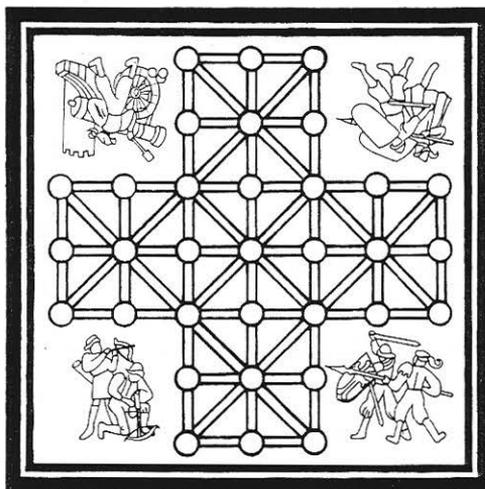
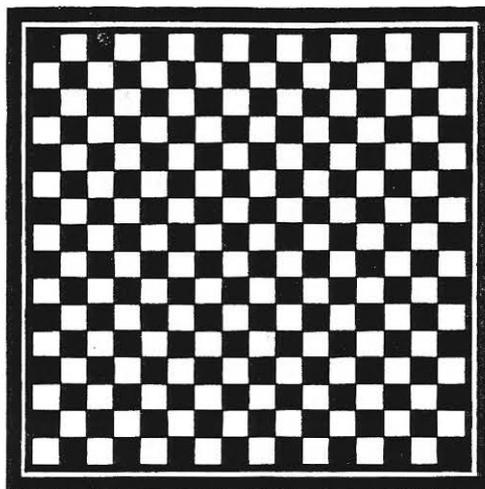


über 19 auf 26, von 23 über 24 auf 25, von 26 über 25 auf 24, von 10 über 11 auf 12, von 24 über 17 auf 11, von 12 über 11 auf 10, von 3 über 6 auf 11, von 10 über 11 auf 12, von 8 über 9 auf 10, von 1 über 4 auf 9, von 9 über 10 auf 11, von 2 über 5 auf 10, von Mitte über 10 auf 5, von 12 über 11 auf 10, von 5 über 10 auf Mitte.

# Halma und Belagerungs- spiel



Ravensburger Spiele Nr. 6025 253  
Spielmaterial: 1 Doppelspielplan,  
73 Spielfiguren in 4 verschiedenen  
Farben (15, 15, 19, 24)

© 1973 by Otto Maier Verlag Ravensburg

16

Otto Maier Verlag Ravensburg





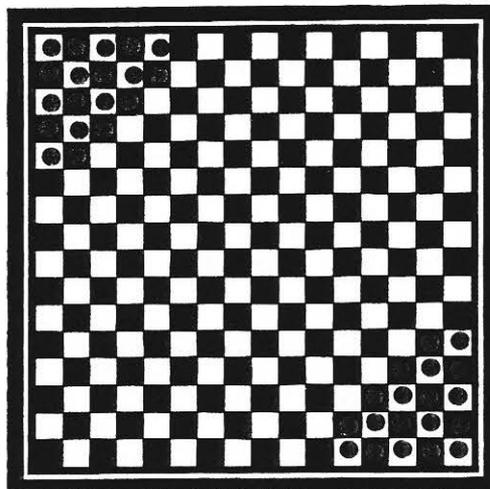
indem sie sich gegenseitig unterstützen. Pyramiden dürfen jedoch nur aus Kegeln eigener Farbe gebildet werden.

## Solitaire

„Einer allein“, „Einsiedler-Spiel“  
Brettspiel für 1 Person  
Spielmaterial: 32 Halmakegel,  
1 Spielplan

Mit diesem spannenden Spiel würzen sich geistreiche Köpfe seit Jahrtausenden ihre einsamen Stunden. Man fand es in alten ägyptischen Gräbern ebenso wie bei der Eroberung Amerikas. Es ist auch unter den Namen „Indianerspiel“, „Nonnenspiel“, „Grillenfäng“, „Priesterspiel“ bekannt. Die verschiedenen Aufgaben und Lösungen regen zum Nachdenken an.

