

# **halali Game instructions / game rules**

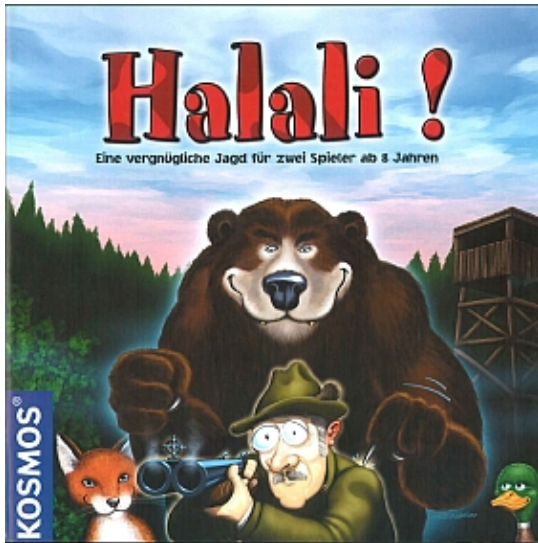
Brettspielnetz.de Team  
Copyright 2025 Brettspielnetz.de

# Inhalt

halali Spielregeln.....	1
Spielidee.....	2
Spielstart und Spielverlauf.....	3
Ein Kärtchen umdrehen.....	4
Aufgedecktes Kärtchen bewegen.....	5
Schlagen und Punkten.....	6
Spielende.....	7
Übersichtstabelle.....	8
Weitere Remisregeln.....	9
Strategie.....	10

# halali

## Spielregeln



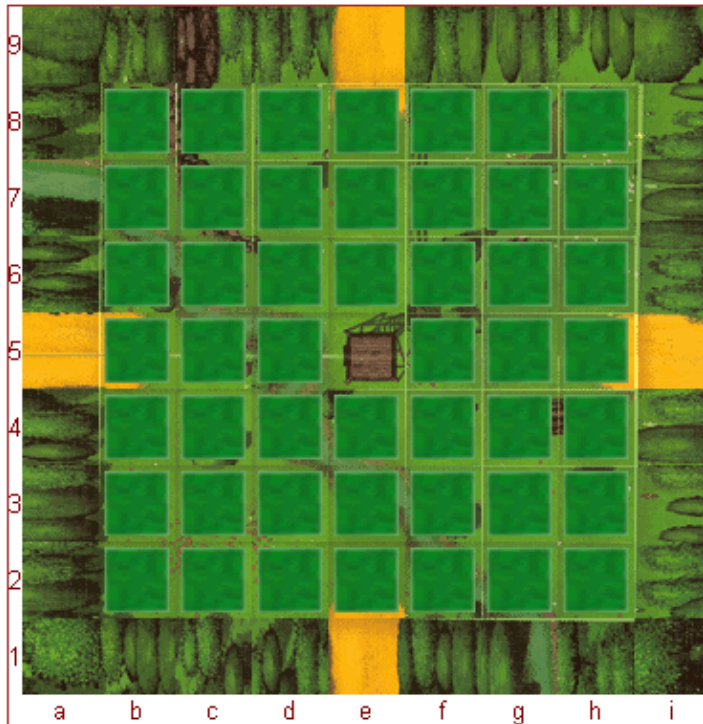
# Spielidee

Die Spieler befinden sich im Wald, bekämpfen sich und machen Beute. Ziel ist es durch möglichst viel Beute am meisten Punkte zu machen.

# Spielstart und Spielverlauf

Ein Spieler führt **Holzfäller und Jäger** (brauner Kartenhintergrund); der andere Spieler **Füchse und Bären** (blauer Kartenhintergrund). Beide Parteien machen Jagd auf Enten und Fasane, aber vor allem auf einander. Das Spielbrett ist am Anfang mit verdeckten, zufällig verteilten Kärtchen bedeckt, wobei das Mittelfeld frei ist. Der **blaue Spieler** hat den **ersten Zug**, danach geht es abwechselnd weiter.

