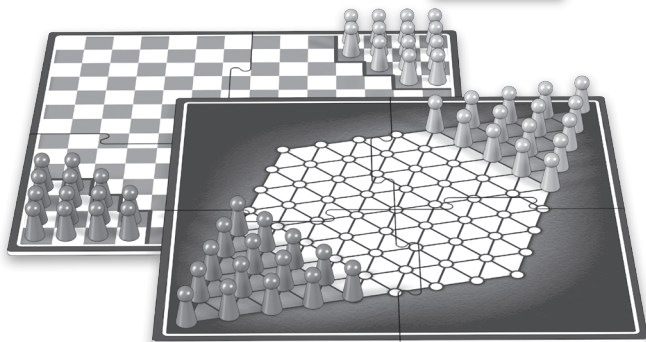


# HALMA 2

*für · pour · per · for · veer · para*



## Spielmaterial

- ◆ 1 Spielplan (beidseitig)
- ◆ 30 Halmakegel (15 blaue, 15 rote)
- ◆ 1 Spielanleitung

## Allgemeines

Die Spieler wählen zunächst, auf welcher Seite des Spielplanes sie spielen wollen und stellen ihre 15 Figuren (bzw. 13 auf dem Karofeld) in den farblich markierten Startbereich.

Für beide Spielpläne gelten die selben Grundregeln.

Durch die Anordnung der Felder haben die Spieler auf dem Karofeld etwas mehr Zugmöglichkeiten. Die andere Seite bietet weniger Freiheiten, wodurch das Spiel etwas anspruchsvoller wird.

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.

## Der Spielverlauf

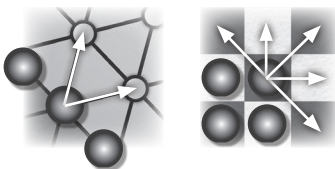
Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe. Jeder Spieler darf in seinem Zug immer **eine eigene** Figur bewegen.

Dabei darf er entweder

- auf ein benachbartes freies Feld ziehen oder
- eine benachbarte Figur überspringen.

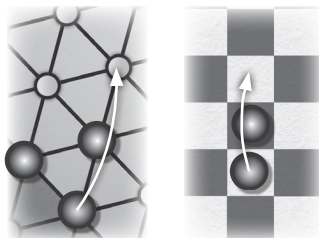
## Ziehen

Figuren dürfen in Pfeilrichtung auf ein benachbartes Feld gezogen werden.



## Springen

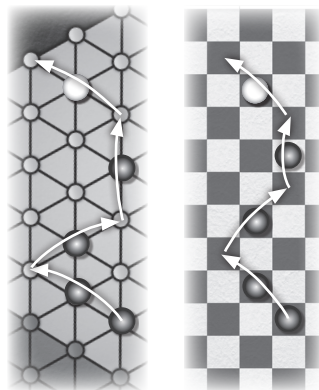
Ist ein benachbartes Feld besetzt, darf der Spieler die dort stehende Figur überspringen. Der Spieler darf nur springen, wenn das nächste Feld in direkter Linie frei ist. Mit einem Sprung darf also nur eine einzelne Figur übersprungen werden. Dabei darf der Spieler sowohl eigene als auch Figuren des Mitspielers überspringen.



## Kettenzüge

Landet der Spieler nach einem Sprung auf einem Feld, von dem aus ein weiterer Sprung nach den selben Regeln möglich ist, so darf er weiter springen. Der Spieler darf auf diese Weise mit der selben Figur so viele Sprünge machen, wie nach diesen Regeln möglich sind.

Der Spieler darf zwischen den einzelnen Sprüngen die Richtung wechseln und auch seinen Zug beenden, obwohl er weitere Sprünge durchführen dürfte.

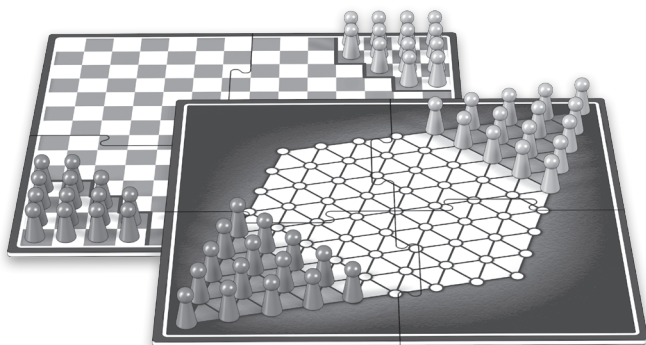


## Spielende

Hat ein Spieler alle seine Figuren in den gegenüberliegenden Hof gebracht, gewinnt er sofort das Spiel.