Alle Punkte des Spielplanes werden mit je einem Kegel besetzt. Der gelbe Mittelpunkt bleibt frei. Aufgabe des Spielers ist es, durch Überspringen und damit Schlagen, einen Kegel nach dem andern vom Spielbrett zu entfernen, so daß zum Schluß nur noch ein Kegel übrig bleibt, der nach dem letzten Schlag auf dem gelben Mittelfeld steht. Das Schlagen geschieht nur in der Richtung der waagrechten und senkrechten Linien, also nicht



Für den Verlauf des Spieles gelten folgende Regeln:

Es wird abwechselnd mit je einem Stein um ein Feld gezogen und zwar gerade oder über Eck in beliebiger Richtung, also auch rückwärts. Ist ein Seite an Seite oder über Eck anliegendes Feld von einer eigenen oder fremden Figur besetzt, so kann es übersprungen werden, wenn das in gerader Richtung dahinter liegende Feld frei ist. Von hier aus kann der Sprung so oft in beliebiger Richtung, jedoch natürlich möglichst auf das Ziel zu, wiederholt werden, als die dazu erforderlichen Voraussetzungen gegeben sind.

Eine Reihe von Steinen, die mehrere Sprünge in einem Zug ermöglicht, nennt man „Leiter“. Die Aufstellung solcher Leitern, auch unter Verwendung gegnerischer Steine, muß jeder Spieler anstreben, um seine Steine so schnell als

möglich ins Ziel zu bringen. Natürlich kann eine Leiter auch vom Gegner benützt werden. Wer alle Steine zuerst ins Ziel bringt, hat gewonnen.

## Halma solo

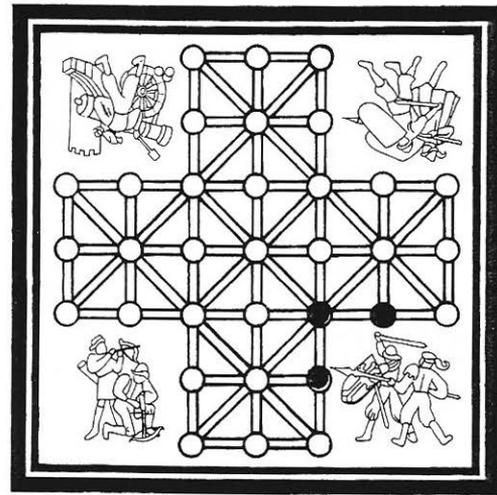
Brettspiel für 1 Person  
Spielmaterial: 19 Halmakegel,  
Halmaplan

Wer sich allein am Halmaspiel vergnügen möchte, kann dies auf folgende Weise tun:

Es wird ein Hof mit 19 Steinen besetzt. Dann versucht man, diese mit möglichst wenig Zügen oder Sprüngen in den gegenüberliegenden Hof zu bringen. Bei jeder Partie wird die dazu notwendige Anzahl der Sprünge und Züge gezählt. Der Spieler muß bestrebt sein, immer neue, günstigere Möglichkeiten herauszufinden und dadurch mit immer weniger Zügen das Ziel zu erreichen.

## Treff-Halma

Durch diese Variation kann das Spiel noch spannender und interessanter gestaltet werden: Man markiert zu Beginn seine letzte in der Ecke stehende Figur (z.B. durch ein Wollfädchen). Diese Figur muß zum Schluß auf dem gegenüberliegenden Eckfeld stehen.



zu hindern. Wer am meisten Pyramiden erbauen konnte, ist Sieger. Beim Spiel mit 2 Personen erhält jeder Spieler 14 Kegel. So oft ein Spieler eine Pyramide erbaut hat, darf er seinem Gegner einen beliebigen Kegel wegnehmen. Sind alle Kegel gesetzt, darf (sofern noch Felder frei sind) gezogen werden. Die zu einer Pyramide gehörenden Steine dürfen nicht mehr bewegt werden. Das Ziehen darf nur auf ein benachbartes Feld erfolgen. Die zu einer Pyramide gehörenden Steine dürfen zu einer neuen Pyramide mit benutzt werden. Das Spiel ist beendet, sobald ein Spieler nicht mehr ziehen kann. Beim Spiel zu Dreien erhält jeder Spieler 9 Kegel.

