

## Halma

Das Spiel kann von 2 Personen mit 2mal 19 Figuren oder von 4 Personen mit 4mal 13 Figuren oder von 3 Personen mit 3mal 15 Figuren gespielt werden, es sind deshalb 66 Figuren enthalten.

Auf dem Spielplan befinden sich vier Ecken mit 13 Feldern, welche durch eine rote Linie abgegrenzt werden. Diese 13 Felder werden zusammen der „kleine Hof“ genannt. Beteiligen sich 4 Personen am Spiele, so besetzt jeder Spieler die 13 Felder eines solchen kleinen Hofes mit 13 Figuren derselben Farbe. Spielen nur 2 Personen, so besetzt jeder Spieler einen der beiden schräg gegenüberliegenden großen Höfe bis zu dem grünen vollen Strich, der die 19 Felder abschließt, mit 19 Figuren.

Dem Spiel liegt der Gedanke zugrunde, daß jeder Spieler danach trachtet, seine Figuren in den Hof des Gegners zu bringen. Wem dies zuerst gelingt, ist Sieger.

Die einzelnen Spieler bewegen der Reihe nach abwechselnd die Figuren um ein Feld, gerade, schräg, rückwärts oder seitwärts. Man kann auch eine gegnerische oder eigene Figur, welche vor oder neben einem steht, überspringen (ohne jedoch dieselbe wie beim Damespiel fortzunehmen), wenn unmittelbar dahinter ein freies Feld ist. Man kann also sowohl seitwärts wie rückwärts in jeder Richtung springen.

Es liegt im Interesse des raschen Vorwärtkommens, daß man die Figuren soviel wie möglich springen läßt. Der Gegner muß bemüht sein, seinen Feind am Springen zu hindern, ferner soll er danach trachten, eine gegnerische Figur in ihrem Hof bis zuletzt einzuschließen oder aber im eigenen Hof, in dem man sich zu Anfang befindet, eine Figur zurückzulassen, damit der Gegner den Hof nicht ganz besetzen kann; auf alle Fälle muß man aber dafür sorgen, daß man zuletzt mit wenigen Zügen diese letzte Figur folgen lassen kann.

Beteiligen sich 4 Personen mit je 15 Figuren auf den 4 kleinen Höfen am Spiel, so kann entweder jeder Spieler für sich bemüht sein, einen der Höfe zu erobern, oder aber, was vielleicht mehr Interesse bietet, 2 schräg gegenüberliegende Spieler spielen zusammen und suchen ihre Höfe so schnell wie möglich zu vertauschen, indem sie sich gegenseitig Gelegenheit zum Springen geben und dabei die anderen 2 Spieler möglichst am Vorwärtkommen hindern.

Wer seine sämtlichen Figuren untergebracht hat, braucht nicht mehr weiter zu ziehen. Sieger ist die Spielgruppe, welche zuerst ihre Höfe vertauscht hat. Halma-Spiel für 3 Personen (Plan in Sternform, ist nicht in allen Spielen enthalten). Die Spieler setzen je 15 Figuren einer Farbe auf grün, rot und violett und haben die Aufgabe, ihre Steine auf die Punkte der gegenüberliegenden Felder zu bringen. Sonst gelten hierfür die gleichen Regeln, wie bei dem Spiel zu 2 und 4 Personen.