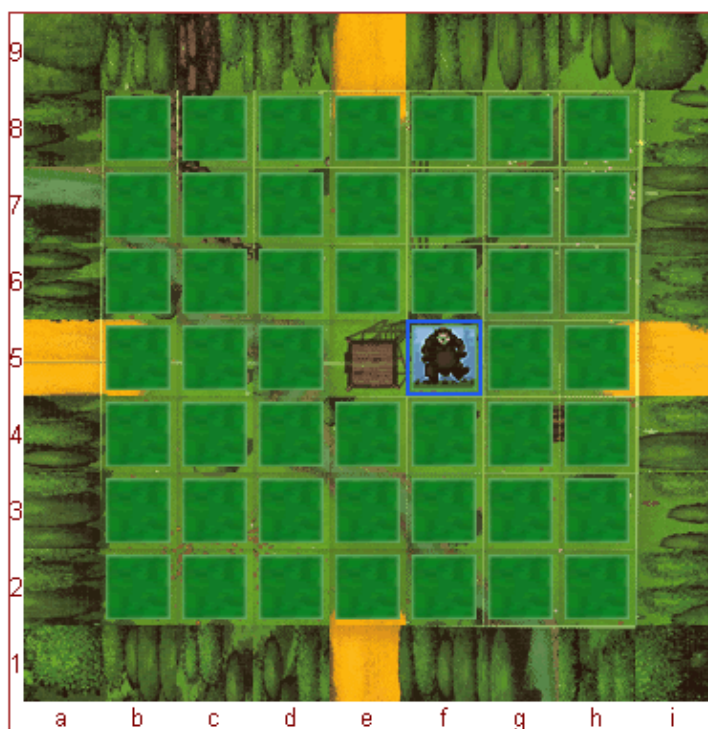
Wer am Zug ist, kann eine von zwei Spielmöglichkeiten wählen: ein Kärtchen umdrehen oder ein aufgedecktes Kärtchen bewegen.



# Ein Kärtchen umdrehen

Wer ein Kärtchen umdrehen möchte, wählt ein beliebiges der noch verdeckt liegenden Kärtchen und deckt es auf. Brettspielnetz.de sorgt dafür, dass die Drehrichtung nicht verändert werden kann.

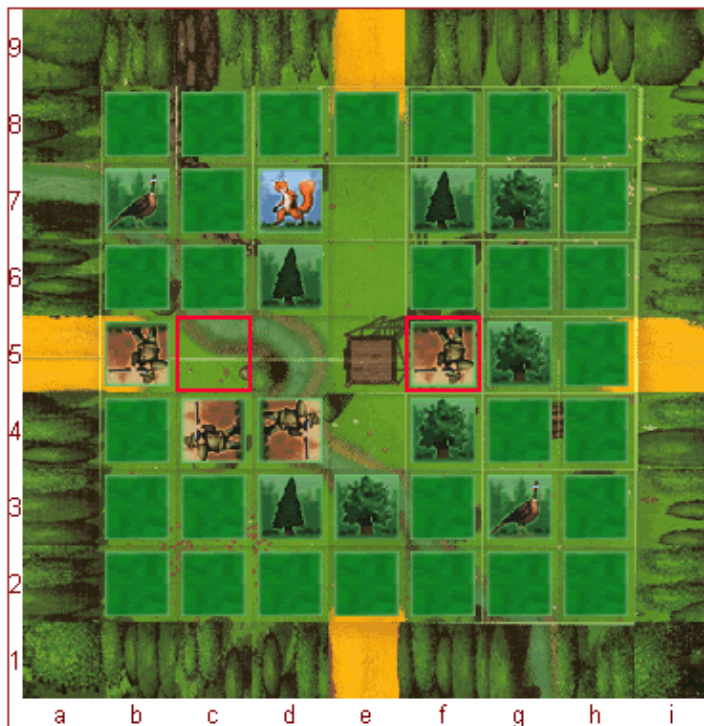
**Für die Jäger gilt:** Die Schussrichtung kann im ganzen Spiel nicht verändert werden.



