gelingt, 3 Figuren in einer Reihe zu platzieren, sollte man ihn blockieren, da er sonst gewinnt.

Im 4-Personen-Spiel kann auch in Teams gespielt werden. Dann erhalten jeweils 2 Spieler je 6 Figuren einer Farbe.

## Tippy (auf dem Karobrett)

■ Spieler: 2–3 ■ Figuren: je 15

Abwechselnd wird eine Figur eingesetzt. Dabei versucht jeder so zu setzen, dass gegnerische Figuren von 4 eigenen Figuren waagrecht und senkrecht eingeschlossen werden. Gelingt dies, wird die gegnerische Figur als Gefangener vom Brett genommen. Das freigewordene Feld kann wieder besetzt werden (die neu eingesetzte Figur gilt dann nicht als gefangen, kann aber ggf. selbst Gefangene machen).

Das Spiel endet, sobald alle Figuren eingesetzt sind oder keine Gefangenen mehr gemacht werden können. Sieger ist, wer mehr Figuren gewonnen als verloren hat.

## Katz und Maus (auf dem Karobrett)

■ Spieler: 2

■ Figuren: 2 Figuren für den, der die Katzen spielt  
und 19 Figuren für den, der die Mäuse spielt

Die beiden Katzen werden auf zwei der mittleren 4 Felder des Plans gesetzt, die 19 Mäuse beliebig auf den Feldern des Plans verteilt. Beide Spieler ziehen in alle 8 Richtungen – aber nur 1 Feld weit. Katzen dürfen

– aber müssen nicht – Mäuse überspringen und damit schlagen, Mäuse dürfen nicht springen.

Die Mäuse gewinnen, wenn sie die Katzen eingeschlossen haben, so dass diese bewegungsunfähig sind.

Umgekehrt versuchen die Katzen so viele Mäuse zu schlagen, dass sie nicht mehr eingeschlossen werden können.

## Rakado (auf beiden Brettern)

■ Spieler: 2 oder 3

■ Figuren: 2 x 16 Figuren auf dem Karo-Brett,  
2 bzw. 3 x 15 Figuren auf dem Stern-Brett

1 Würfel wird benötigt

Der Startspieler würfelt und setzt die gewürfelte Augenzahl in gerader Linie vorwärts. Dabei darf er nicht springen und muss sein Zug komplett ausnutzen. Anschließend ist der andere Spieler an der Reihe. Wer eine 6 würfelt, ist noch einmal am Zuge.

Ist das zu erreichende letzte Feld von einer gegnerischen Figur besetzt, wird diese geschlagen (vom Brett genommen) und die eigene Figur besetzt das nun freie Feld. Übersieht ein Spieler, dass er schlagen kann/muss, entfernt sein Gegner die entsprechende Figur. Bestehen mehrere Möglichkeiten zu schlagen, reicht es aus, eine zu nutzen. Übersieht der Spieler alle Schlagmöglichkeiten, wählt der Gegner eine Figur aus, die er entfernt. Alle anderen bleiben auf dem Brett.

Ziel ist es, auf der gegenüberliegenden Seite anzukommen. Beim Karobrett bedeutet dies die gegnerische Grundlinie, beim Sternbrett beliebige Felder im gegenüberliegenden Hof. Die Zielfelder müssen mit passendem Wurf erreicht werden. Figuren, die das Ziel erreicht haben, können weder schlagen noch geschlagen werden.

Gewinner ist, wer die meisten Figuren ins Ziel bringt.



Classic Line

# Halma

## Matériel

- 1 plateau de jeu (imprimé des deux côtés)
- 66 pions : 19 pions bleus, 19 pions rouges, 15 pions verts, 15 pions jaunes
- 1 règle du jeu

## Règles générales

Les joueurs essaient au moyen de sauts habiles d'atteindre la zone opposée (domaines marqués dans les coins ou pointes de l'étoile) avec tous leurs pions.

## Règles de base

Pour la disposition des pions : voir les variantes correspondantes.

## Déroulement de la partie

Lors de son tour, le joueur ne peut déplacer qu'un seul de ses pions. Il peut soit sauter, soit déplacer le pion d'une case. La case d'arrivée doit être vide (inoccupée).

## Déplacer

On déplace le pion d'une case dans n'importe quelle direction (en avant, de côté, en arrière ou diagonalement).

## Sauter

Un pion peut sauter dans n'importe quelle direction, si la case directement adjacente est occupée par un pion propre ou adverse et que la case directement derrière le pion en ligne droite est vide. Il n'est pas possible de tourner à gauche ou à droite lors du saut. On n'est pas obligé de sauter. À la différence des dames classiques, le saut se fait sans prise. Les pions restent en jeu pendant toute la partie.

## Des sauts successifs

On peut aussi sauter plusieurs pions par des sauts successifs. Entre chaque saut, on peut changer de direction. Le joueur peut terminer son tour quand il le veut, même s'il a encore la possibilité de continuer à sauter.

Un joueur peut entrer dans la zone d'arrivée d'autres joueurs ou dans une zone non utilisée pendant cette partie et y terminer son tour.

## Fin de la partie

La partie se termine au moment où un joueur a atteint la zone opposée avec tous ses pions. Il gagne la partie.

Les pions qui ont atteint la zone d'arrivée ne peuvent plus la quitter ; mais ils peuvent se déplacer à l'intérieur de la zone.

Pour qu'il soit possible à chacun de s'installer dans sa zone d'arrivée, chaque joueur doit quitter sa zone le plus vite possible au moment où un autre joueur a complètement vidé sa propre zone. S'il ne peut pas immédiatement sortir, il doit du moins se déplacer dans la direction correspondante. Il est interdit d'exécuter d'autres déplacements aussi longtemps que la zone est encore bloquée. S'il n'est pas possible de se déplacer dans la direction correspondante, le joueur a perdu la partie.

**Variante 1 :** Au cas où un joueur ne peut pas entrer dans sa zone d'arrivée parce qu'elle est (encore) occupée par l'adversaire, il échange sa place avec celle du pion adverse dès qu'il se trouve le plus près possible de la zone d'arrivée.

**Variante 2 :** Au cas où un joueur ne peut pas entrer dans sa zone d'arrivée parce qu'elle est (encore) occupée par l'adversaire, il gagne la partie au moment où c'est à lui de jouer et que toutes les cases de sa zone d'arrivée sont occupées par des pions propres ou adverses.

Avant de commencer à jouer, les joueurs devraient décider s'ils jouent selon la règle de base ou l'une des deux variantes.

Les règles suivantes sont fondées sur la règle de base.

### Quelques remarques stratégiques :

- Sautez aussi loin que possible.
- Gardez vos pions groupés. Réunir des pions séparés peut prendre beaucoup de temps.
- En principe, une paire de pions est plus mobile que deux pions séparés.
- Ne pas perdre de vue votre dernier pion. S'il y a un déplacement possible avec ce pion, exécutez-le avant de déplacer un autre pion.
- Des rangées doubles de deux pions qui se trouvent l'un derrière l'autre bloquent l'adversaire. Mais il peut vous bloquer de la même manière. Le premier à devoir quitter sa position se trouve généralement désavantagé.
- Quelquefois, les déplacements qui mènent d'abord en arrière sont finalement ceux qui font avancer le plus.
- Utilisez tout le plateau de jeu : parfois, les chemins plus longs, mais dégagés, sont les plus rapides.
- Le plus souvent, le contrôle du milieu du plateau est la clé du succès.

### Des sauts successifs



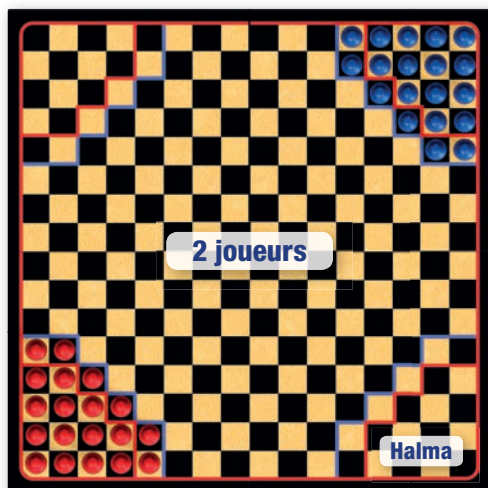
# Des jeux sur le plateau à carreaux

Sur le plateau à carreaux, il y a dans les quatre coins 13 cases délimitées par une ligne rouge. Ces 13 cases sont nommées « petite zone ». Les 19 cases délimitées par une ligne bleue sont nommées « grande zone ».

## Halma

■ Joueurs : 2 ou 4 ■ Pions : 2 x 19 ou 4 x 13

Dans une partie à deux, les joueurs utilisent deux coins opposés et placent leurs pions dans les grandes zones. S'il y a quatre joueurs, ils utilisent les petites zones dans les quatre coins.



## Halma rapide

■ Joueurs : 2 ou 4 ■ Pions : 6 par joueur

Chaque joueur place ses pions sur les 6 cases qui font de la petite zone la grande zone. La règle de base s'applique. Le premier à atteindre les cases correspondantes de la zone opposée gagne la partie.

## Halma de couleurs

■ Joueurs : 2 ou 4 ■ Pions : 2 x 19 ou 4 x 13

Les pions qui se trouvent sur des cases foncées ne doivent s'engager que sur les cases foncées et peuvent seulement se déplacer d'une case diagonalement, tandis que les pions sur des cases claires ne doivent s'engager que sur les cases claires et peuvent seulement sauter. Pour cette raison, on doit déplacer les pions sur les cases foncées pour pouvoir sauter avec les pions sur les cases claires.

À l'intérieur de la zone, les pions peuvent se déplacer à volonté pour qu'on puisse occuper toutes les cases.

**Variante plus simple :** on déplace tous les pions comme d'habitude, mais les pions qui partent des cases foncées doivent terminer leur déplacement sur des cases foncées et les pions des cases claires sur des cases claires.

## Halma de précision

■ Joueurs : 1, 2 ou 4 ■ Pions : 1 x 19 ou 2 x 19 ou 4 x 13

On marque le pion placé sur la case de coin par un fil ou un élastique. À la fin de la partie, il doit se trouver sur la case de coin de la zone opposée.

## Halma néerlandais

■ Joueurs : 2 ■ Pions : 2 x 18

On n'utilise qu'un secteur de 9 x 9 cases. (On peut délimiter le secteur à l'aide des pions non utilisés.) Les joueurs disposent leurs pions dans une rangée double, vis-à-vis les uns des autres.

On déplace les pions comme les pions aux échecs : une case en avant en ligne droite sur une case vide. Si la case qui se trouve diagonalement adjacente est occupée par un pion adverse, le joueur peut déplacer son pion d'abord d'une case en diagonal et puis d'une case supplémentaire en ligne droite (exemple : le pion rouge sur la case A). On ne prend pas le pion adverse. Dans cette variante, le joueur peut aussi exécuter des déplacements successifs, si d'autres cases diagonalement adjacentes sont occupées par des pions adverses (exemple : le pion rouge sur la case B).



Le premier à disposer ses pions en rangée double sur le côté opposé gagne la partie.

## Le Zug (une coopération franco-allemande)

■ Joueurs : 2  
■ Pions : 2 x 12



On dispose les pions comme indiqué dans l'illustration ci-contre.