# HALMA 2

*für · pour · per · for · veer · para*



## Game components

- ◆ 1 game board (two-sided)
- ◆ 30 Halma pieces (15 blue, 15 red)
- ◆ 1 set of game instructions

## General information

The players first choose on which side of the game board they wish to play. They then place their 15 pieces into the coloured starting area, which is known as their “camp” (add small pictures of the two starting zones).

The same basic rules apply to both sides. Due to the arrangement of the squares, the players on the chequered board have slightly greater freedom of movement. The other side offers less freedom, which makes the game a little more challenging.

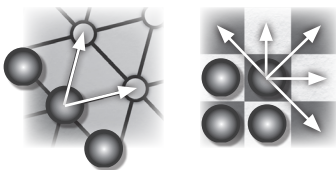
The aim of the game is to move all your pieces into the opposing “camp” on the opposite side of the board (the coloured areas in the corner or the points of the star) by skilfully “jumping” over your opponents’ and/or your own pieces.

## How to play

Each player may only move one of their own pieces during their turn.

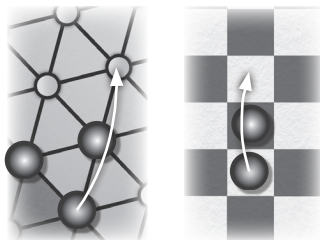
When doing so, they may either move the piece to an adjacent free space or “jump” over an adjacent piece.

## Moving pieces



## Jumping

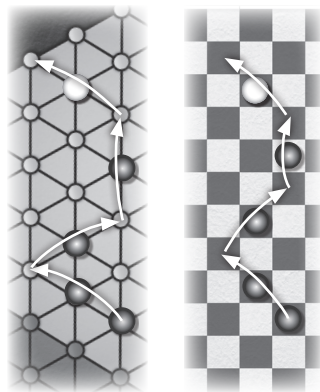
If an adjacent square is occupied, the player's piece can "jump" over the piece standing there. Each jump must be over an occupied adjacent square and is only possible if there is a vacant square directly behind it. In other words, you can only "jump" over one piece at a time. Players are allowed to "jump" over their own pieces as well as those of the other player(s).



## Chained jumps

If, after a jump, the player's piece lands on a square from which another jump is possible according to the same rules, they may perform another jump. The player may thus make as many jumps with the same piece as possible in accordance with the rules.

The player can change direction between each jump and can also choose to end their turn even if further jumps are possible.

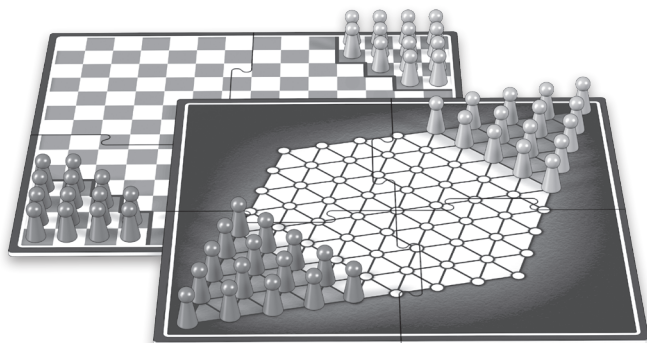


## End of game

The winner is the first player to move all their pieces into the opposing camp. The game is then over.

# HALMA 2

*für · pour · per · for · veer · para*



## Matériel

- ◆ 1 plateau (recto/verso)
- ◆ 30 pions (15 bleus, 15 rouges)
- ◆ 1 règle du jeu

## Généralités

Les joueurs choisissent d'abord de quel côté du plateau ils veulent jouer. Ensuite, ils placent leurs 15 pions dans la zone de départ colorée.

Les mêmes règles s'appliquent des deux côtés. En raison de la disposition des cases, les joueurs ont un peu plus de possibilités de déplacement sur le plateau à carreaux. L'autre côté offre moins de libertés, ce qui rend le jeu un peu plus difficile.

