

Chinese Checkers

Board game for 3 players

Use the six-sided star board and 15 men each, in 3 different colours.

The star board is a more modern variation of the Halma board. It was developed in the 1920's in Britain. The term "Chinese" has been made up. Frequently these boards are made with hollows and marbles are used as men.

Each player receives 15 men and sets them up in his corner; the opposite corner of the same colour remains empty! The object of the game is to get the men from one star point to the opposite one across the board as quickly as possible. Moves and jumps are made as in Halma. The centre of the board is where the men come together and where complications arise. Well thought out moves are essential to avoid being held up or blocked. The first player to get all his men into the correct star point wins.

Halma

Bordspel voor 2 of 4 spelers

Ravensburger® Spelen Nr. 602 5 270 X
Speelmateriaal: 1 speelbord (Halma-karo en halma-ster);
19 gele, 19 blauwe,
15 groene en 15 rode
halmafiguren

Geschiedenis van het spel

Halma werd in 1883 in Engeland ontdekt. De naam vindt zijn oorsprong in de griekse taal waar het „springen” betekent. Het spel werd in Engeland erg snel bekend en korte tijd daarna was dit spel al spoedig in Europa verbreid.

Doel van het spel

Iedere speler heeft maar één opgave, zijn speelfiguren zo snel mogelijk in het tegenover hem liggende hof te brengen. Wie dit als eerste bereikt heeft, is winnaar.

Voorbereiding

Op het in vierkanten ingedeelde speelbord (Karo-speelbord) kunnen 2 of 4

personen spelen (Voor 3 personen is het zeshoekige speelbord bestemd). Bij 2 spelers bezet ieder met 19 speelfiguren een diagonaal tegenover elkaar liggend groot hof. Bij 4 spelers bezet ieder een kleiner hof met 13 speelfiguren. Het speelbord wordt schuin op de tafel gelegd, zodat elke speler zijn hof voor zich op tafel heeft liggen.

Spelverloop

Er wordt om geloot wie er begint. Daarna wordt om beurten gezet. Elke speler mag slechts één speelfiguur verplaatsen. Deze mag zowel springen als schuiven maar nooit beide in één zet.

Bij het schuiven wordt de speelfiguur steeds één veld verschoven in de richting naar keuze, dus ook achteruit. Is een aangrenzend veld door een andere of eigen figuur bezet, dan mag men eroverheen springen als het veld in deze richting achter de figuur vrij is. Op deze manier kunnen meerdere figuren gepasseerd worden in één zet. De figuren waar men over heen gesprongen is, worden niet weggehaald.

Men is niet verplicht te springen. Een sprong kan naar keuze beëindigd worden, ook als verder springen mogelijk is.

Einde van het spel

Gewonnen heeft de speler die als eerste al zijn speelfiguren aan de overkant in het hof van de tegenspeler heeft geplaatst.

Speltaktiek

Bij halma wordt er minder aandacht besteed aan de strijd dan bij andere bordspellen: het is niet de bedoeling de tegenstander te slaan of te hinderen, maar de eigen figuren zo gunstig mogelijk te leiden, waarbij men natuurlijk ook gebruik maakt van de positie van de tegenstander.

De beste manier om de figuren zo snel mogelijk over het bord te brengen is het gebruik van „ladders” van de start naar het doel, om daarmee zoveel mogelijk figuren in lange sprongen naar voren te brengen. Stuit men in het centrum van het speelbord op figuren van de tegenstander, dan verdient het aanbeveling deze te blokkeren of te vermijden, zodat men de eigen „ladder” kan gebruiken. Men moet proberen iedere mogelijkheid om te springen te benutten en door het scheiden of inbouwen van de ladder van de tegenstander, deze te hinderen. Men moet ervoor zorgen dat er geen figuren achter blijven en dat er geen figuren van de ladders afdwalen, want elke zet zonder sprong betekent verlies aan tempo.

Halma Solo

Speelmateriaal: Halma-karo speelbord,
19 halmafiguren in één
kleur

Wie zich graag alleen met het halma-spel wil vermaken, kan dit op de volgende manier doen: De speler bezet een hof met 19 pionnen. Dan probeert hij met zo

min mogelijk zetten of sprongen in het tegenover liggende gebied te komen. Bij iedere partij wordt het benodigde aantal sprongen en zetten geteld. De speler moet ernaar streven, steeds weer nieuwe en gunstiger mogelijkheden te vinden om hierdoor met steeds minder zetten het doel te bereiken.

