



Halali! ist ein Brettspiel von Rudi Hoffman aus dem Hause Kosmos, bei dem Jäger und Waldtiere aufeinandertreffen. Die Kärtchen liegen zunächst verdeckt auf dem Plan, und ihr deckt sie nach und nach auf oder zieht damit über das Feld. Wer die wertvolleren Kärtchen erbeutet, gewinnt.

Spielziel

Sammelt möglichst viele wertvolle Kärtchen, indem ihr gegnerische und neutrale Karten schlägt. Am Ende entscheidet die Punktzahl der erbeuteten Kärtchen.

Vorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Verteilt die Kärtchen verdeckt und zufällig auf die Felder, nur das Mittelfeld bleibt frei. Einigt euch, wer die blaue und wer die braune Seite übernimmt.

So spielt ihr

- 1 Blau eröffnet, danach seid ihr abwechselnd an der Reihe.
- 2 In deinem Zug deckst du entweder ein verdecktes Kärtchen auf oder du bewegst ein Kärtchen.
- 3 Beim Aufdecken bleibt die Ausrichtung des Kärtchens unverändert.
- 4 Bewegen darfst du nur Kärtchen deiner Farbe und die grünen neutralen Kärtchen, jeweils geradlinig über beliebig viele freie Felder – die einzelnen Kartenarten haben dabei eigene Einschränkungen.
- 5 Schlägst du ein Kärtchen, nimmst du es an dich. Wer wen schlagen darf, hängt von der Kartenart ab.
- 6 Sind alle Kärtchen aufgedeckt, folgen noch 5 Runden als Schlussphase. Darin könnt ihr zusätzlich punkten, indem ihr eigene Kärtchen aus dem Wald herausführt.

So gewinnt ihr

Nach der Schlussphase zählt jeder die Punkte seiner erbeuteten Kärtchen zusammen. Die höchste Summe gewinnt.

Spielziel

Ihr jagt euch im Wald gegenseitig die Kärtchen ab. Jedes erbeutete Kärtchen ist am Ende Punkte wert, wobei die Werte unterschiedlich hoch ausfallen. In der Schlussphase kommt eine zweite Punktquelle dazu: eigene Kärtchen, die ihr aus dem Wald herauszieht. Gewonnen hat, wer nach dem letzten Zug die größere Punktschme vor sich liegen hat.

Spielmaterial

1 Spielplan

Kärtchen in Blau, Braun und Grün

Spielaufbau

- Der Spielplan kommt in die Tischmitte.
- Alle Kärtchen werden gemischt und dann verdeckt sowie zufällig auf die Planfelder verteilt.
- Einzig das Feld in der Mitte bleibt unbelegt.
- Klärt vorab, welcher von euch die blauen Kärtchen übernimmt und welcher die braunen.

Spielbeginn

Den ersten Zug macht die blaue Seite. Danach wechselt ihr euch ab.

Spielablauf

Zwei Möglichkeiten pro Zug

Bist du an der Reihe, entscheidest du dich für genau eine von zwei Aktionen: Du deckst ein verdecktes Kärtchen auf oder du bewegst ein Kärtchen.

Aufdecken

Drehst du ein Kärtchen um, darfst du seine Ausrichtung nicht verändern. Es bleibt so liegen, wie es auf dem Feld lag.

Bewegen

Bewegen darfst du nur Kärtchen deiner eigenen Farbe sowie die grünen neutralen Kärtchen. Ein Zug führt geradlinig in eine Richtung über beliebig viele leere Felder. Jede Kartenart bringt dabei eigene Einschränkungen mit, an die du dich halten musst.

Schlagen

Mit einem Zug kannst du gegnerische und neutrale Kärtchen schlagen. Welche Karte welche andere schlagen darf, ist von Art zu Art verschieden: Der Bär etwa kommt nur an Holzfäller und Jäger heran. Ein geschlagenes Kärtchen nimmst du an dich und legst es vor dir ab.

Schlussphase

Sobald kein Kärtchen mehr verdeckt liegt, beginnt die Endphase. Sie umfasst noch 5 Runden. Neben dem Schlagen könnt ihr jetzt auch dadurch punkten, dass ihr eigene Kärtchen aus dem Wald herausführt.

