

Halma Game instructions / game rules

Brettspielnetz.de Team
Copyright 2024 Brettspielnetz.de

Inhalt

Halma Spielregeln.....	1
Spielziel.....	2
Spielbeginn.....	3
Ziehen von Steinen.....	4
Spielende.....	5
Strategie.....	6
Die 50-Zug-Regel.....	7
Regeln für Unentschieden.....	8

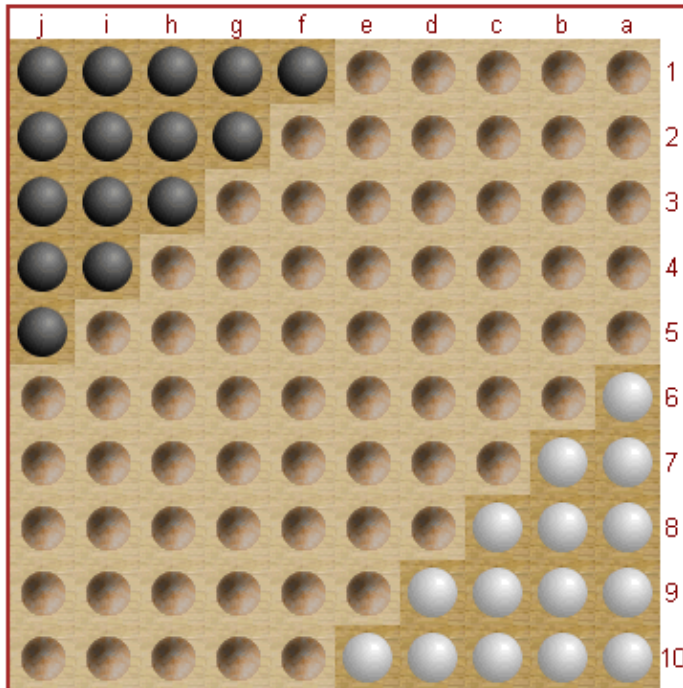
Halma Spielregeln

Spielziel

Halma wird bei Brettspielnetz mit 2 Spielern auf einem 10x10-Spielbrett gespielt. Jeder Spieler versucht, seine Steine von seinem "Haus" in die gegenüberliegende Ecke des Spielbretts, das "Haus" des Gegners, zu bringen. Es werden nicht wie bei Dame die gegnerischen Steine geschlagen, sondern andere Steine werden nur übersprungen - gegnerische oder eigene. In einem Zug dürfen sogar mehrere hintereinander übersprungen werden. Daher stammt auch der Name - im Altgriechischen heißt Halma "Sprung". Mehr zur Geschichte und den vielen Varianten von Halma - unter anderem das in vielen Spielesammlungen verbreitete Stern-Halma - gibt es in der Wikipedia.

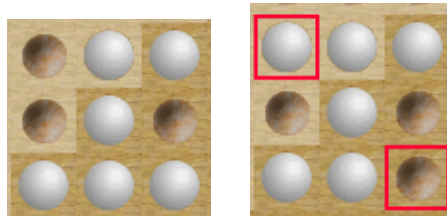
Spielbeginn

Zu Beginn hat jeder Spieler 15 Steine in seinem dreieckigen Haus stehen (rechts unten auf dem Spielbrett). Das Haus ist durch eine dunklere Farbe hervorgehoben.

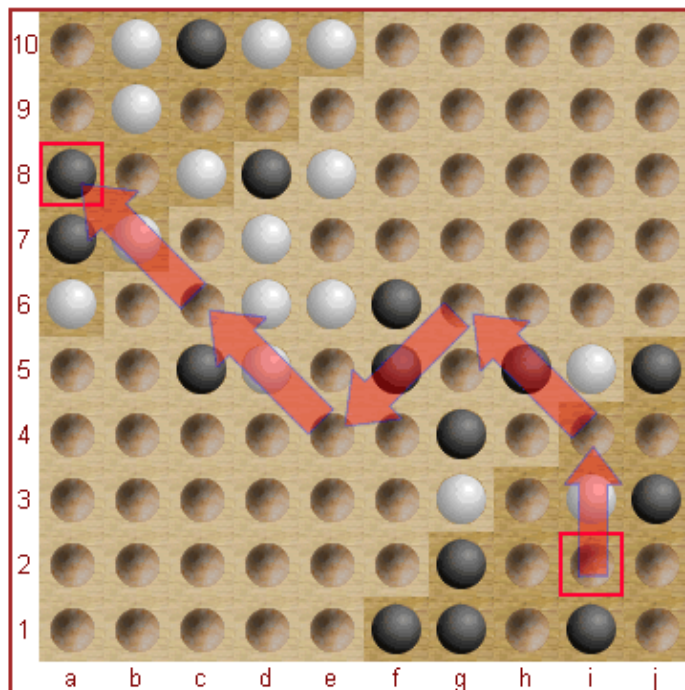


Ziehen von Steinen

Bei jedem Zug kannst du einen von deinen Steinen um ein Feld versetzen, dabei aber immer nur auf ein freies Feld. Das Versetzen kann in alle Richtungen geschehen: **horizontal, vertikal oder diagonal**, d. h. du hast 8 mögliche Richtungen. Ein Stein kann auch über einen direkt angrenzenden Stein **springen**, wobei es egal ist, ob das ein eigener oder ein gegnerischer Stein ist, solange das Feld dahinter frei ist. Hierunter ist ein Beispiel für einen Sprung.



