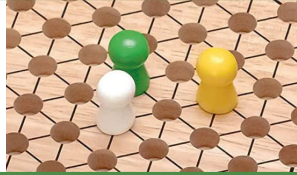


HALMA



Bedienungsanleitung



Anzahl der Spieler:
1-6

So funktioniert's !

- Alle Spieler haben 10 Spielsteine in Ihrer Ecke. Nur wenn ihr mit zwei Spielern spielt, werden 15 Steine genutzt.
- Ziel des Spiels ist es das jeder Spieler seine Figuren so schnell wie möglich in die gegenüberliegende Seite bringt. Wer das zuerst schafft hat das Spiel gewonnen.
- Jeder macht einen Zug, dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn. Im klassischen Halma darf kein Zug ausgesetzt werden.
- Jeder Spieler kann ein Feld nach vorne, nach hinten oder nach rechts oder links gehen.
- Ist ein Zug Feld durch einen eigenen oder gegnerischen Stein besetzt, kann man diesen in der Zugrichtung überspringen. Voraussetzung ist jedoch, dass das Feld hinter dem übersprungenen Stein frei ist. Wenn man seine Steine geschickt formiert, kann man über mehrere hinwegspringen. Dadurch gelangt man deutlich schneller auf die gegenüberliegende Seite.
- Sie müssen sich bei jedem Zug zwischen Einzelschritt und Springen entscheiden. Beides zusammen ist nicht erlaubt.
- Bei Halma bleiben immer alle Spielsteine auf dem Brett. Ist ein Spielstein einmal im Zielfeld angekommen, darf er dieses nicht mehr verlassen.

Das wird dabei gelernt:

- Das Spielen fördert das strategische Denken.
- Die Farben werden beim Spielen gelernt.
- Die Hand-Auge Koordination wird gefördert.



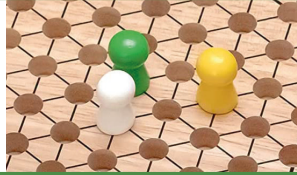
Number of players:
1-6

How it works:

- All players have 10 pieces in their corner. Only if you play with two players, 15 pieces are used.
- The aim of the game is for each player to move their pieces to the opposite side as quickly as possible. The first player to do this wins the game.
- Each player makes a move, then the next player moves clockwise. In classic Halma, no move may be suspended.
- Each player can move one space forward, backward or to the right or left.
- If a move square is occupied by one's own or an opponent's piece, one can skip it in the direction of the move. The prerequisite, however, is that the square behind the skipped stone is free. If you form your pieces skilfully, you can jump over several of them. This allows you to get to the opposite side much faster.
- You have to decide between single step and jumping on each move. Both together are not allowed. You may jump for as long as possible. However, you are not forced to do so.
- In Halma, all pieces always remain on the board. Once a piece has reached the target square, it may not leave it again.

This is learned in the process:

- Playing encourages strategic thinking.
- The colours are learned while playing.
- Hand-eye coordination is promoted.



Numero di giocatori:
1-6

Come funziona:

- Tutti i giocatori hanno 10 pezzi nel loro angolo. Solo quando si gioca con due giocatori, si usano 15 pezzi.
- Lo scopo del gioco è che ogni giocatore muova i suoi pezzi verso il lato opposto il più velocemente possibile. Il primo giocatore che lo fa vince la partita.
- Ogni giocatore fa una mossa, poi il giocatore successivo muove in senso orario. Nell'Halma classico, nessuna mossa può essere sospesa.
- Ogni giocatore può muovere uno spazio in avanti, indietro, a destra o a sinistra.
- Se una casella di mossa è occupata dal proprio pezzo o da un pezzo avversario, si può saltare nella direzione della mossa. Il prerequisito, tuttavia, è che il quadrato dietro la pietra saltata sia libero. Se formate i vostri pezzi abilmente, potete saltare su molti di loro. Questo ti permette di arrivare al lato opposto molto più velocemente.
- Devi decidere tra il passo singolo e il salto ad ogni mossa. Entrambi insieme non sono ammessi. Potete saltare il più a lungo possibile. Tuttavia, non siete obbligati a farlo.
- In Halma, tutti i pezzi rimangono sempre sulla tavola. Una volta che un pezzo ha raggiunto la casella di destinazione, non può lasciarla di nuovo.