Beim Spiel zu 4 Personen erhält jeder Spieler 7 Kegel. Dabei können auch je 2 sich gegenüber-sitzende Personen zusammenspielen,

den Verteidiger so einzukreisen, daß sie nicht mehr ziehen können. Die Angreifer dürfen nur vorwärts und nur auf den blauen Linien gehen. Die Verteidiger können vor- und rückwärts und auf allen Linien ziehen. Steht ein Verteidiger dicht vor einem Angreifer, hinter dem ein Punkt frei ist, so kann er ihn überspringen und wegnehmen (schlagen). Er kann vorwärts und rückwärts ziehen und auch mehrere Angreifer in einem Zug schlagen, wenn die nötigen freien Punkte dazwischen liegen. Die Angreifer dürfen nicht schlagen, der Verteidiger hingegen ist dazu verpflichtet. Er gewinnt, wenn er so viele Belagerer geschlagen hat, daß deren Mannschaft nicht mehr ausreicht, die 9 Festungspunkte zu besetzen.

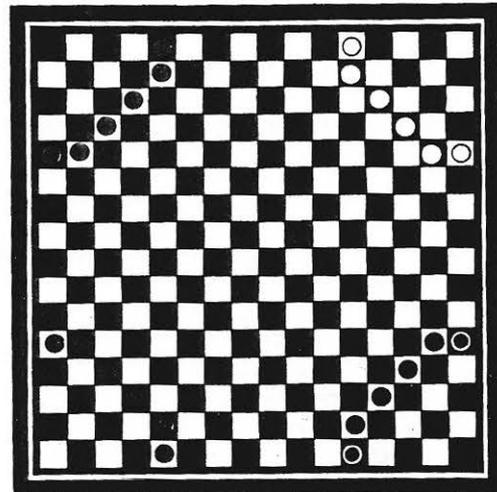
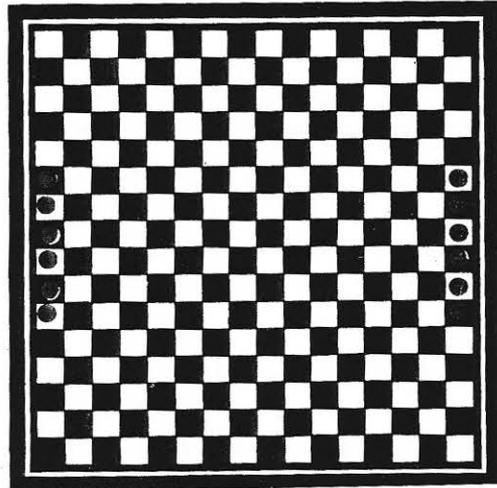
## Pyramidenspiel

Brettspiel für 2-4 Personen  
 Spielmaterial: Je 7 Halmakegel in 4 Farben, 1 Spielplan

Die Spieler setzen der Reihe nach je einen Kegel auf ein beliebiges Feld. Das gelbe Feld im Mittelpunkt bleibt frei. Aufgabe ist es, durch die Kegel eigener Farbe Pyramiden (aus je 3 Kegeln bestehende gleichschenklige Dreiecke) zu bauen, bzw. die Gegner daran

## Schnell-Halma

Bei dieser Abart des großen Halma werden die 6 Felder zwischen den farbigen Linien, durch die die Höfe abgegrenzt sind, mit Kegeln besetzt. Bei 2 Spielern besetzt man die sich gegenüberliegenden Linien,



bei 4 Spielern alle 4 Hofumrandungen. Man spielt nach der Regel des großen Halma auf den quadrati-

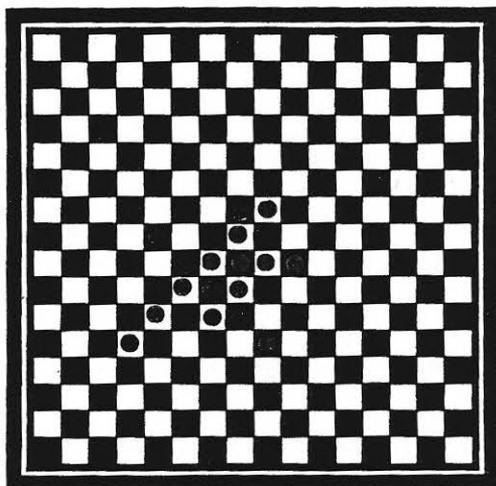
schen Feldern. Wer seine Kegel als erster in die gegenüberliegenden Linien gebracht hat, ist Sieger.