Les joueurs ne déplacent leurs pions qu'en avant. Des pions se déplacent diagonalement ou sautent diagonalement par-dessus des pions propres ou adverses. Les déplacements



successifs sont possibles. À la fin d'un saut ou de sauts successifs, on peut déplacer le pion diagonalement d'une seule case. Tous les sauts sont facultatifs.

Les quatre premières rangées devant le joueur sont sa gare. L'adversaire ne peut y entrer que s'il n'y a plus de pions de l'autre joueur.

Le premier à occuper la rangée adverse et à placer les trois derniers pions de manière à ce qu'ils se trouvent à chaque fois diagonalement devant deux pions de la dernière rangée a gagné.

## Halma de sauts

■ *Joueurs* : 2 ou 4 ■ *Pions* : 2 x 19 ou 4 x 13

La règle de base s'applique avec une modification pour les sauts. Il est possible de sauter par-dessus un autre pion d'une distance quelconque aussi longtemps qu'on termine le saut à la même distance derrière le pion et qu'on ne saute que par-dessus un seul pion à la fois – en d'autres termes : le pion sauté doit se trouver exactement au milieu du saut.

## Halma de dés

■ *Joueurs* : 2 ou 4 (*recommandé pour 2 joueurs à cause du délai de réflexion*)

■ *Pions* : 2 x 19 ou 4 x 13

On a besoin de 2 dés.

Malgré les dés, il s'agit d'une variante très tactique. Cette variante suit les mêmes règles que la partie normale en ce qui concerne la disposition des pions, le déplacement et les sauts ainsi que le but du jeu.

Dans cette variante, un dé indique combien de pions peuvent être déplacés exactement d'une case, tandis que l'autre dé indique le nombre de sauts qu'un pion unique peut/doit exécuter.

Si le joueur obtient par exemple « 3 » et « 5 », il peut ou bien déplacer trois pions d'une case et faire sauter un autre pion cinq fois ou bien déplacer cinq pions d'une case et faire sauter un autre pion exactement trois fois.

Il est important de choisir à chaque fois un autre pion. S'il ne peut pas exécuter le nombre indiqué de sauts successifs, le joueur ne peut en exécuter aucun. Comme d'habitude, on peut se déplacer dans n'importe quelle direction.

## Halma bicolore

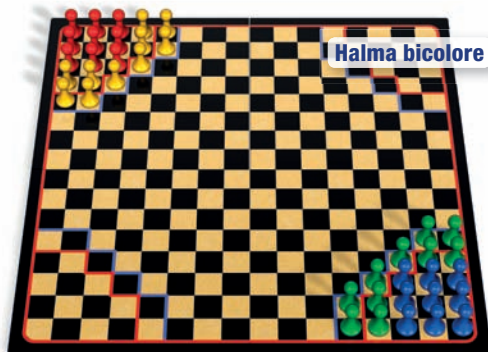
■ *Joueurs* : 2

■ *Pions* : à chaque fois 9 en rouge et en bleu et 10 en vert et en jaune

Dans cette variante, chaque joueur commence avec deux couleurs dans son coin. (Disposition des pions : voir l'illustration ci-contre). On essaie d'atteindre le coin opposé. À la fin, la disposition des pions doit être la même qu'au début.

C'est-à-dire que les pions rouges changent de place avec les pions bleus (et vice versa) et les pions verts avec les

jaunes (et vice versa). À part cela, toutes les règles du jeu de base s'appliquent.



## Top Secret

■ *Joueurs* : 2 ■ *Pions* : 2 x 18

À tour de rôle, les deux joueurs placent leurs pions un à un dans le secteur de 6 x 6 cases au milieu du plateau de jeu. Une fois que tous les pions sont placés, les joueurs essaient de quitter le plateau de jeu en respectant les règles du jeu de base. Le premier à avoir fait franchir le bord du plateau de jeu à tous ses pions gagne la partie.

## Des variantes pour un seul joueur sur le plateau à carreaux

### Halma en solo ou Solitaire

■ *Joueurs* : 1  
■ *Pions* : 32 de n'importe quelle couleur

On dispose les pions comme indiqué sur l'illustration ci-contre. Le but est d'avoir, à la fin, un seul pion qui se trouve au milieu du plateau de jeu.



Contrairement aux règles du jeu de base, on ne peut exécuter que des sauts horizontaux ou verticaux, pas diagonaux. On élimine les pions sautés. Des déplacements d'une case ne sont pas possibles. Comme d'habitude, on peut utiliser n'importe quel pion. On ne doit pas quitter le bord du terrain de jeu qui résulte de la disposition initiale.

## Retour

■ Joueurs : 1 ■ Pions : 32 de n'importe quelle couleur

Si vous n'avez pas envie de disposer les pions pour le jeu de Solitaire, vous placez d'abord un seul pion au milieu du plateau de jeu. Ensuite, vous posez un autre pion sur une case adjacente horizontalement ou verticalement et sautez le premier pion. Continuez de cette manière jusqu'à atteindre la disposition initiale du jeu de Solitaire.

## Highscore

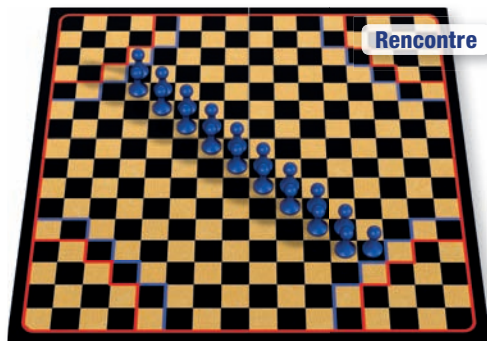
■ Joueurs : 1 ■ Pions : 19

On place les pions dans la « grande zone ». En observant les règles du jeu de base, le joueur essaie d'atteindre la zone opposée avec le moins possible de déplacements/sauts.

## Rencontre

■ Joueurs : 1 ■ Pions : 19 de n'importe quelle couleur

La disposition des pions correspond au jeu de base et se produit dans une zone. Le joueur essaie d'atteindre l'arrangement suivant en déplaçant les pions et en sautant selon les règles du jeu de base :



# Des variantes sur le plateau en étoile

## Dames chinoises

■ Joueurs : 2 à 4

■ Pions : dans une partie à 2 ou 3 joueurs :  
15 par joueur  
dans une partie à 4 joueurs :  
10 par joueur

On joue sur les points. On déplace les pions le long des lignes, d'un point à l'autre. Cette variante suit les mêmes règles que la partie normale en ce qui concerne les sauts et les sauts successifs.

### Des particularités dans la partie à deux joueurs

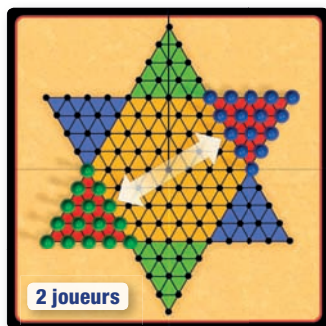
Dans le jeu de base, chaque joueur n'utilise qu'une seule couleur. Mais si chacun joue avec deux couleurs, la partie devient plus ambitieuse.

Il y a deux possibilités pour disposer les pions :

- En face d'une propre couleur, il y a à chaque fois une couleur adverse.
- On place les deux propres couleurs face à face de manière à ce qu'elles puis-sent s'entraider.

Les joueurs peuvent librement choisir quelle couleur ils veulent utiliser lors de leur tour.

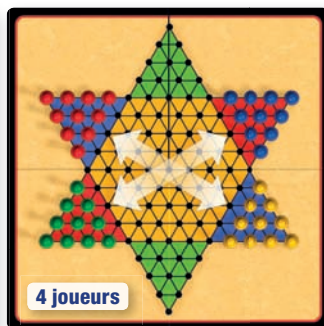
Le premier à atteindre la zone d'arrivée avec tous les pions de ses deux couleurs gagne la partie.



On place les pions dans deux pointes opposées.



Chaque joueur essaie d'atteindre la pointe opposée vide. (Entre les deux zones de départ, il y a à chaque fois une pointe inoccupée.)



Deux pointes opposées restent vides. (On remplit les rangées en partant de la pointe. La rangée de 5 cases reste donc libre.)

## Partie en équipes

Dans la partie à quatre, on forme deux équipes. Après qu'un joueur a atteint le côté opposé avec les pions de sa couleur, il peut jouer avec les pions de son partenaire lorsque c'est son tour.

La première équipe à atteindre le côté opposé avec tous ses pions gagne la partie.

## Halma de sauts

■ Joueurs : 2 ou 3 ■ Pions : à chaque fois 15

Cette variante suit les mêmes règles que la partie sur le plateau à carreaux.

## Prisonnier 1

■ Joueurs : 2 à 4

Si un joueur ne peut pas vider sa zone de départ, il a perdu et est éliminé de la partie. On enlève ses pions de la zone de départ et on continue la partie comme d'habitude.

## Prisonnier 2

■ Joueurs : 2 à 6 ■ Pions : 60

Dans cette variante, on place 60 pions dans l'hexagone (l'intérieur), mais la case au milieu reste vide. Les pions appartiennent à tous les joueurs de manière à ce que personne ne joue avec une couleur déterminée. Le joueur dont c'est le tour saute avec n'importe quel pion au-dehors de l'hexagone en observant les règles du jeu de base. Il enlève du plateau de jeu tous les pions par-dessus lesquels il a sauté et les place devant lui sur la table. Le pion qui a quitté le plateau de jeu est aussi éliminé de la partie. À la fin, le joueur qui a ramassé le plus grand nombre de pions gagne la partie.

## Connexion

■ Joueurs : 2 ou 3 ■ Pions : 13 par joueur

On dispose les pions dans les pointes de l'étoile, selon l'explication du jeu de « Dames chinoises ». Mais dans cette variante, dans la rangée supérieure, les coins à gauche et à droite restent vides.

Tous les joueurs essaient de former avec leurs propres pions une connexion d'une pointe à la pointe d'en face dia-

gonalement. Les propres pions doivent se trouver dans une ligne ininterrompue, sans cases vides ou pions adverses. Cette variante suit les mêmes règles que la partie normale en ce qui concerne les déplacements et les sauts.

## Des variantes pour un seul joueur sur le plateau en étoile

### Highscore

■ Joueurs : 1 ■ Pions : 15

On dispose les pions comme d'habitude dans une pointe de l'étoile. En observant les règles du jeu de base, le joueur essaie d'atteindre la pointe opposée avec le moins possible de déplacements/sauts.

### Connexion

■ Joueurs : 1 ■ Pions : 13

La disposition des pions et le but du jeu correspondent à la partie à deux joueurs. Le joueur essaie d'atteindre la destination avec le moins possible de déplacements/sauts.

## Pas de Halma, mais ...

### Pente ou Gobang

(sur le plateau à carreaux)

■ Joueurs : 2 à 4 ■ Pions : 12 par joueur

Les joueurs placent leurs pions sur le plateau de jeu, un à un, et essaient de former une ligne horizontale, verticale ou diagonale de cinq propres pions. Comme on n'y arrive pas toujours lors de la disposition des pions, on continue de la manière suivante après que tous les pions se trouvent sur le plateau de jeu : le joueur dont c'est le tour déplace un propre pion d'une case dans n'importe quelle direction sur une case vide.

