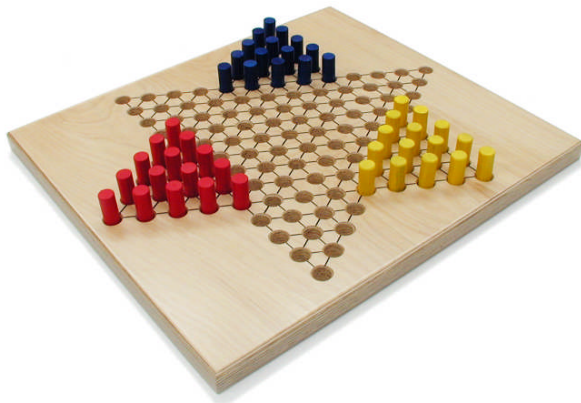


Halma (ERGTHE10)



Übungsbereiche

Handlungsplanung, Konzentration, Strategieplanung, räumliche Wahrnehmung, Ausdauer, Feinmotorik, Fingerfertigkeit

Spielmaterial

Brettspiel für 2 - 3 Spieler, Halmaspielbrett, 2 bzw. 3 x 10 Spielsteine in der gleichen Farbe

Ziel

Jede Spielerin versucht ihre Steine möglichst schnell in die gegenüberliegende Sternspitze zu bringen. Diejenige, die als Erste alle Felder wieder besetzt, hat gewonnen.

Spielanleitung

Jede Spielerin erhält 10 Figuren einer Farbe, die sie in eine der Sternspitzen in die Löcher steckt. Gegenüber der Startstellung der Spielerin muss jeweils eine leere Sternspitze liegen. Es wird ausgelost, wer beginnt. Danach wird reihum gezogen. Jede Spielerin darf, wenn sie am Zug ist, nur eine ihrer Figuren bewegen. Man darf entweder springen oder ziehen, jedoch nicht beides in einem Zug.

Das Ziehen: Beim Ziehen wird die Figur stets von einem Punkt auf einen benachbarten Punkt in beliebiger Richtung gesetzt, also auch rückwärts oder schräg.

Das Springen: Ist ein benachbarter Platz von einer eigenen oder einer fremden Figur besetzt, so kann diese übersprungen werden, wenn der in derselben Richtung dahinter liegende Punkt frei ist. Sprünge sind ebenfalls in jede Richtung erlaubt. Auf diese Weise können auch mehrere Figuren mit fortgesetzten Sprüngen in einem Zug übersprungen werden.

Zwischen den einzelnen Sprüngen darf die Richtung gewechselt werden, z.B. im Zickzack. Es besteht keine Verpflichtung zum Springen; eine Reihe von Sprüngen kann nach Belieben beendet werden, auch wenn weitere Sprünge möglich sind.

Aus Vereinfachungsgründen wurde in geschlechtsspezifischen Ausdrücken immer die „weibliche Form“ gewählt! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren! Der verwendete Lack ist lösungsmittelfrei, kindersicher, abriebfest, ungiftig. Das Spiel ist ausschließlich als solches zu verwenden. Bei Beanstandungen bitte WS Team Idee – SÖB GmbH unter 01 493 26 96 benachrichtigen.