## Gobang

Brettspiel für 2-4 Personen  
Spielmaterial: Je 12 Halmakegel, Halmaplan

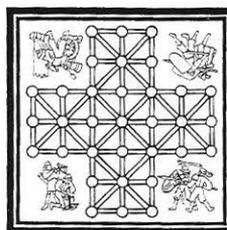
Gobang ist ein japanisches Spiel und sollte eigentlich Goban (go = fünf, ban = Brett) geschrieben werden. Es ist eine Variante des Go-Spiels, das als das meistgespielte Brettspiel der Welt gilt und von dem die Kenner sagen, es sei auch das interessanteste aller Spiele. Gobang kann man auf vielerlei Arten spielen. Wir wählen für uns folgende Regel:

Zwei, drei oder vier Personen spielen auf den quadratischen Feldern des Halmaplanes. Jeder Spieler er-



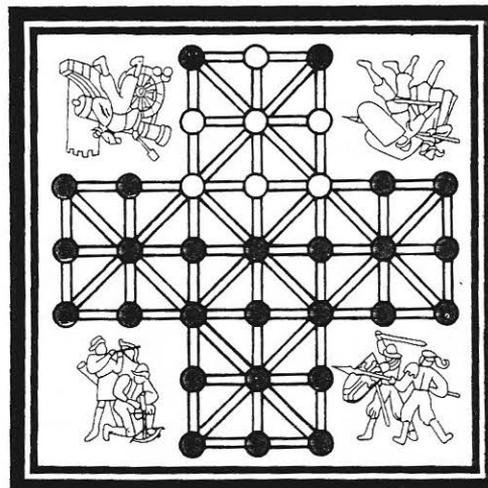
## Belagerungsspiel

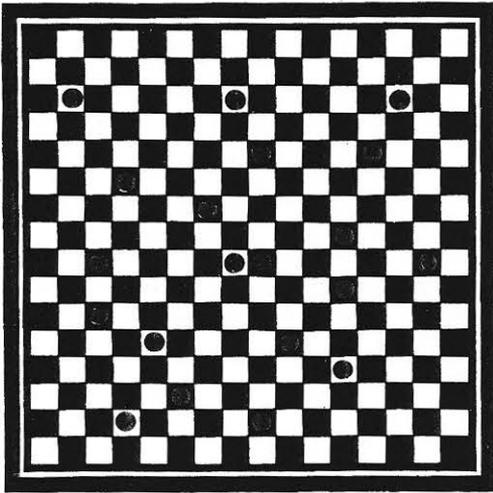
Brettspiel für 2 Personen



Spielmaterial:  
2 und 24  
Halmakegel,  
1 Spielplan

Das Belagerungsspiel wird auf dem kreuzförmigen Spielplan mit 2 Verteidigerfiguren und 24 Angreiferfiguren gespielt. Den beiden Verteidigern gehört das obere Viereck mit den 9 roten Punkten, genannt die Festung. Sie werden in den oberen Eckpunkten aufgestellt. Die übrigen 24 Punkte des Spielplanes besetzen die Angreifer. Diese haben die Aufgabe, die 9 Punkte der Festung zu besetzen oder die bei-





Überspringen schlagen und vom Spielplan entfernen. Dagegen können die Mäuse die Katzen nicht schlagen.