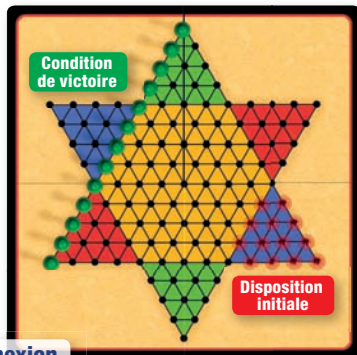
Au moment où un joueur arrive à placer trois pions dans une ligne, il est temps de le bloquer pour éviter qu'il gagne.

Dans la partie à quatre joueurs, on peut aussi jouer en équipes. Dans ce cas-là, à chaque fois deux joueurs reçoivent six pions de la même couleur.

### Tippy (sur le plateau à carreaux)

■ Joueurs : 2 ou 3 ■ Pions : 15 par joueur

Les joueurs placent leurs pions sur le plateau de jeu, un à un, à tour de rôle. On es-saie d'encercler les pions adverses par quatre propres pions sur les cases adjacentes horizontalement et verticalement. Si on y parvient, on enlève le pion emprisonné du plateau de jeu. On peut alors utiliser à nouveau la case vidée. (Le pion nouvellement introduit n'est pas considéré comme emprisonné, mais il peut faire prisonnier, le cas échéant.)



Connexion



La partie se termine au moment où tous les pions sont introduits sur le plateau de jeu ou qu'on ne peut plus faire de prisonniers.

Le joueur qui a ramassé plus de pions qu'il n'en a perdu gagne la partie.

## Les chats et les souris

(sur le plateau à carreaux)

■ Joueurs : 2 ■ Pions : 2 pions pour le joueur des chats et 19 pions pour le joueur des souris

Placez les deux chats sur deux des quatre cases au milieu du plateau de jeu. Répartissez les 19 souris au hasard sur les cases du plateau. Les deux joueurs peuvent déplacer les pions dans toutes les huit directions, mais à chaque fois d'une seule case. Les chats peuvent sauter les souris pour les prendre, mais ils ne sont pas forcés de le faire. Les souris ne peuvent pas sauter.

Les souris gagnent au moment où elles ont encerclé les chats de manière à ce que ceux-ci ne puissent plus se mouvoir.

Les chats essaient de prendre assez de souris pour que celles-ci ne puissent plus les encercler.

## Rakado (sur le plateau à carreaux)

■ Joueurs : 2 ou 3

■ Pions : 2 x 16 pions sur le plateau à carreaux, 2 ou 3 x 15 pions sur le plateau en étoile

On a besoin d'un dé.

Le premier joueur lance le dé et déplace un propre pion en ligne droite en fonction du nombre de cases indiqué par le dé. Il ne doit pas sauter et doit utiliser tous les points obtenus avec le dé. Si on lance un 6, on peut exécuter un deuxième tour.

Si la case où on termine le déplacement est occupée par un pion adverse, on le prend (et on l'élimine du plateau de jeu) puis on place le propre pion sur cette case devenue vide. Au cas où un joueur ne remarque pas qu'il peut prendre, son adversaire élimine son pion correspondant. S'il y a plusieurs possibilités de prendre des pions, on ne doit en utiliser qu'une seule. Si un joueur ne remarque pas plusieurs possibilités de prendre, l'adversaire choisit l'un des pions respectifs et l'enlève du plateau; les autres pions restent en jeu.

Les joueurs essaient d'atteindre le côté opposé. Sur le plateau à carreaux, c'est la ligne de fond adverse, et sur le plateau en étoile, ce sont n'importe quelles cases dans la zone adverse. On doit exactement atteindre la destination, en utilisant tous les points obtenus avec le dé. Des pions qui ont atteint la destination ne peuvent ni prendre ni être pris.

Le joueur qui amène le plus de pions à destination gagne la partie.



## Contenuto

- 1 scacchiera (a due lati)
- 66 pedine a forma di birilli:  
19 blu, 19 rosse, 15 verdi, 15 gialle
- 1 regolamento

## Informazioni generali

L'obiettivo del gioco è di raggiungere con tutte le proprie pedine il cortile opposto (zona contrassegnata nell'angolo risp. nelle punte della stella), facendole muovere e saltare destramente.

## Regole base

Disposizione iniziale delle pedine: v. la rispettiva variante.

## Svolgimento del gioco

Al suo turno, il giocatore può muovere soltanto una sua pedina, spostandola da un posto all'altro oppure facendola saltare. La casella d'arrivo deve essere libera (non occupata).

## Spostare

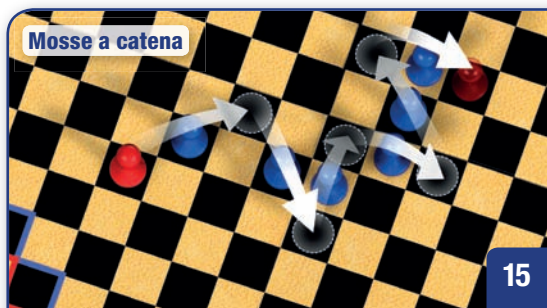
La pedina va mossa di 1 casella in una direzione qualsiasi (avanti, dietro, di lato oppure in diagonale).

## Saltare

Una pedina può saltare in qualunque direzione, se in tale direzione la casella adiacente è occupata da una pedina sua o altrui e la prossima casella dopo di questa è libera. Non è permesso fare una curva nel salto. Non è nemmeno obbligatorio saltare. Le pedine saltate non vanno eliminate (non come nella dama tradizionale), ma rimangono sulla scacchiera.

## Mosse a catena

La pedina può anche saltare più pedine altrui in salti continui. È anche permesso cambiare direzione tra un salto e l'altro. Le mosse a catena possono essere terminate in qualunque



momento, anche se vi siano ancora altre pedine avversarie da saltare.

È permesso sia entrare in cortili avversari o non usati nella partita attuale, sia terminarvi anche la propria mossa.

## Fine del gioco

Il gioco termina non appena uno dei giocatori sia riuscito a trasportare tutte le sue pedine nel cortile opposto. Costui sarà il vincitore.

Una volta raggiunto il proprio cortile opposto, le pedine non possono più lasciare tale spazio di gioco, ma possono essere mosse all'interno del cortile.

Per garantire che il cortile possa essere riabitato, il giocatore deve lasciare il più veloce possibile il suo cortile non appena un altro giocatore abbia esportato tutte le sue pedine dal proprio cortile. Se non può uscire immediatamente dal cortile, allora dovrà almeno eseguire una mossa interna nella direzione corrispondente. Altre mosse non

sono permesse fin quando il suo cortile rimane bloccato. Se per il giocatore è impossibile eseguire una mossa in modo da liberare lo spazio di gioco, egli ha perso la partita.

**Variante 1:** Se un giocatore non può entrare nel suo cortile d'arrivo perché è (ancora) occupato dall'avversario, allora cambia semplicemente posto con la pedina avversaria non appena sia mosso il più vicino possibile al suo cortile d'arrivo.

**Variante 2:** Se un giocatore non può prendere in possesso il suo cortile d'arrivo perché è (ancora) occupato dal suo avversario, allora sarà il vincitore non appena arriva il suo turno e tutte le caselle libere del suo cortile d'arrivo sono occupate dalle sue pedine o da quelle avversarie.

Prima di cominciare una partita bisogna chiarire se si vuole giocare secondo la regola base o una delle varianti.

Le regole successive si basano su quelle sovrastanti.

## Consigli strategici:

- Saltate il più distante che potete.
- Mantenete vicine le vostre pedine. Può rivelarsi molto faticoso riunire delle pedine distanti.
- Una coppia di pedine è di principio più mobile che due pedine singole.
- Tenete d'occhio la vostra ultima pedina. Se riuscite a eseguire con essa una mossa discretamente buona, fatela prima di muovere un'altra pedina.
- Le file doppie composte di 2 pedine consecutive bloccano l'avversario. L'avversario, a sua volta, può altrettanto bloccare; chi per primo dovrà abbandonare la propria posizione spesso si trova in svantaggio.
- Le file doppie composte di 2 pedine consecutive bloccano l'avversario. L'avversario, a sua volta, può altrettanto bloccare; chi per primo dovrà abbandonare la propria posizione spesso si trova in svantaggio.
- A volte le mosse che inizialmente portano a retrocedere sono quelle che in fin dei conti vi fanno avanzare prima.
- Usate l'intera scacchiera, perché a volte i sentieri più lunghi ma liberi sono quelli più veloci.
- Spesso il controllo del centro campo è la chiave della vittoria.

# Giochi sulla scacchiera a quadri

Nei 4 angoli della scacchiera a quadri vi sono 13 caselle delimitate da una linea rossa. Queste 13 caselle congiunte vanno chiamate il "cortile piccolo". Le 19 caselle circoscritte dalla linea blu vanno chiamate il "cortile grande".

## Halma

■ Giocatori: 2 o 4 ■ Pedine: 2 x 19 risp. 4 x 13

Nei 4 angoli della scacchiera a quadri vi sono 13 caselle delimitate da una linea blu. Queste 13 caselle congiunte vanno chiamate il "cortile piccolo". Le 19 caselle circoscritte dalla linea nera vanno chiamate il "cortile grande".



## Halma rapido

■ Giocatori: 2 o 4 ■ Pedine: 6 a persona

Ciascuno dispone le sue pedine sulle 6 caselle che trasformano il cortile piccolo in uno grande. Si gioca secondo la regola base. Vince chi avrà portato per primo le sue pedine sulla linea opposta.

## Halma a colori

■ Giocatori: 2 o 4

■ Pedine: 2 x 19 risp. 4 x 13

Le pedine poste su caselle scure possono spostarsi solo su caselle scure e muovere soltanto di 1 casella in obliquo, le pedine su caselle chiare devono toccare solo caselle chiare e possono soltanto saltare. Bisogna quindi usare le pedine delle caselle scure di tal modo da poter far saltare le pedine delle caselle chiare.

All'interno del cortile le pedine possono essere mosse a piacere per riuscire a occupare tutte le caselle.

Variante più semplice: tutte le pedine possono muoversi come il solito, ma devono finire su caselle chiare, se sono partite da caselle chiare, e su caselle scure, se sono partite da caselle scure.

## Halma a contrassegno

■ Giocatori: 1, 2 o 4 ■ Pedine: 1 risp. 2 x 19 o 4 x 13

La pedina sulla casella d'angolo va contrassegnata con un filo o un nastro elastico. Alla fine essa deve ritrovarsi sulla casella d'angolo del lato opposto.

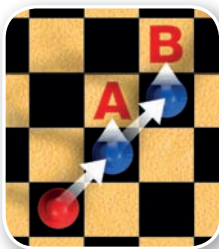
## Halma olandese

■ Giocatori: 2 ■ Pedine: 2 x 18

Si gioca soltanto in un'area di 9 x 9 caselle (l'area può essere delimitata con le pedine che non servono)! I giocatori dispongono le loro pedine in fila doppia dai lati opposti.

La pedina va mossa come il pedone nel gioco degli scacchi, cioè in linea retta in avanti su una casella libera. Se la casella adiacente in obliquo che si trova in direzione di marcia è occupata da una pedina avversaria, allora la propria pedina può muovere 1 casella in obliquo e subito dopo 1 casella in avanti (esempio: la pedina rossa va sulla casella A). La pedina avversaria però non va eliminata. Anche qui vi è la possibilità di eseguire delle mosse a catena, se altre caselle adiacenti in obliquo sono occupate dall'avversario (esempio: la pedina rossa va sulla casella B).

