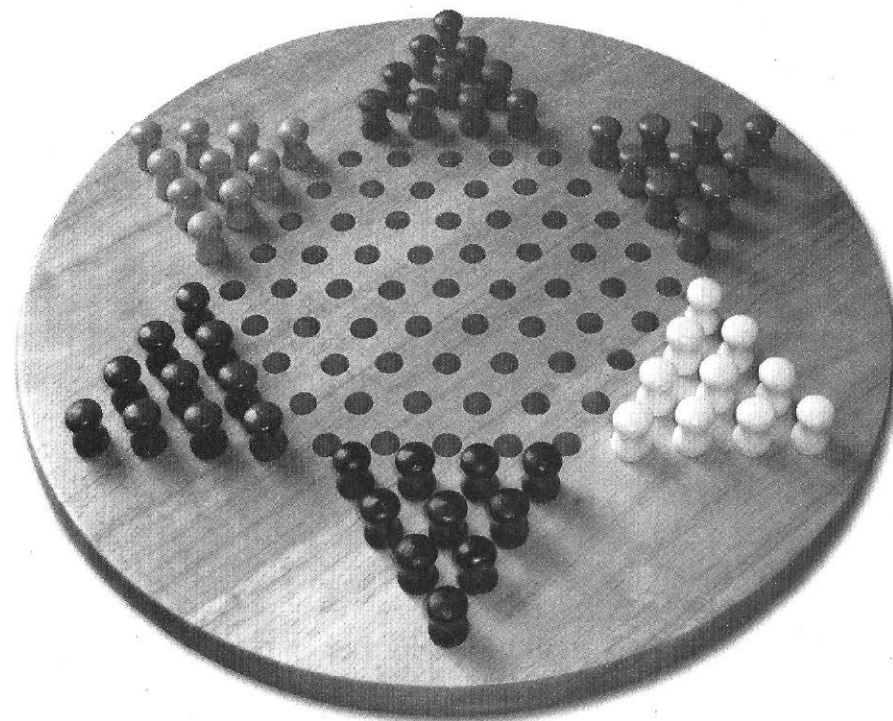


SPIELANLEITUNG



Domino Vertriebs GmbH
Siemensstr. 9 - 11
D-40885 Ratingen

service@domino-vertrieb.de

Wegen verschluckbarer Kleinteile nicht für
Kinder unter 3 Jahren geeignet!



Ziel

In der Ausgangsposition stehen die Spielsteine einer Partei je in einem „Haus“. Ziel ist es, sämtliche eigenen Spielsteine (die sogenannten Halma-Kegel), je nach Variante 10 oder 15 beim sternförmigen Feld oder 12 oder 19 beim quadratischen Plan, in das gegenüber liegende „Haus“ zu bringen. Sieger ist, wem dies zuerst gelingt.

Regeln

Das Spielbrett hat 121 Felder, die in Form eines sechszackigen Sterns angeordnet sind. Jedes Feld grenzt an sechs andere Felder (mit Ausnahme der Felder am Rand). Es wird nur gezogen oder gesprungen, kein Stein wird geschlagen. Bei jedem Zug darf eine Spielfigur bewegt werden. Entweder kann sie auf ein angrenzendes Feld gezogen werden oder sie kann eine eigene oder gegnerische Spielfigur in gleicher Richtung überspringen, vorausgesetzt, dahinter ist ein leeres Feld. Falls von diesem Feld aus eine weitere Spielfigur übersprungen

werden kann, darf dieser Zug ebenfalls ausgeführt werden. Auf diese Weise kann bei einem einzigen Spielzug unter Umständen das ganze Spielfeld überquert werden.

Strategie

Beim Halma muss man versuchen, Bahnen für möglichst lange Sprungfolgen zu erkennen und zu entwickeln. Gleichzeitig sollte man dem Gegner solche Bahnen verbauen. Da solche Bahnen von allen Spielern genutzt werden können, bekommt mit der Errichtung einer Bahn auch der Gegner einen Vorteil.

Zusätzliche strategische Betrachtung

Ferner ist darauf zu achten, dass kein Stein nur durch Springen alle Felder des Ziel-„Hauses“ erreichen kann, da die Sprung-erreichbaren Felder sich in einem Zweier-Gitter befinden; dadurch hat jeder Spieler Steine verschiedener „Sorten“, die auf verschiedene

Felder-„Sorten“ im Ziel-„Haus“ gehören. Dabei sind im Ziel-Haus jeweils die Feldersorten in der selben Anzahl vorhanden wie im gegenüberliegenden Ausgangs-Haus.

Wer also einen Stein zieht, anstatt zu springen, verwandelt ihn in einen Stein einer anderen „Sorte“ und muss ihn (oder einen anderen Stein) mindestens noch einmal ziehen, damit er seine alte Qualität wieder erhält. Vieles Ziehen (anstatt Springens) hält eine Partei also stärker auf, als nur während dieses einen Spielzugs; auch muss man stets im Auge behalten, wie viele Steine welcher „Sorte“ man im Augenblick hat, obwohl sie alle gleich aussehen.

Spielmaterial:

- 1 Vollholz-Spielfeld aus Gummibaumholz
- 66 Spielsteine aus Vollholz (Erle)
- 1 Spielanleitung