Die Mäuse müssen versuchen, die Katzen so einzuschließen, daß diese bewegungsunfähig sind. Umgekehrt haben die Katzen gewonnen, wenn es ihnen gelingt, so viele Mäuse zu fangen, daß sie selbst nicht mehr eingeschlossen werden können.

hält 12 Kegel. Aufgabe ist es, fünf in einer Richtung (waagrecht, senkrecht oder schräg) nebeneinanderliegende Felder zu besetzen. Es wird abwechselnd je ein Kegel gesetzt. Jeder Spieler hat darauf zu achten, einerseits recht viele Möglichkeiten zur Reihenbildung zu bekommen, andererseits seine Gegner daran zu hindern. Bei geschicktem Spiel werden bald alle Steine gesetzt sein, ohne daß eine Reihe zustande gekommen ist. Dann darf durch Schieben (wie beim Dame-spiel) weitergespielt werden. Man darf abwechselnd nach allen Richtungen schieben, aber jedesmal nur um ein Quadrat weiterrücken. Wer zuerst fünf Steine in eine Reihe bringt, hat gewonnen.

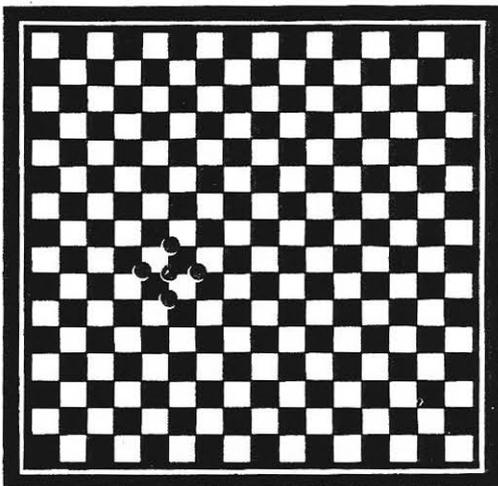
Bei diesem Spiel darf man seine Mitspieler nie aus dem Auge verlieren und sich nicht auf einen einzigen Plan verlassen. Sobald ein Gegner drei Steine in einer Reihe hat, muß man ihm das Weiterlegen in der gleichen Reihe unmöglich machen; sonst ist das Spiel verloren. Rasches Spiel erhöht den Reiz. Übrigens können beim Spiel zu 4 Personen sich auch je 2 als Bundesgenossen zusammenschließen. Dann bekommt jeder nur 6 Kegel und je 2 Bundesgenossen haben dann die gleiche Farbe.

# Tippy

Brettspiel für 2-4 Personen  
Spielmaterial: Je 15 Halmakegel,  
Halmaplan

Tippy kommt ohne Zweifel ebenfalls vom japanischen „Go“ her; aber es wurde offenbar in Amerika zu seiner heutigen Form entwickelt.

Zwei, drei oder vier Personen spielen auf den Kreuzungspunkten der Felder des Halmaplanes. Jeder Spieler erhält 15 Kegel. Nun wird versucht, die Gegner „einzubauen“; d. h. man setzt seine Kegel so um das Feld eines gegnerischen Steines, daß dieser völlig von 4 Kegeln anderer Spieler eingekreist ist. Jeder



spielt gegen jeden. Wer mit seinem Kegel einen solchen Einschluß vollzieht, darf den gefangenen Stein wegnehmen und behalten. Das freigewordene Feld kann nun wieder

besetzt werden. Dadurch ändert sich die Spielsituation ständig und es ergeben sich immer wieder neue, überraschende und reizvolle Möglichkeiten. Das Spiel ist beendet, wenn alle Kegel verbraucht oder so gesetzt sind, daß ein Einbauen nicht mehr möglich ist. Wer mehr gegnerische Steine eingebaut und erobert hat, als eigene verloren, ist Sieger.

# Katzen und Mäuse

Brettspiel für 2 Personen  
Spielmaterial: 2 Kegel einer Farbe,  
19 Kegel einer anderen Farbe,  
Halmaplan

Dieses Spiel gehört schon seit vielen Jahren zu den klassischen Brettspielen und es erfreut sich als Variante des Halmaspieles großer Beliebtheit. Man spielt es auf den Quadratfeldern.

Ein Spieler nimmt 2 Kegel als Katzen und stellt diese auf die Mitte des Halmaplanes. Der andere Spieler nimmt 19 Kegel als Mäuse und verteilt diese nach seinem Belieben auf dem Plan. Nun können Katzen und Mäuse von einem Feld zum anderen ziehen und zwar beliebig nach allen Richtungen. Dabei können die Katzen (sie müssen aber nicht) ungedeckte Mäuse durch