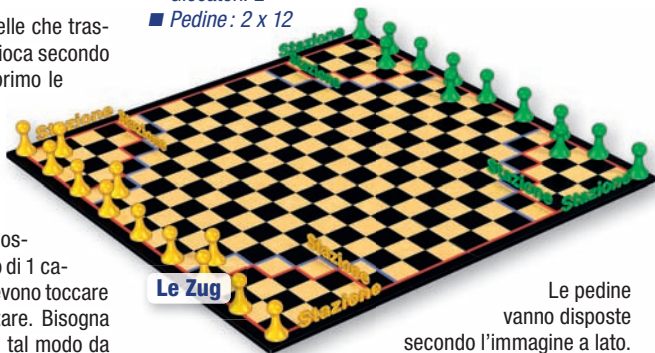
Vince chi per primo avrà portato tutte le sue pedine al lato opposto e le avrà ridisposte in fila doppia.



## Le Zug (una cooperazione franco-tedesca)

■ Giocatori: 2

■ Pedine: 2 x 12



Le Zug

Le pedine vanno disposte secondo l'immagine a lato.

È proibito muovere in dietro. Le pedine muovono in obliquo o saltano in obliquo le pedine proprie o altrui. Le mosse a catena sono permesse. Alla fine del salto/dei salti può essere eseguita una singola mossa in obliquo. Non vi è obbligo di saltare.

Le prime quattro file davanti al giocatore sono la sua stazione nella quale l'avversario può entrare soltanto dopo che il giocatore l'abbia completamente svuotata dalle sue pedine.

Vince chi per primo sarà riuscito a occupare la fila avversaria e disporre le ultime tre pedine di tal modo davanti ad essa, che ciascuna delle tre pedine si trovi in obliquo davanti a due pedine dell'ultima fila.

## Super Halma o Halma a salto

■ Giocatori: 2 o 4 ■ Pedine: 2 x 19 risp. 4 x 13

Si gioca secondo la regola base, con un piccolo cambiamento della regola del salto. È permesso saltare una pedina da una distanza qualsiasi se si riesce ad atterrare con la stessa distanza dopo la pedina e senza saltare contemporaneamente altre pedine nel singolo salto. In altre parole: la pedina saltata deve trovarsi precisamente al centro del salto.

## Halma a dadi

■ Giocatori: 2 o 4 (consigliabile in 2 per il tempo di riflessione)

■ Pedine: 2 x 19 risp. 4 x 13

Preparate inoltre 2 dadi.

Nonostante i dadi, questa è una variante colma di tattica: valgono la disposizione iniziale delle pedine, le regole di mossa e l'obiettivo del gioco della versione base.

Un dado indica quante pedine possono spostarsi di un'unica casella, l'altro dado indica quanti salti può/deve fare un'unica pedina.

Se il giocatore lancia per esempio un „3“ e un „5“, egli può o spostare 3 pedine di 1 casella ciascuna e far eseguire a



un'altra pedina 5 salti o spostare 5 pedine di 1 casella e far eseguire a un'altra pedina 3 salti.

È importante scegliere per ogni mossa un'altra pedina.

Se un salto non può essere eseguito per intero, allora scade.

Come di solito, è possibile muovere in qualsiasi direzione.

## Halma a doppio colore

■ **Giocatori:** 2

■ **Pedine:** sempre 9 in rosso e in blu, sempre 10 in verde e in giallo

In questa variante ognuno parte da un angolo con pedine in due colori (disposizione iniziale, v. imm.). L'arrivo è altrettanto l'angolo avversario. Alla fine le pedine devono essere disposte esattamente come all'inizio.

Ciò significa che le pedine rosse occupano il posto di quelle blu (e vice verso), lo stesso vale per le pedine verdi e gialle. Del resto valgono tutte le altre regole di base.



## Top Secret

■ **Giocatori:** 2 ■ **Pedine:** 2 x 18

I due giocatori si alternano a disporre le loro pedine, una dopo l'altra, sulle 6x6 caselle del centro. Non appena tutte le pedine siano disposte, entrambi tentano, rispettando sempre le regole base, di muovere le proprie pedine fuori dal bordo. Vince chi per primo avrà mosso tutte le sue pedine fuori dal bordo.

## Giochi di solitario sulla scacchiera a quadri

### Halma solitario

■ **Giocatori:** 1

■ **Pedine:** 32 di qualsiasi colore

Le pedine vanno disposte come mostrato nell'immagine. L'obiettivo è di possedere alla fine un'unica pedina che si trova al centro.

Diversamente dalle regole base, è permesso saltare soltanto in direzione orizzontale e verticale, non in obliquo. Le pedine saltate vanno eliminate. In questo gioco non esistono mosse semplici. Come di solito può essere usata qualsiasi pedina.

Il bordo, risultante dalla disposizione iniziale delle pedine, non deve essere superato.



### Retour

■ **Giocatori:** 1 ■ **Pedine:** 32 di qualsiasi colore

Chi non ha voglia a iniziare la partita col disporre le pedine secondo la variante solitaria, comincia con una singola pedina al centro. Poi bisogna porre, in linea verticale o orizzontale, una seconda pedina accanto ad essa e saltarla con la seconda. Il gioco prosegue di tal modo. L'obiettivo è di raggiungere la disposizione di partenza delle pedine dell'Halma solitario.

### Highscore

■ **Giocatori:** 1 ■ **Pedine:** 19

Le pedine vanno disposte nel "cortile grande". Il giocatore tenta di raggiungere il cortile opposto col minor numero di mosse/salti possibile, rispettando certamente le regole base dell'Halma.

### Punto d'incontro

■ **Giocatori:** 1 ■ **Pedine:** 19 di qualsiasi colore

Le pedine vanno disposte in un cortile, proprio come nel gioco base. Muovendosi e saltando secondo le regole del gioco base, bisogna raggiungere la figura seguente:



# Giochi sulla scacchiera a stella

## Dama cinese

■ Giocatori: 2 - 4

■ Pedine: in caso di 2 o 3 giocatori:  
15 a persona  
in caso di 4 giocatori:  
10 a persona

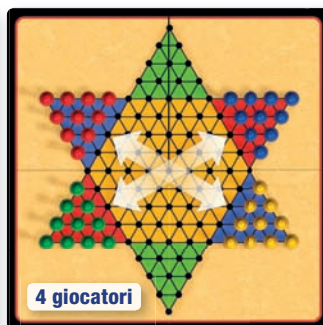
Il gioco si svolge sui punti della scacchiera. Le pedine vanno mosse da punto in punto, rispettando i sentieri prestabiliti dalle linee. Valgono le regole del salto della regola base, incluse quelle dei salti a catena.



2 giocatori



3 giocatori



4 giocatori

Le pedine vanno disposte in 2 punte opposte.

Ciascuno muove nella punta opposta libera (tra le punte di partenza vi è dunque sempre una punta non occupata).

2 punte opposte rimangono libere (ciascuno parte dalla sua casella in punta per disporre le sue pedine nelle file. La fila di 5 caselle rimane dunque vuota.).

## Gioco di squadra

Il gioco si svolge sui punti della scacchiera. Le pedine vanno mosse da punto in punto, rispettando i sentieri prestabiliti dalle linee. Valgono le regole del salto della regola base, incluse quelle dei salti a catena.

## Halma a salto o Superhalma

■ Giocatori: 2 o 3 ■ Pedine: 15 a persona

Valgono le stesse regole del gioco sulla scacchiera a quadri.

## Imprigionato 1

■ Giocatori: 2 - 4

Il giocatore che non riesce a svuotare il suo cortile di partenza perde ed è eliminato. Le pedine restanti nel cortile di partenza vanno eliminate dal gioco e la partita continua coma di solito.

## Imprigionato 2

■ Giocatori: 2 - 6 ■ Pedine: 60

In questa variante le 60 pedine vanno collocate nell'esagono (area interiore), lasciando comunque libera la casella centrale. Le pedine appartengono a tutti, nessuno gioca con un determinato colore. Al suo turno, il giocatore salta

### Particolarità del gioco in 2

Nel gioco standard in 2 ciascuno gioca con un solo colore di pedine. Le esigenze aumentano però non appena ciascuno dei due gioca con un secondo set a colore.

Vi sono 2 possibilità di disporre le pedine:

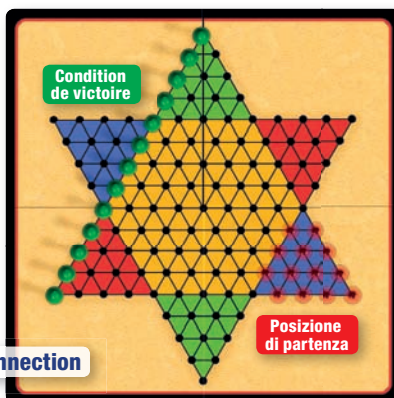
- Di fronte a ciascun proprio colore è posto il colore avversario.
- I propri colori vanno collocati di fronte e possono sostenersi a vicenda durante la partita.

In ogni loro turno i giocatori possono scegliere con quale colore muovere. Vince chi avrà portato per primo tutte le sue pedine di entrambi i colori al cortile opposto.

con una pedina qualsiasi fuori dall'esagono, rispettando sempre le regole base dell'Halma. Il giocatore raccoglie tutte le pedine saltate e, insieme alla pedina mossa, le depone davanti a sé. Alla fine vince chi avrà raccolto più pedine.

## Connection

■ Giocatori: 2 o 3 ■ Pedine: 13 a persona



Connection

Posizione di partenza

Le pedine vanno disposte nelle punte della stella, come descritto nella dama cinese. In questo gioco però vi è una piccola variazione: le caselle degli angoli a destra e sinistra nella fila superiore rimangono vuote.

Ciascuno deve tentare di creare con le proprie pedine una linea di collegamento tra una punta e la punta opposta in obliquo. Le proprie pedine dovranno trovarsi in una linea continua, non interrotta da caselle vuote o da pedine avversarie.

Valgono le solite regole di mossa e salto.

## **Giochi di solitario sulla scacchiera a stella**

### **Highscore**

■ Giocatori: 1 ■ Pedine: 15

Le pedine vanno disposte, come il solito, in una punta di stella e il giocatore tenta di raggiungere, secondo le regole base, la punta opposta con meno mosse/salti possibile.

### **Connection**

■ Giocatori: 1 ■ Pedine: 13

La disposizione iniziale e la meta sono analoghi al gioco in 2. Bisogna però raggiungere la meta con meno mosse/salti possibile.

## **Non è Halma, ma...**

### **Gomoku o Gobang (sulla scacchiera a quadri)**

■ Giocatori: 2 - 4 ■ Pedine: 12 a persona

A turno, i giocatori collocano le loro pedine una dopo l'altra e tentano di disporre 5 pedine una accanto all'altra, in senso orizzontale, verticale o in obliquo. Vince chi ci sarà riuscito. Dato che ciò non riesce sempre al momento in cui il giocatore colloca le sue pedine, egli dovrà, dopo che ognuno avrà collocato le sue pedine, muovere una sua pedina di 1 casella alla volta in qualsiasi direzione su una casella libera.

