

Spelregels Halma tactiel

*Een heerlijke klassieker voor 2-3 spelers
vanaf 6 jaar*

Welkom in de wereld van "Halma", een tijdloos bordspel met eeuwenoude wortels in Griekenland. Deze klassieker kenmerkt zich door zijn strategische diepgang en de behendige manoeuvres van de stukken. Verplaats je pionnen naar de tegenovergestelde kant van de ster voordat je tegenstanders dat doen. Maar pas op, je paden kunnen geblokkeerd worden en je voortgang kan vertraagd worden. Zorg ervoor dat er geen pionnen achterblijven en denk altijd een stap vooruit. Combineer slim en demonstreer je tactische vaardigheden in de klassieke "Star Halma" of de uitdagendere variant "Jump Halma"! Wie ontwikkelt de beste strategieën en overwint de uitdaging?

Spelmateriaal

- Stervormig spelbord
- 45 tactiel aangepaste pionnen in drie kleuren (rood, groen, blauw)

Doel van het spel

Het doel van het spel is om als eerste speler al jouw pionnen naar de tegenoverliggende punt van de ster te verplaatsen.

Spelvoorbereiding

De punten van de ster worden gevuld met 15 spelstukken van dezelfde kleur. Bij twee spelers liggen 15 stukken recht tegenover elkaar; bij drie spelers speelt elke speler 15 stukken in het tegenoverliggende vrije punt. Wie als eerste aan zet is, wordt bepaald door loting.

Spelverloop

De startspeler verplaatst één van zijn pionnen met één vakje in de richting van het tegenoverliggende punt. Individuele pionnen mogen worden overgeslagen als de ruimte erachter vrij is. Daarna is de volgende speler aan de beurt en ook

die beweegt of springt met een pio vooruit. De spelers zetten hun beurten om de beurt voort.

De pionnen zijn veelzijdig in hun bewegingen en kunnen niet alleen vooruit, maar ook zijwaarts en achteruit. Er mag over de eigen pionnen en die van de tegenstander heen gesprongen worden, de ruimte achter hen vrij is.

In één beurt mag je over zoveel mogelijk pionnen achter elkaar springen. Het is cruciaal om slimme springpaden te creëren. Alle paden, zelfs die van je tegenstander, kunnen worden gebruikt om je pionnen snel naar het eindpunt te verplaatsen.

Tegenstanders kunnen elkaars voortgang blokkeren en proberen de doorgang van hun tegenstanders te belemmeren of individuele pionnen af te snijden of in te sluiten. Het is daarom belangrijk om de pionnen achteraan niet uit het oog te verliezen. Het kost waardevolle zetten om de eenzame spelers in te halen.

Spelvariant 'Jump Halma': De regels van Jump Halma zijn in principe hetzelfde. Daarnaast zijn speciale sprongen toegestaan. Individuele pionnen kunnen over een grotere afstand worden gesprongen. Er moeten echter evenveel ruimtes tussen de landingsruimte en de pion waarover gesprongen wordt als tussen de afzetruimte en het stuk waarover gesprongen wordt. Andere pionnen mogen zich niet in het springpad bevinden, noch die van jezelf, noch die van je tegenstander.

Einde van het spel

De speler die als eerste al zijn stukken op het doelpunt heeft geplaatst, is de winnaar.

Veel speelplezier!

*Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar vanwege kleine onderdelen.
Bewaar deze informatie.*