

SISO

Sieber/W.-Germany

HALMA

STERNHALMA 3



— SPIELANLEITUNG —

Halmaspiel für 3 Personen.

Die Spieler setzen je 15 Halmakegel ihrer Farbe auf die Felder rot, grün und blau. Die Aufgabe besteht darin, ihre Steine auf die Punkte der gegenüberliegenden Felder zu bringen.

Man zieht abwechselnd mit einem Kegel auf ein nächstliegendes freies Feld in beliebiger Richtung, also vor-, rück-, seitwärts oder diagonal. Eigene oder fremde Steine dürfen übersprungen werden, wenn in der Sprungrichtung dahinter ein Feld frei ist. Auch ganze Serien von Sprüngen in gerader oder in Zickzackrichtung sind erlaubt und gelten dabei als ein Zug. Die übersprungenen Spielsteine bleiben aber auf dem Feld.

Um möglichst rasch ans Ziel zu kommen, empfiehlt es sich, sogenannte Leitern oder Schlangen in Richtung des gegenüberliegenden eigenen Hofes aufzubauen, die sich auch mit gegnerischen Steinen fortsetzen können. Über die Leitern springt man von Lücke zu Lücke weiter. Über die lückenlosen Schlangen springt man im Zickzack in Form einer Treppe. Allerdings: Eine eigene – mühsam aufgebaute – Leiter kann auch vom Gegenspieler zu dessen schnellerem Vorwärtskommen genutzt werden. Wichtig ist es, darauf zu achten, daß keine Kegel zurückbleiben und dadurch den Anschluß an die eigene Mannschaft verlieren. Sie müßten sonst zuletzt zeitraubend Zug um Zug jeweils die einzelnen Felder vorwärts geschoben werden.

Wer zuerst alle Felder des gegenüberliegenden gleichfarbigen Hofes erreicht hat, ist der Sieger dieser Partie.

SISO

Design © by Sieber GmbH+Co. KG, W.-Germany