Non appena un giocatore sarà riuscito a porre 3 delle sue pedine in una fila, bisogna bloccarlo, perché altrimenti vincerà.

Nella partita in 4 si può giocare anche in squadre. In tal caso i 2 giocatori di una squadra ottengono ciascuno 6 pedine di un colore.

### **Tippy (sulla scacchiera a quadri)**

■ Giocatori: 2 - 3 ■ Pedine: 15 a persona

A turno ciascuno colloca una sua pedina, tentando di disporre in seguito le sue pedine di modo tale da racchiudere le pedine avversarie in senso verticale e orizzontale con 4 sue pedine. Se il giocatore ci riesce, la pedina avversaria va catturata e tolta dalla scacchiera. La casella svuotata

può essere nuovamente occupata (la nuova pedina posta quivi non va considerata catturata, a sua volta però essa può catturare le altre).

La partita termina non appena tutte le pedine sono state collocate sulla scacchiera oppure non è più possibile catturare delle pedine.

Vince chi avrà catturato più pedine di quante ha perso.

### **Gatto e topo (sulla scacchiera a quadri)**

■ Giocatori: 2

■ Pedine: 2 pedine per chi fa i gatti  
e 19 pedine per chi fa i topi

I due gatti vanno posti su due delle 4 caselle al centro della scacchiera, i 19 topi vanno distribuiti a piacere sulle altre caselle della scacchiera. Entrambi i giocatori possono muovere in tutte le 8 direzioni possibili – ma soltanto di 1 casella. I gatti possono – ma non devono necessariamente – saltare i topi e quindi “mangiarli”, i topi non possono saltare. I topi vincono se riescono a circondare i gatti di modo tale che questi non possono più muoversi.

I gatti, a loro volta, tentano di eliminare tanti topi da non poter più essere racchiusi.

### **Rakado (su entrambe le scacchiere)**

■ Giocatori: 2 o 3

■ Pedine: 2 x 16 pedine sulla scacchiera a quadri,  
2 risp. 3 x 15 pedine sulla scacchiera a stella

Il giocatore iniziale lancia il dado e muove in linea diretta di tante caselle in avanti quante indicate dal dado. Egli non può però saltare e deve sfruttare l'intero numero di caselle. Poi segue il turno del prossimo giocatore. A chi lancia un 6 va concesso direttamente un altro turno.

Se l'ultima casella da raggiungere è occupata da una pedina avversaria, questa va battuta (tolta dalla scacchiera) e la propria pedina occupa quindi la casella appena liberata. Se un giocatore non vede che poteva/doveva battere, allora il suo avversario elimina, a sua volta, la rispettiva pedina del giocatore. Se vi sono più possibilità di battere, basta sfruttarne una. Se un giocatore ignora tutte le possibilità di battere, l'avversario sceglie una pedina qualsiasi del giocatore e la elimina. Tutte le altre pedine rimangono sulla scacchiera.

L'obiettivo è di giungere al lato opposto. Sulla scacchiera a quadri ciò sarebbe la linea base opposta, sulla scacchiera a stella invece delle caselle qualsiasi nel cortile opposto. Le caselle meta devono essere raggiunte con un lancio di dado che corrisponde. Le pedine che hanno raggiunto il cortile d'arrivo non possono né battere, né essere battute.

Vince chi avrà portato più pedine nel cortile d'arrivo.



Classic Line

# Halma

## Inhoud

- 1 speelbord (tweezijdig)
- 66 halmapionnen:  
19x blauw, 19x rood, 15x groen, 15x geel
- 1 handleiding

## Doel van het spel

Het doel van het spel is om alle pionnen uit het eigen vak zo snel mogelijk naar het tegenoverliggende vak (het doelvak) te verplaatsen.

## Het spelverloop

De speler mag tijdens zijn beurt alleen zijn eigen pion bewegen. Daarbij mag hij lopen of springen. De plaats (het veld) waar de pion naar toe gaat moet vrij (niet bezet) zijn.

## Lopen

De pion kan met één veld in de gewenste richting worden verplaatst (stap vooruit, achteruit, zijwaarts of diagonaal).

## Springen

Een pion kan in elke gewenste richting springen, wanneer het vakje voor de pion bezet is door een pion van de tegenstander of door een eigen pion en het veld daarachter vrij is. Afslaan (om de bocht) tijdens een sprong is niet toegestaan en springen tijdens je beurt is niet verplicht. Pionnen die oversprongen worden, worden niet – zoals bij dammen – geslagen, maar blijven op het speelbord.

## De Kettingsprong

Er mogen ook meerdere pionnen achter elkaar oversprongen worden. Tussen de sprongen mag de richting veranderd worden. Een kettingsprong mag altijd beëindigd worden, ook als er nog meer sprongen gemaakt kunnen worden.



Het is toegestaan om zowel in eigen vakken, niet gebruikte vakken als vakken van de tegenstander te gaan staan of om de beurt daar te beëindigen

## Einde van het spel

De winnaar is degene die als eerste al zijn pionnen naar zijn vak aan de overkant van het speelbord heeft verplaatst.

Pionnen die in het vak zijn aangekomen mogen er niet meer uit, maar mogen wel in het vak zelf nog verplaatst worden.

Om het doelvak te kunnen betreden, moet een speler zijn eigen vak zo snel mogelijk leegmaken, zodra een andere speler al zijn pionnen uit zijn vak verplaatst heeft. Kun je geen pion verplaatsen buiten het vak, dan moet er in ieder geval een stap of sprong in de juiste richting gedaan worden. Is er geen zet mogelijk, dan is het spel verloren.

### Variant 1

Kan een speler zijn doelvak niet betreden, omdat er van de tegenstander nog pionnen staan, dan ruil je eenvoudig van plek met deze pion.

### Variant 2

Kan een speler zijn doelvak niet betreden, omdat er van de tegenstander nog pionnen staan en alle plaatsen bezet zijn door eigen pionnen dan wel door pionnen van de tegenstander, dan heeft hij gewonnen.

Spreek van tevoren af of je speelt volgens de basisregels of volgens één van de varianten.

### Strategische tips!

- Spring, zover als mogelijk. Elke beurt zonder sprong betekent verlies aan tempo.
- Houd je pionnen zo veel mogelijk bij elkaar. Pionnen die ver uit elkaar staan, zijn moeilijk weer bij elkaar te brengen.
- Houd je achterste pion in de gaten. Als je daarmee een goede zet kunt maken, zet deze dan in plaats van een andere pion te verzetten.
- Een dubbele rij van 2 achterelkaar staande pionnen blokkeren de tegenstander. Maar jij kunt ook geblokkeerd worden. De eerste die deze positie opgeeft, is meestal in het nadeel.
- Meestal zijn de passen of sprongen die je in eerste instantie naar achteren deed, de zetten die je later het meest naar voren brengen.
- Benut het hele speelbord. Meestal zijn de langere, maar vrije wegen de snelste wegen.
- Als je de controle houdt over het midden, geeft dat meestal de sleutel tot de overwinning.



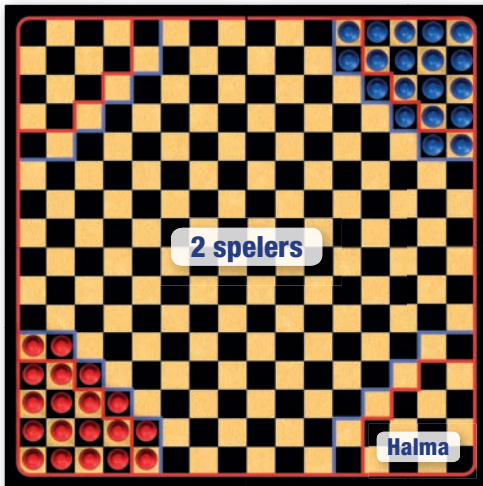
# Spelen op het vierkante speelbord

Op het speelbord bevinden zich 4 hoeken van 13 velden, die door een rode lijn omkaderd zijn. Deze 13 velden worden het 'kleine vak' genoemd. De 19 velden, die door een blauwe lijn omkaderd zijn, worden het 'grote vak' genoemd.

## Halma

- Aantal spelers: 2 of 4
- Aantal pionnen: 2 x 19 of 4 x 13

Twee spelers gebruiken 2 tegenover elkaar liggende grote vakken met hun 19 pionnen. Bij vier spelers worden in alle vier de hoeken de kleine vakken gebruikt, ieder met 13 pionnen.



## Snelhalma

- Aantal spelers: 2 of 4
- Aantal pionnen: elk 6

Iedereen stelt zijn pionnen op de 6 vakjes die van het kleine vak het grote vak maken. Je speelt volgens de basisregels. Wie zijn pionnen als eerste op de tegenoverliggende vakjes heeft gezet, wint.

## Kleurenhalma

- Aantal spelers: 2 of 4
- Aantal pionnen: 2 x 19 of 4 x 13

Pionnen die op de donkere vakjes staan, mogen alleen de donkere vakjes betreden en slechts 1 veld diagonaal lopen. Pionnen die op de lichte vakjes staan, mogen alleen de lichte vakjes betreden en alleen springen. Men moet ook de pionnen op de donkere velden gebruiken, om zo de pionnen op de lichte vakjes te laten springen. Binnen het eindvak mogen alle pionnen vrij verplaatst worden, zodat alle vakjes bezet kunnen worden.

Eenvoudige variant: alle pionnen worden volgens de basisregels gespeeld, maar als je start vanaf een licht vakje, moet je ook op een licht vakje eindigen. En als je start op een donker vakje, moet je op een donker vakje eindigen.

## Trefhalma

- Aantal spelers: 1, 2 of 4
- Aantal pionnen: 1 of 2 x 19 of 4 x 13

De pion die op het hoekvakje staat markeer je met een kleur of met een stukje plakband. Deze moet aan het einde van het spel aan de overliggende kant óók weer op het hoekvakje staan.

## Hollands Halma

- Aantal spelers: 2
- Aantal pionnen: 2 x 18

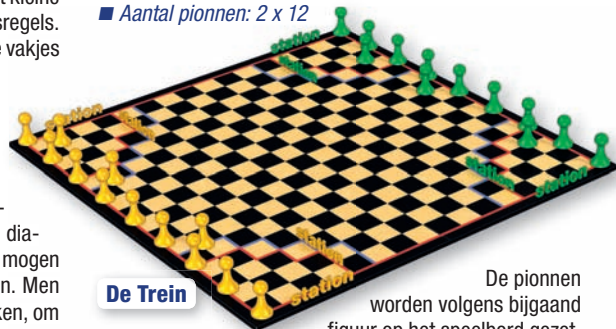
Er wordt gespeeld met slechts een speelbord van 9 x 9 velden (je kunt het veld met de niet gebruikte pionnen afschermen)! De spelers stellen hun pionnen in een dubbele rij tegenover elkaar op.

Er wordt gesprongen zoals een paard bij schaken op een vrij veld naar voren. Als het veld dat in diagonale richting ligt bezet is door een eigen pion, dan mag een pion diagonaal en aansluitend een veld verder gezet worden (bijvoorbeeld: rode pion op veld A). De pion wordt niet geslagen. Ook hier bestaat de mogelijkheid om een ketting te maken, wanneer het daarop aansluitende veld ook bezet is (bijvoorbeeld: rode pion op veld B). De winnaar is degene die als eerste zijn pionnen naar het doelveld heeft verplaatst.