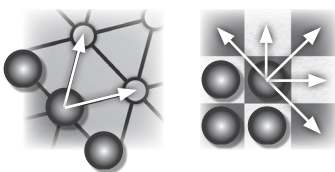
Le but du jeu est de faire sauter habilement tous vos pions pour les amener dans la cour opposée (zone marquée dans le coin ou les branches de l'étoile).

## Déroulement du jeu

À son tour, le joueur ne peut déplacer qu'un seul de ses pions.

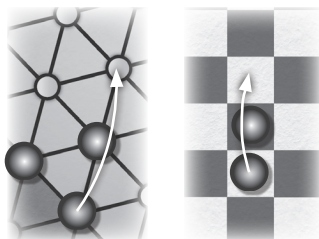
Il peut soit se déplacer sur une case libre adjacente soit sauter un pion adjacent.

## Déplacement



## Saut

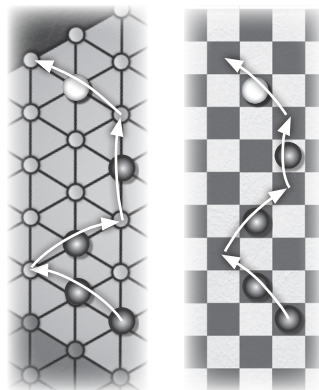
Si une case adjacente est occupée, le joueur peut sauter par-dessus le pion qui s'y trouve. Le joueur ne peut sauter que si la case suivante en ligne droite est libre. Un pion ne peut sauter que par-dessus un seul pion. Le joueur peut sauter par-dessus ses propres pions et par-dessus les pions de l'adversaire.



## Sauts en chaîne

Si, après avoir sauté, le joueur atterrit sur une case à partir de laquelle un autre saut est possible selon les mêmes règles, alors il peut continuer à sauter. Le joueur peut sauter avec le même pion autant de fois qu'il est possible de le faire en respectant ces mêmes règles.

Le joueur peut changer de direction entre les sauts et terminer son tour, bien qu'il puisse faire d'autres sauts.

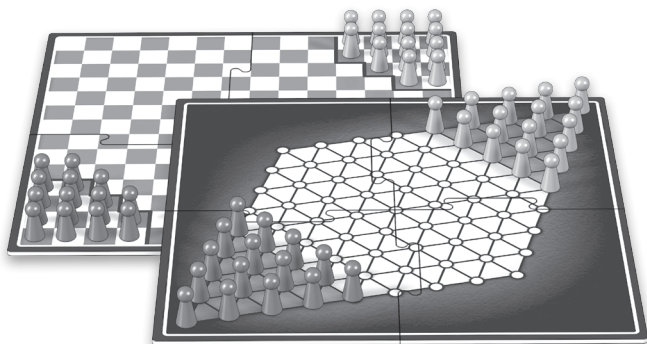


## Fin de la partie

Quand le joueur a amené tous ses pions dans la cour opposée, il gagne la partie.

# HALMA 2

*für · pour · per · for · veer · para*



## Componentes

- ◆ 1 tablero de juego a doble cara
- ◆ 30 fichas Halma (15 azules y 15 rojas)
- ◆ 1 folleto con las instrucciones del juego

## Generalidades

En primer lugar, los jugadores tienen que elegir el lado del tablero en el que quieren jugar. Entonces colocarán sus 15 fichas en el campo de salida del color correspondiente.

Se aplican las mismas reglas básicas a ambos lados del tablero. Por la disposición de las casillas, el tablero cuadrículado permite más movimientos. En la otra cara hay más limitaciones, y por lo tanto el juego tiene un mayor grado de dificultad.

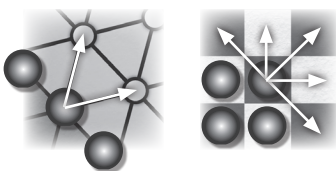
El objetivo del juego es llegar al campo opuesto con todas las figuras (es decir, a la zona marcada en la esquina de la cuadrícula o en una de las puntas de la estrella).

## Transcurso del juego

Los jugadores solo pueden mover una ficha propia en cada tirada. Tienen dos opciones de avance:

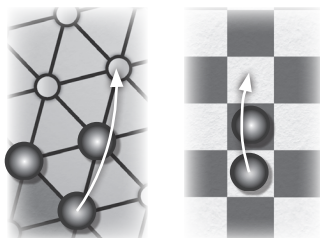
- ponerse en una casilla contigua libre
- saltar una ficha que se encuentre justo a su lado.