# Aufgedecktes Kärtchen bewegen

Grundsätzlich gilt, dass die aufgedeckten braunen Kärtchen (**Jäger und Holzfäller**) nur vom Spieler Braun, die blauen Kärtchen (**Bären und Füchse**) nur vom Spieler Blau bewegt werden dürfen. Die **neutralen grünen Kärtchen** mit Fasanen und Enten dürfen von beiden Spielern bewegt werden. Ebenfalls gilt, dass die neutralen grünen Kärtchen mit einem Baum nicht bewegt werden dürfen. Außerdem gelten folgende Einschränkungen:

- Die Bewegung darf **nur in gerader Richtung horizontal oder vertikal** über **beliebig viele, leere Felder** erfolgen. Bären und Holzhacker dürfen sich allerdings um **maximal ein Feld** weit bewegen.
- **Hin- und Herziehen ist verboten.** D. h., dass ein Spieler ein bewegtes Kärtchen seiner Farbe im unmittelbar folgenden eigenen Zug nicht wieder auf dasselbe Feld zurücksetzen darf, woher das Kärtchen gekommen ist. Auch bei anderen Pattstellungen muss der Gejagte die Stellung verlassen.
- Ein **neutrales grünes Kärtchen**, das von dem einen Spieler aufgedeckt oder bewegt wurde, darf der andere Spieler in seinem Zug nicht sofort bewegen.



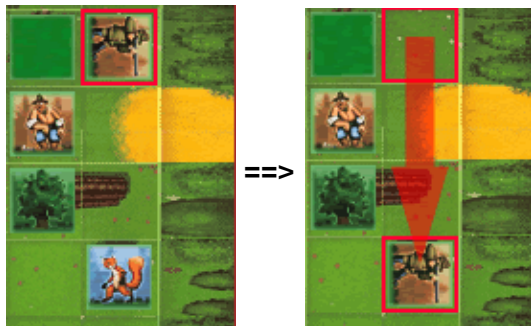
# Schlagen und Punkten

Spielziel ist es, gegnerische und neutrale Kärtchen zu schlagen. Dabei folgt jede Figur eigenen Gesetzen:

- Der Holzfäller schlägt/fällt nur Bäume.
- Der Jäger schlägt alle Tiere (Bär, Fuchs, Fasan und Ente) aber nur in Schussrichtung. Die Ausrichtung des Gewehrs ist jedoch nur für das Schlagen von Bedeutung. Auf freie Felder kann auch der Jäger in beliebiger Richtung ziehen.
- Der Bär schlägt Holzfäller und Jäger.
- Der Fuchs schlägt Fasane und Enten.

Die Zugweiten, die zu schlagenden Kärtchen, die Punktwerte und die Anzahl der jeweiligen Kärtchen findest du noch einmal in der Übersichtstabelle am Ende der Seite.

**Geschlagen wird**, indem auf das Feld gezogen wird, auf dem ein Kärtchen liegt, das man schlagen kann und will. Es herrscht **kein Schlagzwang**.



Ein geschlagenes Kärtchen wird vom Plan genommen und bringt seine Punktzahl für den schlagenden Spieler.

**Tipp:** Wenn du auf den blauen bzw. braunen Kreis unterhalb des Spielbretts mit der Maus fährst, wird angezeigt, welche Farbe zu welcher Partei gehört und welche Kärtchen von der jeweiligen Partei bereits geschlagen wurden.



# Spielende

Sobald das letzte Kärtchen aufgedeckt wurde, beginnt der nächste Spieler die Endphase des Spiels. Jetzt hat jeder abwechselnd noch genau fünf Spielzüge. In der Anzeige unterhalb des Spielbretts steht die Summe der Züge, also am Anfang der Endphase 10.