Der Spielzug

- 1 Du bist am Zug und wählst eine der beiden Aktionen.
- 2 Entweder deckst du ein verdecktes Kärtchen auf, ohne seine Ausrichtung zu ändern.
- 3 Oder du bewegst ein Kärtchen deiner Farbe beziehungsweise ein grünes neutrales Kärtchen geradlinig über beliebig viele freie Felder, unter Beachtung der Einschränkungen dieser Kartenart.
- 4 Endet der Zug auf einem Kärtchen, das du schlagen darfst, nimmst du es an dich.
- 5 In der Schlussphase kannst du stattdessen ein eigenes Kärtchen aus dem Wald herausziehen und dafür punkten.
- 6 Danach ist die andere Seite an der Reihe.

Sonderregeln

- Beim Aufdecken darf die Lage des Kärtchens nicht gedreht oder verschoben werden.
- Fremde Kärtchen der gegnerischen Farbe darfst du nicht bewegen, grüne neutrale Kärtchen dagegen schon.
- Bewegungen laufen immer in einer Richtung und nur über leere Felder.
- Schlagen ist nicht beliebig: Jede Kartenart darf nur bestimmte andere Kärtchen schlagen, der Bär zum Beispiel nur Holzfäller und Jäger.
- Das Herausziehen eigener Kärtchen aus dem Wald bringt erst in der Schlussphase Punkte.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet nach den 5 Runden der Schlussphase, die beginnt, sobald alle Kärtchen aufgedeckt sind. Anschließend zählt jeder die Punkte seiner erbeuteten Kärtchen zusammen. Die Kärtchen sind unterschiedlich viel wert. Wer die höhere Summe erreicht, gewinnt. Zum Gleichstand sagt die Quelle nichts.

Tipps

- Überlege vor jedem Aufdecken, ob du der Gegenseite damit ein starkes Kärtchen schenkst – aufgedeckte Karten kann sie ebenfalls nutzen.
- Die grünen neutralen Kärtchen darf jeder bewegen. Plane damit, dass die Gegenseite deinen Zug im nächsten Moment rückgängig machen kann.
- Merke dir, welche Kartenart welche schlagen darf. Ein Bär ist gegen die falschen Gegner wirkungslos.
- Freie Felder sind deine Reichweite. Ein leergeräumter Weg macht auch die Gegenseite schnell.
- Behalte die Schlussphase im Blick: In den letzten 5 Runden kann das Herausführen eigener Kärtchen mehr bringen als ein riskanter Angriff.

Häufige Fragen

Darf ich in einem Zug aufdecken und ziehen?

Nein. Pro Zug wählst du genau eine der beiden Möglichkeiten: aufdecken oder ein Kärtchen bewegen.

Wer macht den ersten Zug?

Die blaue Seite beginnt, danach wird abwechselnd gespielt.

Darf ich das Kärtchen beim Aufdecken drehen?

Nein. Die Ausrichtung des Kärtchens muss beim Aufdecken unverändert bleiben.

Kann ich auch grüne Kärtchen bewegen, obwohl sie nicht meine Farbe sind?

Ja. Neben den Kärtchen deiner eigenen Farbe darfst du auch die grünen neutralen Kärtchen bewegen.

Wie weit darf ein Kärtchen ziehen?

Über beliebig viele leere Felder in einer Richtung. Zusätzlich gelten für die einzelnen Kartenarten eigene Einschränkungen.

Darf jede Karte jede andere schlagen?

Nein. Jede Kartenart hat eigene Voraussetzungen zum Schlagen. Ein Bär kommt zum Beispiel nur an den Holzfäller und den Jäger heran.

Was passiert mit einem geschlagenen Kärtchen?

Du nimmst es an dich. Am Spielende zählt es zu deiner Punktwertung.

Wann endet das Spiel?

Sobald alle Kärtchen aufgedeckt sind, beginnt die Endphase. Danach werden noch 5 Runden gespielt, dann ist Schluss.

Wie bekomme ich in der Schlussphase zusätzlich Punkte?

In den letzten 5 Runden darfst du neben dem Schlagen auch eigene Kärtchen aus dem Wald herausziehen und dafür punkten.

Sind alle Kärtchen gleich viel wert?

Nein. Die Kärtchen haben unterschiedliche Punktwerte. Wer am Ende die meisten Punkte zusammenzählt, gewinnt.

Informationen zum Spiel

Verlag	KOSMOS
Autor	Rudi Hoffman
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Gesellschaftsspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Kosmos, zuletzt geprüft am 22.08.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/halali/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/halali/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026