## Tirada



## Salto

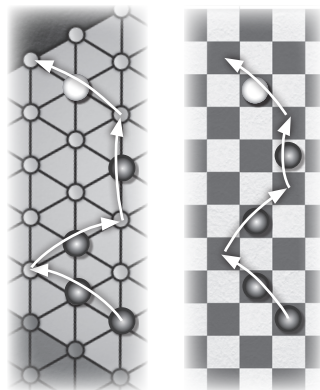
Si la casilla contigua está ocupada, el jugador puede saltar por encima de la figura que se encuentra en ella. Sin embargo, esto solo es posible si la siguiente casilla directa está libre. Es decir, solo puede saltar una figura. No importa si esta figura es suya o del contrincante.



## Tiradas encadenadas

Si al saltar se cae en una casilla desde la que se puede hacer otro salto según las reglas descritas, el jugador tiene la posibilidad de proseguir la tirada. Esto significa que puede saltar con la misma ficha tantas veces como permitan estas reglas.

El jugador puede cambiar de dirección entre salto y salto, y también puede finalizar la tirada aunque sea posible realizar más saltos.



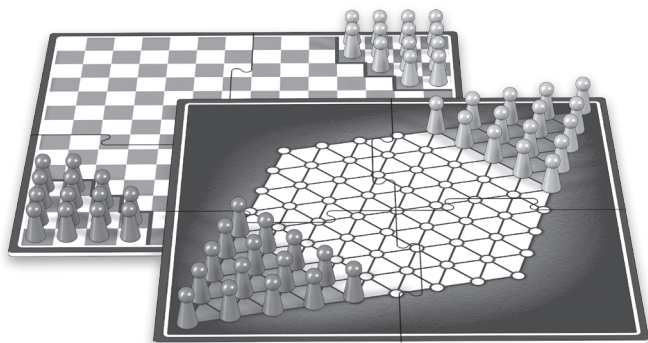
## Final de la partida

Gana la partida de inmediato el jugador que antes llegue al campo opuesto con todas sus fichas.



# HALMA 2

*für · pour · per · for · veer · para*



## Materiale di gioco

- ◆ 1 tabellone (con due facce)
- ◆ 30 pedine (15 blu, 15 rosse)
- ◆ 1 libretto di istruzioni

## Informazioni generali

Per prima cosa i giocatori scelgono su quale faccia del tabellone giocare e posizionano le loro 15 pedine nell'area di partenza con la cornice colorata.

Per entrambe le facce del tabellone valgono le stesse regole di base.

La forma delle caselle nella scacchiera quadrata dà la possibilità ai giocatori di fare più mosse. L'altra faccia del tabellone offre meno libertà di movimento e rende quindi più difficile il gioco.

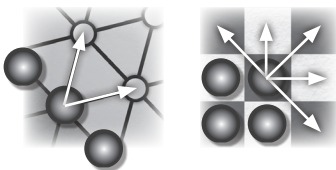
L'obiettivo del gioco è di portare tutte le proprie pedine dalla parte opposta a quella di partenza (area segnata nell'angolo del quadrato o sulla punta della stella) saltando abilmente da una casella all'altra.

## Svolgimento del gioco

Al proprio turno ogni giocatore può muovere solo una delle sue pedine. Il giocatore può

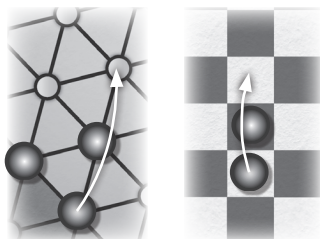
- muovere la pedina su una casella libera adiacente oppure
- saltare una pedina che si trova su una casella adiacente.

## Mosse



## Salti

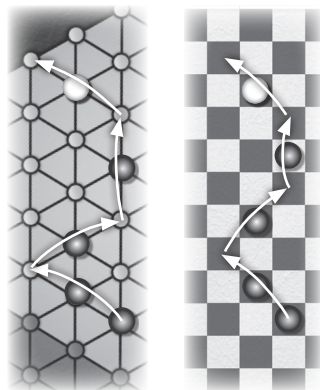
Se una casella adiacente è occupata, il giocatore può saltare la pedina che si trova su quella casella. Il giocatore può saltare solo in linea retta e solo se la casella adiacente a quella occupata è libera. Con un salto è quindi possibile saltare una sola pedina. È possibile saltare sia una propria pedina sia una pedina di un giocatore avversario.