## De Trein

- Aantal spelers: 2
- Aantal pionnen: 2 x 12



De Trein

De pionnen worden volgens bijgaand figuur op het speelbord gezet.

Er wordt eerst alleen maar naar voren verplaatst. Pionnen mogen diagonaal verplaatst worden of diagonaal over de

eigen pionnen of over de pionnen van de tegenstander springen. Een ketting is mogelijk. Aan het einde van de sprong(en) mag eenmaal een diagonale zet volgen. Alle sprongen zijn vrijwillig.

De eerste vier rijen voor een speler vormen 'zijn station' die alleen door de tegenstander betreden mag worden als alle pionnen weg zijn. De winnaar is degene die als eerste de tegenoverliggende rij bezet heeft en de laatste drie pionnen zo daarvoor heeft neergezet, dat ze altijd diagonaal voor twee pionnen van de achterste rij staan.

## Super- of Spronghalma

■ Aantal spelers: 2 of 4

■ Aantal pionnen: 2 x 19 of 4 x 13

Er wordt volgens de basisregels gespeeld, alleen de springregel is anders. Het is toegestaan om van enige afstand over een andere pion te springen, als de afstand daarachter dezelfde is als ervoor en er geen andere pionnen daarbij oversprongen worden. Met ander woorden, de overgesprongen pion staat precies in het midden van de sprong.

## Dobbelsteenhalma

■ Aantal spelers: 2 of 4

■ Aantal pionnen: 2 x 19 of 4 x 13

Verder is nodig: 2 dobbelstenen

Ondanks dat dobbelsteenhalma een zeer tactische variant is, gelden de basisregels en de basisopstelling. De ene dobbelsteen geeft aan hoeveel pionnen er één vak verder mogen, de andere dobbelsteen geeft aan, hoeveel sprongen een pion maken mag/moet.

Gooit een speler bijvoorbeeld 3 en 5, mag hij 3 pionnen 1 vak verder zetten en 1 pion 5 sprongen laten doen of hij mag 5 pionnen 1 vak verder zetten en een andere pion 3 sprongen laten doen. Het is belangrijk dat er iedere keer een andere pion verzet wordt. Kan een sprong niet op de juiste manier uitgevoerd worden, dan vervalt de sprong.

## 2-kleuren Halma

■ Aantal spelers: 2

■ Aantal pionnen: elk 9 rood of blauw en elk 10 groen of geel (zie onder)



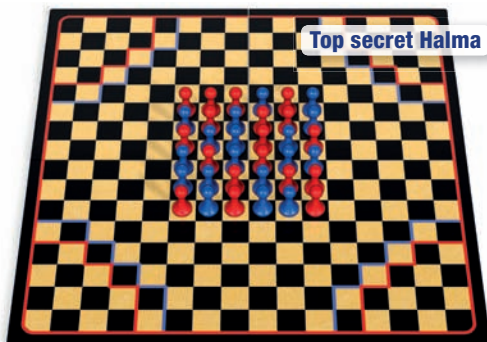
In deze variant speelt iedere speler met 2 kleuren vanuit een eigen vak (zie de afbeelding voor de basisopstelling). Het doel is wederom het tegenoverliggende vak. Aan het einde moet de opstelling precies weer hetzelfde zijn als in het begin. Alleen liggen de rode nu op de plek van de blauwe en de groene op de plek van de gele. Alle andere regels van het basisspel gelden verder.

## Top secret Halma

■ Aantal spelers: 2

■ Aantal pionnen: 2 x 18

Om de beurt zetten de beide spelers hun pionnen in de 6 x 6 vakjes in het midden van het bord. Als alle pionnen staan, probeert ieder volgens de halmaregels zijn pionnen over de rand van het bord te spelen. Wie als eerste al zijn pionnen eruit gespeeld heeft, heeft gewonnen.



## Solitaire spelen op het vierkante bord

### Solohalma of Solitaire

■ Aantal spelers: 1

■ Aantal pionnen: 32 willekeurige pionnen

De pionnen worden volgens bijgaande afbeelding neergelegd op het bord. Het doel is om aan het einde nog 1 pion over te hebben, die in het midden staat.



Afwijkend van de basisregels, zijn alleen rechte sprongen toegestaan, dus geen diagonalen. Oversprongen pionnen worden verwijderd van het speelbord. Je mag met iedere pion spelen.

## Retour

- Aantal spelers: 1
- Aantal pionnen: 32 willekeurige pionnen

Wie geen zin heeft om de solovariant op te bouwen, begint met één pion in het midden. Daarna zet je een volgende pion horizontaal of verticaal er naast neer en spring je er over heen. Op deze manier gaat het spel verder. Het doel is, om het uitgangsfiguur voor Solo-halma te bereiken.

## Highscore

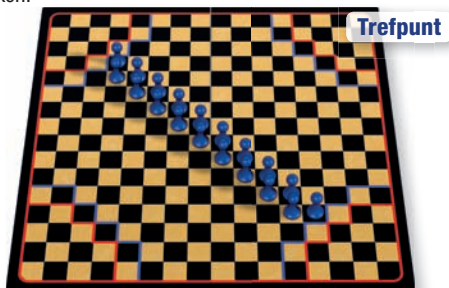
- Aantal spelers: 1
- Aantal pionnen: 19

De pionnen worden in het 'grote vak' geplaatst en de speler probeert op basis van de normale Halma regels, in zo weinig mogelijk stappen en sprongen het tegenoverliggende vak te bereiken.

## Trefpunt

- Aantal spelers: 1
- Aantal pionnen: 19 willekeurige pionnen

De basisopstelling is zoals normaal. Het doel is om onderstaande opstelling te bereiken door de sprongen te maken.



# Spelen op het sterrenbord

## Sterhalma

- Aantal spelers: 2 - 4
- Aantal pionnen: 2 en 3 spelers:  
ieder 15 pionnen,  
4 spelers:  
ieder 10 pionnen

Er wordt op de punten gespeeld. Er wordt gelopen langs de lijnen van punt naar punt. De regels voor springen (inclusief Kettingsprong) gelden zoals beschreven in de basisregels.

### Bijzonderheden voor het 2-persoonsspel

Bij het basisspel speelt ook hier iedere speler slechts met één kleur. Zodra echter iedere speler met een tweede kleur gaat spelen, wordt het spel aanzienlijk interessanter (en moeilijker).

Er zijn twee mogelijkheden voor de opstelling

- De eigen kleur staat tegenover de kleur van de tegenstander.
- De beide eigen kleuren worden tegenover elkaar geplaatst en kunnen tijdens het spel elkaar ondersteunen.

De speler mag zelf bepalen welke kleur hij kiest wanneer hij aan de beurt is.

De speler die als eerste al zijn pionnen in het doelvak heeft gebracht wint het spel.



De pionnen worden in twee tegenoverliggende vakken geplaatst



Eenieder speelt richting het tegenoverliggende vrije vak



Twee tegenoverliggende vakken blijven vrij (de rijen worden vanuit de punt gevuld; de vijfde rij blijft dan vrij).

## Teamspel

Bij het 4-persoonsspel kunnen twee teams van 2 spelers gevormd worden. Wanneer een speler al zijn pionnen in het tegenoverliggende vak heeft gebracht, dan mag hij, wanneer hij aan de beurt is, de pionnen van zijn partner verplaatsen. Het team dat als eerste alle pionnen in de tegenoverliggende vlakken gebracht heeft, wint het spel.

## Gevangen 1

■ *Aantal spelers: 2 tot 4*

Kan een speler het startveld niet leeg krijgen, dan heeft hij verloren en is het spel voor hem afgelopen. De in zijn startveld overgebleven pionnen worden verwijderd en het spel gaat verder met de overige spelers.

## Gevangen 2

■ *Aantal spelers: 2 tot 6*

■ *Aantal pionnen: 60*

Bij deze variant worden 60 pionnen in het zeshoek geplaatst op het midden van het speelbord, waarbij het middelste vakje vrij blijft. De pionnen zijn van iedereen, niemand speelt met een bepaalde kleur. Wie aan de beurt is, springt met een willekeurige pion uit het zeshoek conform de normale Halmaregels. Alle pionnen die oversprongen worden, mag de speler van het speelbord afnemen. De gene die op het laatst de meeste pionnen heeft verzameld wint het spel.

## Connectie

■ *Aantal spelers: 2 tot 6*

■ *Aantal pionnen: 60*

De pionnen worden geplaatst zoals bij de Sterhalma opstelling, met dien verstande dat de linker- en rechterhoek van de bovenste rij onbezet blijven. Alle spelers moeten

proberen om een ononderbroken verbinding te maken met de eigen pionnen van de ene punt van een driehoek naar de recht tegenoverliggende andere punt (zie voorbeeld)

## Solitaire spelen op het Sterrenbord

### Highscore

■ *Aantal spelers: 1*

■ *Aantal pionnen: 15*

De pionnen worden normaal opgesteld zoals bij de Sterhalma opstelling en conform de Halmaregels probeer je middels zo weinig mogelijk passen/sprongen het tegenoverliggende vlak te bereiken.

### Connectie

■ *Aantal spelers: 1*

■ *Aantal pionnen: 13*

Opstelling en doel zoals bij het 2-persoonsspel, maar nu gaat het erom het doel in zo min mogelijk passen/sprongen te bereiken.

## Geen Halma, maar....

### Gomuku of Gobang

(op het vierkante speelbord)

■ *Aantal spelers: 2-4*

■ *Aantal pionnen: 12 pionnen per speler*

De spelers zetten om de beurt hun pionnen neer en proberen 5 pionnen horizontaal, vertikaal of diagonaal naast elkaar te plaatsen. Wie dat als eerste lukt, wint het spel. Om beurten verplaatst iedere speler steeds een pion. Zodra een tegenstander 3 pionnen op een rij heeft, moet je hem de aanvulling hiervan tot 5 pionnen proberen onmogelijk te maken, anders is het spel verloren. Wanneer er met 4 personen gespeeld wordt, kan er ook in teams van 2 personen worden gespeeld. Dan krijgt iedere speler slechts 6 pionnen van een kleur en de teamleden spelen dan samen met dezelfde kleur.

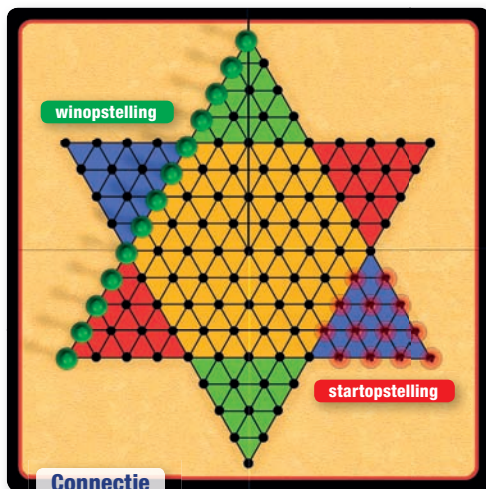
### Tippy

(op het vierkante speelbord)

■ *Aantal spelers: 2-4*

■ *Aantal pionnen: 12 pionnen per speler*

De spelers zetten om de beurt hun pionnen neer op de snijpunten van het Halmabord. Het is de bedoeling om de tegenstander in te bouwen, dat wil zeggen een pion van de tegenstander door 4 eigen pionnen te omsluiten. Lukt dit, dan mag de ingesloten pion van de tegenstander van het speelbord worden genomen. Het vrijgekomen veld kan





nu weer bezet worden. Hierdoor verandert de spelsituatie voortdurend. Het spel is afgelopen zodra alle pionnen geplaatst zijn en inbouwen niet meer mogelijk is. Winnaar is degene met de meeste veroverde pionnen.