Tippy

Voor 2 tot 4 spelers

Spelmateriaal: Halma-karo speelbord,
per speler 15 halmafiguren

Twee, drie of vier spelers spelen op de snijpunten van de velden op het halma-bord. Nu is het de bedoeling, de tegenstander in te bouwen, d.w.z. men plaatst zijn figuren zo om het veld van de vijandige figuur, dat deze geheel door 4 figuren van de andere spelers ingesloten wordt. Elke deelnemer speelt tegen de ander. Wie met zijn figuur een dergelijke insluiting voltooit, mag de gevangen figuur wegpakken en behouden. Het vrijgekomen veld kan nu weer bezet worden. Hierdoor verandert de spel-situatie steeds en ontstaan er voortdurend nieuwe, verrassende en opwindende mogelijkheden. Het spel is uit, als alle pionnen verbruikt of zo geplaatst zijn, dat inbouwen niet meer mogelijk is.

Wie meer pionnen van de tegenstander ingebouwd of veroverd heeft dan eigen pionnen verloren, is winnaar.

Twee katten en negentien muizen

Voor 2 spelers

Spelmateriaal: Halma-karo speelbord,
ieder 2 en 19 halma-
figuren in één kleur

Een speler neemt 2 figuren als katten en plaatst deze in het midden van het speelbord. De andere speler neemt 19 pionnen als muizen en verdeelt deze willekeurig over het bord. De katten en muizen kunnen nu van het ene veld naar het andere trekken en wel in alle richtingen. De katten mogen (ze moeten het niet) hierbij de muizen, waarachter een veld vrij is, door erover heen te springen, slaan en deze dan van het speelbord verwijderen. Daarentegen mogen de katten niet door de muizen geslagen worden. De muizen proberen de katten zo in te sluiten, dat deze geen kant meer uit kunnen. Omgekeerd hebben de katten gewonnen als het hen lukt zoveel muizen te vangen, dat zij zelf niet meer ingesloten kunnen worden.

Quick-halma

Voor 2 of 4 spelers

Spelmateriaal: Halma-karo speelbord,
voor elke speler 6 halma-
figuren

Bij deze variant op het grote halma-spel bezetten de spelers met hun figuren de 6 velden tussen de gekleurde lijnen, waardoor de „hoven” worden begrensd. Bij twee spelers bezet men de tegenover

elkaar liggende linies, bij vier spelers alle hoeken. Men volgt de spelregels van het halma-spel op de vierkante velden. Wie zijn figuren het eerst op vijandig gebied heeft gebracht, is winnaar.

Gobang

Voor 2 tot 4 spelers

Spelmateriaal: Halma-karo speelbord,
ieder 12 halmafiguren

Twee, drie of vier personen spelen op de vierkante velden van het speelbord. Iedere speler krijgt 12 figuren. De opgave is nu, vijf in één richting (horizontaal, vertikaal of diagonaal) naast elkaar liggende velden te bezetten. Om beurten verplaatst iedere speler steeds één pion. De spelers moeten trachten, enerzijds een groot aantal mogelijkheden te creëren om zo'n rij van 5 figuren te kunnen formeren, anderzijds de tegenstander dit zoveel mogelijk te beletten.

Bij kundig spel zullen spoedig alle figuren gezet zijn, zonder dat er een rij gevormd is. Dan mag men door te schuiven (zoals bij het damspel) verder spelen. Men mag afwisselend naar alle richtingen schuiven, maar steeds slechts één veld verder. Wie het eerst vijf figuren in één rij brengt, heeft gewonnen.

Bij dit spel mag men zijn medespeler nimmer uit het oog verliezen en zich niet vastbijten in één enkel plan. Zodra één tegenstander drie figuren op één rij heeft, moet men hem de aanvulling hiervan tot vijf figuren onmogelijk maken, anders is het spel verloren.

Overigens kunnen zich bij het spel voor 4 personen ook twee spelers als bondgenoten samenvoegen. Dan krijgt elke speler slechts 6 figuren en de twee bondgenoten spelen dan met dezelfde kleur.

Halma voor drie spelers (Chinees schaak)

Spelmateriaal: Halma-ster speelbord,
ieder 15 speelfiguren in
drie verschillende kleuren

Het halma-ster speelbord is een moderne variatie van halma en werd tussen 1920 en 1930 in Engeland ontwikkeld. De benaming „Chinees” is een uitvinding van de spellenfabrikant. Vaak treft men speelborden aan met uithollingen, zodat met glazen of stenen knikkers gespeeld kon worden.

Iedere speler krijgt 15 figuren, die hij in één van zijn beide speelhoeken opstelt. Doel van het spel is de figuren zo snel mogelijk in het tegenover liggend hof te krijgen. In het midden van het speelbord ontmoeten drie verschillende figuren elkaar. Iedere speler zal op zijn eigen manier proberen te ontwijken, om niet door de twee andere spelers belemmerd te worden. De speler die als eerste zijn figuren in de tegenover hem liggende sterre-punt heeft staan, is winnaar.