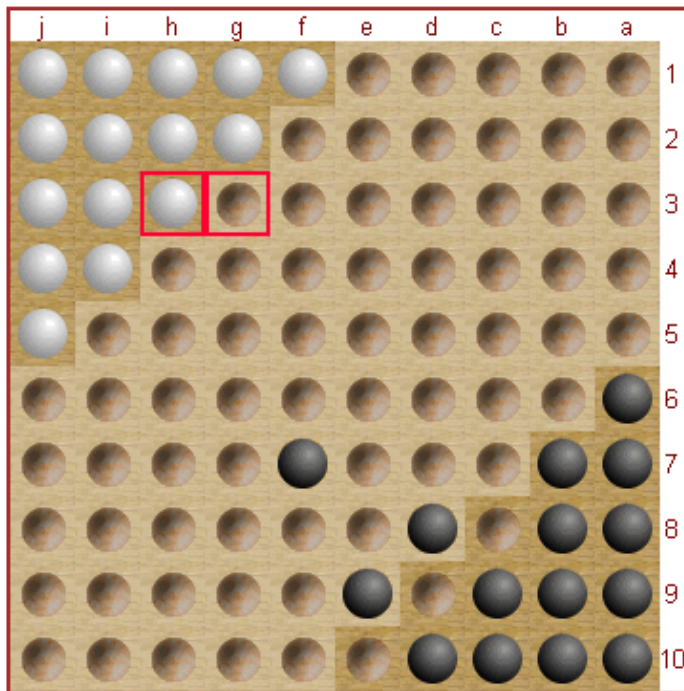
Auch ein Sprung kann in jede Richtung gemacht werden: horizontal, vertikal oder diagonal. Ein Stein darf auch **mehrere Sprünge hintereinander** in einem Zug machen und sich so über das ganze Spielbrett bewegen - solange genügend Steine zum Überspringen richtig dastehen. Hierzu klickst du nach einem Sprung einfach auf das nächste passende freie Feld, auf das du springen willst. Noch einmal: Im Gegensatz zu Dame bleiben die übersprungenen Steine aber stehen.



Das Springen ist bei Halma nicht verpflichtend. Auch wenn du nach einem oder mehreren Sprüngen noch weitere ausführen könntest, darfst du stehen bleiben - ganz wie es zu deiner Taktik passt.

Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn einer von den Spieler mit allen seinen Steinen im gegnerischen Haus angelangt ist. Hierunter ist ein Beispiel, in dem Weiß alle seine Steine in das schwarze Haus gebracht und damit gewonnen hat.



Strategie

Das Ziel von Halma ist es, mit all deinen Steinen so schnell wie möglich in das Haus deines Gegners zu gelangen. Du kannst dazu eine Reihe deiner Steine so aufbauen, dass du in einem Zug von einem zum anderen Ende springen kannst. Aber Vorsicht! Dein Gegner kann die gleiche Sprungreihe für sich nutzen...

Die 50-Zug-Regel

Um zu verhindern, dass jemand seine Steine in seinem eigenen Haus stehen lässt, so dass sein Gegner seine Steine nicht dort hereinbringen kann, muss jeder sein Haus **nach 50 Zügen geräumt** haben. Wer das nicht schafft, verliert das Spiel automatisch. Auch wenn einer der Spieler nach 50 Zügen wieder einen Stein in sein eigenes Haus setzt, hat er verloren. Haben beide Spieler nach 50 Zügen noch eigene Steine in ihrem jeweiligen Haus, dann ist das ein Remis.

Regeln für Unentschieden

Einige Partien enden unentschieden, also Remis. Beide Spieler können nicht mehr gewinnen, es sei denn, dass der Gegner einen Fehler macht. Aber es ist nicht erlaubt, durch ein endloses Spiel darauf zu warten. Offiziell ist Remis, wenn 3 Mal exakt die gleiche Stellung vorkommt, nachdem schon mehr als 51 Züge gespielt worden sind. Dies wird aber von Brettspielnetz nicht automatisch erkannt. Remis muss in diesem Fall durch eine **Mail an die Administration** unter Angabe des Spiels und der Spielnummer beantragt werden. Wenn es sich um eine **Zugwiederholung** handelt, musst du auch die **3 Zugnummern angeben**, in denen sich die Stellung wiederholt - wir suchen keine komplette Partie durch! Ein Administrator wird dann den Antrag prüfen und entscheiden, ob das Remis berechtigt ist.

Der Zug darf in diesen Fällen nicht ausgeführt werden!

Falls weitergespielt wird, verfällt das Recht Remis zu beantragen. Zu beachten ist dies insbesondere beim Remis durch dreifache Zugwiederholung. Hier muss ggf. Remis beantragt werden **bevor** die gleiche Stellung zum dritten Mal auftritt.