## Mosse a catena

Se, dopo aver saltato una pedina, un giocatore finisce su una casella da cui è possibile fare un altro salto secondo le regole descritte, può continuare la mossa saltando di nuovo. Con la stessa pedina è consentito fare tanti salti quanti sono possibili rispettando la regola del salto.

Il giocatore può cambiare direzione tra un salto e l'altro e può terminare la mossa anche se potrebbe saltare ancora.

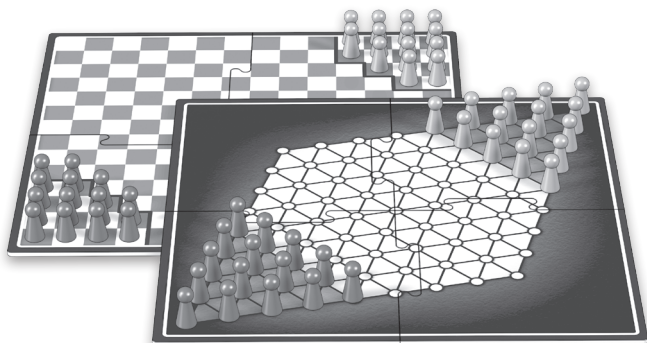


## Fine della partita

Il giocatore che porta tutte le sue pedine nell'angolo opposto a quello di partenza vince la partita.

# HALMA 2

*für · pour · per · for · veer · para*



## Spelmateriaal

- ◆ 1 speelbord (tweezijdig)
- ◆ 30 halma-pionnen (15 blauwe, 15 rode)
- ◆ 1 handleiding

## Algemene informatie

Voor beide kanten gelden dezelfde basisregels. Door de rangschikking van de velden hebben de spelers op het veld met de vierkantjes iets meer mogelijkheden om hun pion te zetten. De andere kant biedt minder vrijheden, waardoor het spel wat veeleisender wordt.

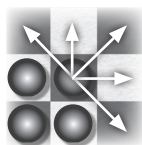
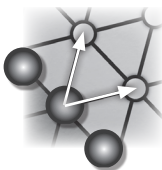
Doel van het spel is om door behendige sprongen alle eigen pionnen naar de tegenoverliggende zone (gemarkeerde gedeelte in de hoek resp. de punt van de ster) te brengen.

## Het spelverloop

De speler mag tijdens zijn beurt alleen een eigen pion verplaatsen. Daarbij mag hij ofwel

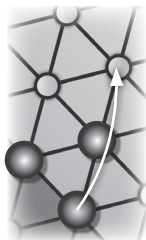
- naar een nabijgelegen vrij veld gaan of
- over een aangrenzende pion heen springen.

## Zetten



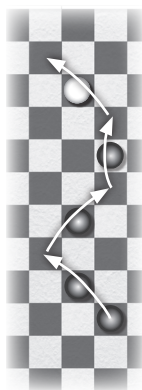
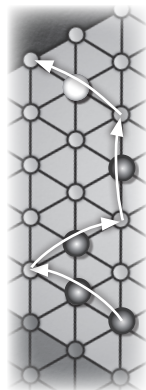
## Springen

Wanneer een aangrenzend veld bezet is, mag de speler over de pion die daar staat heen springen. De speler mag alleen springen, wanneer het volgende veld in de directe lijn vrij is. Met een sprong mag dus slechts over één afzonderlijke pion heen worden gesprongen. Daarbij mag de speler zowel over zijn eigen pion als over pionnen van zijn medespeler heen springen.



## Meerdere sprongen achter elkaar

Wanneer de speler terechtkomt op een veld vanwaar hij nog een sprong volgens dezelfde regels kan maken, dan mag hij verder springen. De speler mag zo met dezelfde pion zoveel sprongen maken als volgens deze regels mogelijk zijn. De speler mag tussen de afzonderlijke sprongen van richting veranderen en zijn zet ook beëindigen, hoewel hij meerdere sprongen zou kunnen maken.



## Einde van het spel

Wanneer een speler al zijn pionnen in de tegenoverliggende zone heeft gezet, is hij winnaar van het spel.

**Schmidt Spiele GmbH**  
**Lahnstr. 21**  
**DE 12055 Berlin**  
**[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)**  
**[www.schmidtspiele-shop.de](http://www.schmidtspiele-shop.de)**