## Kat en Muis

(op het vierkante speelbord)

■ Aantal spelers: 2

■ Aantal pionnen: Speler A (de Kat): 2 pionnen.  
Speler B (de Muis): 19 pionnen

De Kat plaatst zijn pionnen in het midden van het bord. De Muis plaatst zijn pionnen willekeurig over het bord. Beide spelers kunnen hun pionnen verplaatsen in alle richtingen, maximaal 1 veld. De Kat mag de muizen overspringen, slaan en dan van het bord halen. De Kat mag niet door de muizen geslagen worden, maar de muizen proberen de Katten in te sluiten zodat deze geen kant meer uit kunnen. Omgekeerd hebben de Katten gewonnen als ze zoveel muizen hebben geslagen dat ze niet meer ingesloten kunnen worden.

## Rakado

(op beide bordes)

■ Aantal spelers: 2 of 3

■ Aantal pionnen: 2 x 16 pionnen op het vierkante bord  
2 of 3 x 15 pionnen op het sterrenbord

Verder is nodig: 1 dobbelsteen

De startspeler dobbelt en plaatst het gegooid aantal ogen in een rechte lijn vooruit. Daarbij mag hij niet springen. Ansluitend is de andere speler aan de beurt. Als je 6 gooit, mag je nog een keer. Is het te bereiken laatste veld bezet door een pion van de tegenstander, dan wordt deze pion geslagen en van het bord afgehaald. De eigen pion bezet nu dit vrijgekomen veld. Wanneer een speler niet ziet dat hij kan slaan, dan verwijderd de tegenstander de betreffende pion. Als er meerdere mogelijkheden zijn om te slaan, dan is het genoeg wanneer één mogelijkheid benut wordt. Als een speler alle mogelijkheden over het hoofd ziet, mag de tegenstander één pion wegnemen; de anderen blijven staan.

Het doel is om aan de overkant te komen. Bij het vierkante speelbord betekent dat in het basisvak van de tegenstander; bij het sterrenbord betekent het in een tegenoverliggende driehoek. Pionnen die het doel bereikt hebben, kunnen niet meer geslagen worden en kunnen ook geen andere pionnen meer slaan. De winnaar is degene die de meeste pionnen aan de overkant brengt.



## Halma y Damas chinas

■ 1 tablero de juego (impreso por las dos caras)

■ 66 fichas:

19 azules, 19 rojas, 15 verdes, 15 amarillas

■ 1 reglamento de juego

## Objetivo general

Hay diferentes modos de juego, pero en todos ellos el objetivo es llegar con todas las fichas al lado opuesto del tablero (los campos marcados en las esquinas del tablero, llamados campos objetivo) mediante saltos bien planificados.

## Reglas básicas

Para la colocación de las fichas: ver variante correspondiente.

## Desarrollo del juego

En su turno el jugador sólo puede mover una de sus fichas. La ficha puede saltar o puede mover una casilla. La casilla de destino ha de estar libre (no ocupada).

## Mover

La ficha se puede mover una casilla en cualquier dirección (hacia delante, hacia atrás, a los lados o en diagonal).

## Saltar

Una ficha puede saltar en cualquier dirección cuando la casilla que está directamente delante de ella esté ocupada por una ficha propia o contraria, y la casilla directamente detrás en línea recta esté libre. Mientras la ficha salta no puede cambiar de dirección. Saltar no es obligatorio. Las fichas sobre las que se salta no se comen (al contrario que en las damas clásicas) sino que permanecen sobre el tablero.

## Saltos encadenados

Se puede saltar sobre varias fichas de forma sucesiva en un mismo movimiento. Entre salto y salto se puede cambiar de



Saltos encadenados

dirección. Los saltos encadenados se pueden terminar en cualquier momento, incluso aunque la ficha pudiera seguir saltando. Está permitido entrar en el campo de inicio de otros jugadores o en campos no utilizados durante la partida y terminar ahí el turno.

## Fin de la partida

La partida termina en el momento en que un jugador haya conseguido colocar todas sus fichas en el campo opuesto del tablero. Ese jugador gana la partida.

Las fichas que han entrado en el campo opuesto ya no pueden salir de él, pero se pueden mover por su interior.

Para que sea posible entrar en el campo opuesto, en el momento en que otro jugador haya liberado por completo su campo, cada jugador debe sacar sus fichas lo antes posible de su campo de inicio. Si no puede sacarlas inmediatamente, al menos tiene que mover sus fichas en la dirección correspondiente. Mientras su campo aún no esté libre no puede

hacer ningún otro movimiento diferente. Si no puede mover en la dirección correspondiente, el jugador pierde la partida.

**Variante 1:** En el caso de que un jugador no pueda entrar en su campo objetivo, porque está (aún) ocupado por su adversario, simplemente cambia el lugar de su ficha por el de la ficha contraria cuando él haya conseguido llegar lo más cerca posible de su campo objetivo.

**Variante 2:** Si un jugador no puede entrar en su campo objetivo, porque está (aún) ocupado por su adversario, entonces ganará la partida cuando le vuelva a tocar a él y todas las casillas de su campo objetivo estén ocupadas por sus propias fichas o las de su adversario.

Antes de empezar a jugar los jugadores han de decidir si jugarán usando las reglas básicas o alguna de las dos variantes anteriores.

En las reglas siguientes se usan siempre las reglas básicas.

## Consejos estratégicos

- Salta tan lejos como puedas.
- Mantén tus fichas agrupadas. Las fichas dispersas son difíciles de juntar de nuevo.
- En principio, una pareja de fichas tiene más movilidad que dos fichas separadas.
- No pierdas de vista tu última ficha. Si puedes moverla de forma más o menos beneficiosa, hazlo antes de mover cualquier otra ficha.
- Las filas dobles de dos fichas que se encuentran una detrás de la otra bloquean al adversario.

Él también te puede bloquear de esta forma.

El jugador que primero tenga que salir de esta situación normalmente estará en desventaja estratégica

- En ocasiones, los movimientos que primero van hacia atrás son los que permiten avanzar más.
- Usa todo el tablero: a veces los caminos más largos, pero libres, son los más rápidos.
- La clave de la victoria está, principalmente, en el control del centro del tablero.

# Juegos en el tablero cuadrículado

*En el tablero cuadrículado hay, en las cuatro esquinas, 13 casillas delimitadas por una línea roja. Estas trece casillas son los “campos pequeños”. Las 19 casillas delimitadas por una línea azul son los “campos grandes”.*

## Halma

■ Jugadores: 2 ó 4 ■ Fichas: 2 x 19 ó 4 x 13

En una partida de dos jugadores, se usan dos esquinas enfrentadas y se colocan las fichas en los campos grandes. Si son cuatro jugadores, se usan los campos pequeños de las cuatro esquinas.



## Halma veloz

- Jugadores: 2 ó 4
- Fichas: 6 fichas por jugador

Cada jugador coloca sus fichas en las seis casillas que convierten un campo pequeño en grande. Se juega según las reglas básicas. Gana el primer jugador que consiga poner sus fichas en la línea formada por las seis casillas opuestas.

## Halma de colores

- Jugadores: 2 o 4
- Fichas: 2 x 19 resp. 4 x 13

Las fichas que estén en casillas oscuras sólo pueden entrar o mover a casillas oscuras, y sólo se pueden mover una casilla en diagonal. Las fichas que estén en casillas claras sólo pueden entrar o mover a casillas claras, y sólo pueden saltar. Así pues, hay que usar las fichas de las casillas oscuras para que las fichas de las casillas claras puedan saltar sobre ellas.

Dentro de un campo, para poder ocupar todas las casillas, las fichas se pueden mover sin estas limitaciones.

Variante más sencilla: todas las fichas se mueven de la manera habitual, pero las fichas que parten de casillas oscuras tienen que acabar su movimiento en casillas oscuras y las fichas que parten de casillas claras tienen que acabar su movimiento en casillas claras.

## Halma de precisión

- Jugadores: 1, 2 ó 4
- Fichas: 1 x 19, 2 x 19 ó 4 x 13

La ficha que está en la casilla de la esquina se marca con un hilo o una goma elástica. Al final de la partida, esta ficha tiene que estar en la casilla de la esquina opuesta.

## Halma holandés

- Jugadores: 2
- Fichas: 2 x 18

Se utiliza sólo una zona del tablero de 9 x 9 casillas (los límites se pueden marcar con las fichas que no se usan). Los jugadores colocan sus fichas en una fila doble, enfrentadas unas con otras.

Las fichas se mueven como los peones en el ajedrez: una casilla hacia adelante hacia una casilla libre. Si la casilla adyacente en diagonal en la dirección del avance está ocupada por una ficha del adversario, el jugador puede mover su ficha en diagonal hacia esa casilla y luego una casilla hacia adelante (Ejemplo: Ficha roja en la casilla A). La ficha del adversario no se come. En esta variante también se pueden hacer saltos encadenados si más casillas adyacentes en diagonal están ocupadas por fichas del adversario (Ejemplo: Ficha roja en la casilla B).

El ganador será el jugador que primero consiga poner sus fichas en una fila doble en el lado contrario.



## Le Zug (El Tren, una cooperación franco-germana)

- Jugadores: 2
- Fichas: 2 x 12



Le Zug

Las fichas se colocan tal y como se indica en la imagen adyacente.

Las fichas sólo se mueven hacia adelante. Las fichas avanzan en diagonal o saltan en diagonal sobre fichas propias o del adversario. Se pueden hacer saltos encadenados. Al final de un salto o de varios saltos encadenados, se puede desplazar la ficha una casilla en diagonal. Todos los saltos son voluntarios.

Las cuatro primeras filas delante de un jugador son su estación. El adversario sólo puede entrar cuando ya no haya ninguna ficha del otro jugador.

El primer jugador en ocupar la fila contraria y en poner sus tres últimas fichas de forma que queden en diagonal delante de dos fichas de la última fila es el ganador.

## Halma de saltos

- Jugadores: 2 ó 4
- Fichas: 2 x 19 ó 4 x 13

Se juega según las reglas básicas, pero con un cambio en los saltos. Se puede saltar por encima de una ficha desde cualquier distancia si se puede terminar el salto a la misma distancia detrás de ella y si durante el salto no se pasa por encima de ninguna otra ficha. Es decir, la ficha sobre la que se salta ha de estar exactamente en el centro del salto.

## Halma de dados

- Jugadores: 2 ó 4 (se recomienda para 2 jugadores por el tiempo de reflexión necesario)
- Fichas: 2 x 19 ó 4 x 13

Se necesitan dos dados.

A pesar de los dados, se trata de una variante muy táctica. Se usa la colocación básica, la forma de mover y el objetivo de juego de las reglas básicas.