In der Endphase gibt es neben den üblichen Schlagmöglichkeiten noch eine **zusätzliche Alternative** zu Siegpunkten zu gelangen. Jetzt dürfen Kärtchen der **eigenen** Farbe nach den normalen Bewegungsregeln aus den vier (gelben) Ausgängen des Waldes in der Mitte der Brettanten (neben den Feldern a5, i5, e9 und e1) herausgezogen werden. Auch diese Kärtchen werden vom Brett entfernt. Sie gelten als Gewinn und werden bei der Endwertung mitgezählt.

Das Spiel endet vorzeitig, wenn alle Kärtchen aufgedeckt wurden **und** ein Spieler kein Kärtchen seiner Farbe mehr auf dem Plan hat oder wenn keine einzige Karte (einschließlich Enten und Fasane) mehr gezogen werden kann, weil diese eingeschlossen sind.

Während des Spiels werden die Punktwerte der gewonnenen Kärtchen gemäß der nachfolgenden Übersichtstabelle aufaddiert. Und wie so oft gilt: Wer am Ende die meisten Punkte gesammelt hat, hat gewonnen.

**Achtung:** Es scheinen verschiedene Regelversionen im Umlauf zu sein: Auf Brettspielnetz ist bei **Punktegleichstand Remis!** Eine Mehrheit von Karten wird **nicht** bewertet.

# Übersichtstabelle

	Anzahl	Punkt-Wert	Zugweite	Schlagrichtung:	erbeutet
	2 x	10	1	In alle Richtungen	 
	6 x	5	beliebig	In alle Richtungen	 
	2 x	5	1	In alle Richtungen	 
	8 x	5	beliebig	Nur in Schussrichtung	   
	8 x	3	beliebig	Keine	
	7 x	2	beliebig	Keine	
 	15 x	2	-	Keine	

# Weitere Remisregeln

Manche Partien gehen unentschieden aus. In so einem Fall kann keiner der beiden Spieler mehr gewinnen, es sei denn, der andere macht einen enormen Fehler. Um endlose Partien zu vermeiden, gibt es bei Brettspielnetz.de zwei Möglichkeiten für ein Unentschieden:

- Beide Spieler sind sich darin einig geworden - oder
- 50 aufeinanderfolgende Züge lang wurde kein Kärtchen umgedreht und es wurde keines geschlagen.

Das wird von Brettspielnetz.de nicht automatisch überprüft. Du kannst dann einen Bericht an einen der Administratoren von Brettspielnetz.de schicken, in dem du deinen Gegner, die Spielnummer sowie die Zugnummer nennst, die ihr erreicht habt, und mitteilst, dass eine Remissituation entstanden ist. Der Administrator wird die Partie dann überprüfen und im berechtigten Fall Remis setzen. Du solltest dann natürlich keine Züge mehr durchführen. Bitte beachte, dass es sich in den Bedingungen um 50 Vollzüge handelt. Das heißt, wenn beispielsweise der erste Zug die Zugnummer 41 hatte, ist das Spiel erst ab dem 91. Zug remis, wenn sich bis dahin nichts getan hat.

# Strategie

Die Spielstrategie hängt von der Rolle ab, die du spielst:

- Wenn du Jäger und Holzfäller spielst: Fülle die Bäume nicht zu schnell. Da Bäume nicht bewegt werden können, können sie ein Hindernis für den Gegenspieler bilden. Wenn sie deinen Jägern dann im Weg stehen, kannst du sie immer noch fällen. Benutze deine Jäger um deine anderen Jäger und die Holzfäller vor dem Bären zu beschützen. Du hast nur zwei Holzfäller!
- Wenn du Füchse und Bären spielst: Versuche die Bären gegen Ende des Spiels zu den Ausgängen herauszubringen (denk dran: die Bären bewegen sich nur ein Feld pro Zug!). Das hebt Deinen Punktestand um je 10 Punkte.
- Ein Fasan bringt mehr Punkte als eine Ente, wenn du also die Wahl hast, dann ist der Fasan der leckerere Happen.
- Vergiss nicht, dass du auch Fasan und Ente bewegen kannst. Du kannst sie so deinem Mitspieler vor der Nase wegholen und sie selber erjagen.