Questo si impara nel processo:

- Giocare incoraggia il pensiero strategico.
- I colori si imparano giocando.
- Viene promossa la coordinazione mano-occhio.



Número de jugadores:
1-6

Cómo funciona:

- Todos los jugadores tienen 10 piezas en su esquina. Sólo cuando se juega con dos jugadores, se utilizan 15 piezas.
- El objetivo del juego es que cada jugador mueva sus piezas al lado contrario lo más rápido posible. El primer jugador que lo haga gana la partida.
- Cada jugador hace un movimiento, luego el siguiente jugador se mueve en el sentido de las agujas del reloj. En el Halma clásico, no se puede suspender ningún movimiento.
- Cada jugador puede moverse un espacio hacia adelante, hacia atrás o hacia la derecha o la izquierda.
- Si una casilla de movimiento está ocupada por una pieza propia o del adversario, se puede saltar en la dirección del movimiento. El requisito previo, sin embargo, es que la casilla detrás de la piedra saltada esté libre. Si formas tus piezas con habilidad, puedes saltar sobre varias de ellas. Esto le permite llegar al lado opuesto mucho más rápido.
- Tienes que decidir entre el paso simple y el salto en cada movimiento. Los dos juntos no están permitidos. Puedes saltar durante el mayor tiempo posible. Sin embargo, no está obligado a hacerlo.
- En Halma, todas las piezas permanecen siempre en el tablero. Una vez que una pieza ha llegado a la casilla objetivo, no puede volver a salir de ella.

Esto se aprende en el proceso:

- Jugar fomenta el pensamiento estratégico.
- Los colores se aprenden jugando.
- Se promueve la coordinación mano-ojo.



Nombre de joueurs :
1-6

Comment cela fonctionne :

- Tous les joueurs ont 10 pièces dans leur coin. Ce n'est que lorsque l'on joue avec deux joueurs que l'on utilise 15 pièces.
- Le but du jeu est que chaque joueur déplace ses pièces vers le côté opposé le plus rapidement possible. Le premier joueur qui y parvient gagne la partie.
- Chaque joueur fait un mouvement, puis le joueur suivant se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre. En Halma classique, aucun mouvement ne peut être suspendu.
- Chaque joueur peut se déplacer d'une case en avant, en arrière, à droite ou à gauche.
- Si une case de déplacement est occupée par sa propre pièce ou celle d'un adversaire, on peut la sauter dans la direction du déplacement. La condition préalable, cependant, est que la case derrière la pierre sautée soit libre. Si vous formez habilement vos pièces, vous pouvez sauter par-dessus plusieurs d'entre elles. Cela vous permet d'atteindre le côté opposé beaucoup plus rapidement.
- Vous devez choisir entre le pas simple et le saut à chaque mouvement. Les deux ensemble ne sont pas autorisés. Vous pouvez sauter aussi longtemps que possible. Toutefois, vous n'êtes pas obligé de le faire.
- En Halma, toutes les pièces restent toujours sur le plateau. Une fois qu'une pièce a atteint la case cible, elle ne peut plus la quitter.

Cela s'apprend en cours de route :

- Le jeu encourage la réflexion stratégique.
- Les couleurs s'apprennent en jouant.
- La coordination main-œil est favorisée.

Bedienungsanleitung Download:

Lade dir die Anleitung bequem auf dein Smartphone oder deinen Computer.



Hier kannst Du die Bedienungsanleitung herunterladen:
<https://bit.ly/Halma-Natureich>

Newsletter Anmeldung:

Melde dich zu unserem Newsletter an und erhalte z.B. PDFs über die
10 besten Lernstrategien für Kinder, Rechenaufgaben und vieles mehr.



Hier kannst Du dich zu unserem Newsletter anmelden:
<https://shop.natureich.de/pages/newsletter>

Model number: 122-0122-44

Made in China

Manufacturer number: EB495

DEU Achtung

ESP Advertencia

GBR Warning

ITA Avvertenza

FRA Attention

DNK Advarsel

NLD Waarschuwing

FIN Varoitus



Achtung! Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile.

Warning! Choking Hazard. Small parts.

Attention! Risque d'asphyxie par ingestion de petites pièces.

Avvertenze! Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.

Pericolo di soffocamento.



Mario Moosbauer
Ainmillerstraße 50
D-80801 München
www.natureich.de