En esta variante, un dado indica cuántas fichas se pueden mover exactamente una casilla, mientras que el otro dado indica cuántos saltos puede o debe hacer una única ficha.

Por ejemplo, si el jugador saca un "3" y un "5" puede o bien mover tres fichas una casilla cada una y hacer cinco saltos con otra ficha o bien mover cinco fichas una casilla cada una y hacer exactamente tres saltos con otra ficha.

Es importante que para cada movimiento se elija una ficha diferente.

Si no es posible hacer todos los saltos indicados por el dado, entonces no se puede hacer ningún salto.

Como es habitual, se puede mover en todas direcciones.

## Halma bicolor

■ Jugadores: 2

■ Fichas: 9 en rojo y 9 en azul,  
y 10 en verde y 10 en amarillo

En esta variante cada jugador juega con dos colores desde una esquina. (Colocación de las fichas: ver imagen adyacente). El objetivo es llegar a la esquina contraria. Al final de la partida, la colocación de las fichas ha de ser igual que al principio.

Esto significa que las fichas rojas ocupan el lugar de las fichas azules (y viceversa), y lo mismo se aplica para las fichas verdes y amarillas. Excepto por esto, se aplican todas las reglas básicas.



## Top Secret

■ Jugadores: 2 ■ Fichas: 2 x 18

Por turnos, los dos jugadores colocan sus fichas en una zona de 6 x 6 casillas en el centro del tablero. Una vez todas las fichas estén colocadas, los jugadores intentan sacarlas del tablero de juego respetando todas las reglas básicas. El jugador que primero saque todas sus fichas del tablero de juego es el ganador.

## Juegos en solitario en el tablero cuadrículado

### Halma Solitario

■ Jugadores: 1

■ Fichas: 32 de cualquier color

Se colocan las fichas tal y como indica la imagen adyacente. El objetivo es, al final de la partida, quedarse con sólo una ficha que se encuentre en el centro del tablero de juego.

A diferencia de las reglas básicas, sólo se permiten saltos en horizontal o vertical, y no en diagonal. Las fichas sobre las que se salta se retiran del tablero. El movimiento de avanzar una ficha una casilla no está permitido.

Como es habitual, se puede mover con cualquier ficha. No se puede salir de los límites de la zona de juego que marca la colocación inicial.



### Retorno

■ Jugadores: 1 ■ Fichas: 32 de cualquier color

Si no te apetece colocar las fichas para jugar al Halma Solitario, coloca una única ficha en el centro del tablero. A continuación, coloca otra ficha en una casilla adyacente horizontal o vertical y salta por encima de la primera ficha. Continúa jugando de esta forma. El objetivo es llegar a la colocación inicial del Halma Solitario.

### Máxima puntuación

■ Jugadores: 1 ■ Fichas: 19

Se colocan las fichas en un "campo grande" y siguiendo las reglas básicas el jugador intenta llegar al campo opuesto con la mínima cantidad posible de movimientos y saltos.

### Punto de encuentro

■ Jugadores: 1 ■ Fichas: 19 de cualquier color

Se colocan las fichas como en el juego básico en un campo. El objetivo es llegar a la posición indicada en la siguiente imagen moviendo las fichas según las reglas básicas con saltos y movimientos:





# Juegos en el tablero de estrella

## Damas chinas

- Jugadores: 2 - 4
- Fichas: para una partida de 2 ó 3 jugadores:  
15 fichas por jugador  
para una partida de 4 jugadores:  
10 fichas por jugador

Las fichas se colocan y mueven sobre los puntos. Se mueve de punto en punto siguiendo las líneas que los conectan. Las reglas de salto, incluyendo los saltos encadenados, se aplican igual que en las reglas básicas.



Las fichas se colocan en dos puntas de estrella opuestas.



Cada jugador intenta llegar a la punta libre opuesta (entre dos puntas de salida siempre hay una punta de estrella libre).



Dos puntas opuestas se dejan libres. (Las filas se rellenan a partir de la casilla de la punta de la estrella. La quinta fila se deja vacía).

### Particularidades de las partidas de 2 jugadores

En el juego normal cada jugador sólo utiliza un color. Pero cada jugador puede jugar con dos colores para hacer la partida más interesante.

En este caso las fichas se pueden colocar de dos formas diferentes:

- Enfrente de un color propio, se coloca uno de los colores del adversario.
- Se ponen los dos colores propios uno frente al otro, y de esta manera se pueden apoyar durante la partida.

Los jugadores pueden decidir libremente con qué color quieren mover en su turno.

## Juego en equipo

Cuando juegan 4 jugadores se pueden formar 2 equipos de 2 jugadores cada uno. Si un jugador ya ha llegado con todas sus fichas a su campo objetivo, en su turno puede mover las fichas de su pareja.

El primer equipo que consiga poner todas sus fichas en sus respectivos campos objetivo gana la partida.

## Halma de saltos

- Jugadores: 2 ó 3
- Fichas: 15 por jugador

En esta variante se aplican las mismas reglas que en el tablero cuadrulado.

## Prisionero 1

- Jugadores: 2 - 4

Si un jugador no puede liberar su campo de inicio, entonces pierde y queda eliminado de la partida. Sus fichas se retiran del campo de inicio y se continúa con la partida de la forma habitual.

## Prisionero 2

- Jugadores: 2 - 6
- Fichas: 60

En este variante se ponen 60 fichas en el hexágono (el interior), pero la casilla central se deja vacía. Las fichas pertenecen a

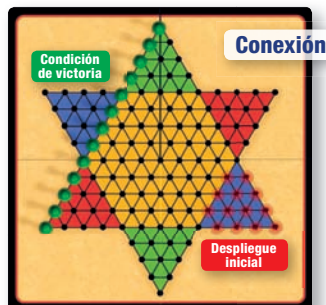
todos los jugadores, así que ningún jugador juega con ningún color en concreto. El jugador con el turno salta con una ficha de cualquier color desde el hexágono siguiendo las reglas básicas. Todas las fichas sobre las que haya saltado las retira del tablero y se las queda. Las fichas retiradas del tablero quedan fuera de la partida. El ganador es el jugador que al final de la partida haya conseguido mayor cantidad de fichas.

## Conexión

- Jugadores: 2 o 3
- Fichas: 13 por jugador

Se colocan las fichas en las puntas de la estrella, como se describe en la colocación para jugar a las Damas chinas, pero en la fila superior se dejan libres la casilla de la izquierda y la casilla de la derecha.

Todos los jugadores tienen que establecer una conexión con sus fichas desde la punta de la estrella en la que empiezan



hasta la punta de la estrella del otro lado en diagonal. Las fichas propias han de estar en una línea continua que no esté interrumpida por casillas vacías o fichas de los adversarios.

En esta variante se aplican las reglas básicas en lo que se refiere a mover y saltar con las fichas.

## Juegos en solitario en el tablero de estrella

### Máxima puntuación

■ Jugadores: 1 ■ Fichas: 15

Las fichas se colocan como habitualmente en un campo de inicio. Siguiendo las reglas básicas el jugador intenta llegar al campo opuesto con la mínima cantidad posible de movimientos y saltos.

### Conexión

■ Jugadores: 1 ■ Fichas: 13

Las fichas se colocan igual que en una partida de dos jugadores y el objetivo es el mismo. El jugador intenta cumplir el objetivo con la mínima cantidad posible de movimientos y saltos.

## No es Halma, pero...

### Gomoku o Gobang (en el tablero cuadrículado)

■ Jugadores: 2 - 4 ■ Fichas: 12 por jugador

Los jugadores colocan sus fichas, por turnos, en el tablero de juego e intentan formar líneas verticales, horizontales o diagonales de cinco fichas propias seguidas. El primer jugador que lo consiga gana la partida. Como esto no siempre se consigue durante la colocación de las fichas, una vez que todas las fichas estén sobre el tablero de juego, el jugador con el turno puede mover una ficha propia en cualquier dirección a una casilla libre.

En el momento en que un jugador consiga tener tres fichas en línea, es el momento de bloquearlo para evitar que gane la partida.

En una partida de cuatro jugadores también se puede jugar por equipos. En este caso cada jugador de un equipo recibe 6 fichas del mismo color cada uno.

### Tippy (en el tablero cuadrículado)

■ Jugadores: 2 - 3 ■ Fichas: 15 por jugador

Los jugadores colocan sus fichas, por turnos, en el tablero de juego. Cada jugador intenta rodear las fichas contrarias con cuatro fichas propias en las casillas adyacentes horizontales y verticales. Cuando esto se consigue la ficha se hace prisionera y se retira del tablero. La casilla que ha quedado libre se puede ocupar ahora de nuevo. (La ficha que se pone en ella no se considera prisionera, aunque ella misma puede hacer otros prisioneros si se dan las circunstancias apropiadas).

La partida termina en el momento en que se han colocado todas las fichas sobre el tablero de juego o cuando ya no se pueden hacer más prisioneros.

El jugador que haya ganado más peones que los que haya perdido es el ganador

### Gatos y ratones (en el tablero cuadrículado)

■ Jugadores: 2

■ Fichas: 2 fichas para el jugador de los gatos y 19 fichas para el jugador de los ratones

Los dos gatos se colocan en dos de las cuatro casillas centrales del tablero. Los 19 ratones se colocan al azar sobre las casillas del tablero. Los dos jugadores pueden mover sus fichas en las ocho direcciones, pero sólo una casilla a la vez. Los gatos pueden, aunque no están obligados, saltar por encima de los ratones para cazarlos y retirarlos del tablero. Los ratones no pueden saltar.

Los ratones ganan cuando han conseguido rodear a los gatos de forma que éstos ya no puedan mover.

Por el contrario, los gatos ganan si consiguen cazar los ratones suficientes para que éstos no los puedan rodear.

### Rakado (en los dos tableros)

■ Jugadores: 2 ó 3

■ Fichas: 2 x 16 en el tablero cuadrículado; 2 x 15 ó 3 x 15 en el tablero de estrella

Se necesita un dado.

El jugador inicial tira el dado y mueve una ficha propia en línea recta una cantidad de casillas igual al resultado del dado. No puede saltar y tiene que usar todos los puntos obtenidos en el dado. A continuación le toca al siguiente jugador. Si se saca un 6 en el dado, se vuelve a tirar y jugar de nuevo.

Si la casilla en la que se acaba el movimiento está ocupada por una ficha de un adversario, la come y la retira del tablero, y la ficha propia ocupa la casilla que ha quedado libre. En el caso de que un jugador no se dé cuenta de que podía o tenía que comer una ficha de un adversario, éste come y retira la ficha correspondiente. Si hay varias fichas que se pueden comer, sólo hay que comer y retirar una. Si un jugador no se da cuenta de todas las fichas que puede comer, el adversario elije una de las fichas correspondientes y la come y retira del tablero, el resto de fichas permanecen en juego.

El objetivo es llegar al campo opuesto. En el tablero cuadrículado esto es traspasar la línea del campo objetivo, y en el tablero de estrella llegar a cualquier casilla del campo objetivo. A las casillas del campo objetivo se tiene que llegar con una tirada exacta, utilizando todos los puntos del resultado del dado. Las fichas que hayan llegado al campo objetivo no pueden comer ni ser comidas.

El jugador que consiga llevar la mayor cantidad de fichas al campo objetivo es el ganador.

Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470437, D-12313 Berlin  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)

