



Halma

Spielanleitung – kurz erklärt

Halma ist ein Brettspiel für die ganze Familie, das auf einem sternförmigen Spielplan gespielt wird. Jeder zieht seine 15 Kegel aus dem eigenen Hof in die gegenüberliegende Sternspitze. Gewürfelt wird nicht, es zählt allein, wie geschickt ihr eure Züge und Sprünge plant.

Spielziel

Bringe alle deine 15 Kegel von deinem Hof in die gegenüberliegende Spitze des Sterns. Wer dort zuerst komplett steht, gewinnt.

Vorbereitung

Legt den Halmastern in die Mitte. Jeder wählt eine Farbe und erhält 15 Kegel. Stellt eure Figuren in dem Hof auf, der vor euch liegt. Das Ziel ist die Spitze auf der genau gegenüberliegenden Seite.

So spielt ihr

- 1 Ihr seid reihum an der Reihe.
- 2 In deinem Zug bewegst du einen einzigen Kegel.
- 3 Entweder rückst du ihn ein Feld weit vor, zurück, zur Seite, gerade oder schräg.
- 4 Oder du springst über eine Figur, die direkt daneben steht, wenn dahinter beziehungsweise daneben ein freies Feld liegt.
- 5 Übersprungen werden dürfen eigene wie fremde Figuren; niemand wird dabei geschlagen.
- 6 Danach ist der nächste Mitspieler dran.

So gewinnt ihr

Sobald alle 15 Kegel einer Farbe in der Zielspitze stehen, ist die Partie für diesen Spieler gewonnen.

Spielziel

Ziel ist es, den kompletten eigenen Satz von 15 Halmakegeln über den Stern hinweg auf die gegenüberliegende Seite zu bringen. Dort stellst du deine Figuren in der Zielspitze wieder auf. Gefragt sind Tempo und Planung: Wer die kürzesten Wege und die längsten Sprungkettten findet, ist zuerst drüben. Gewonnen hat, wer als Erster alle Figuren im Ziel versammelt hat.

Spielmaterial

1 Halmastern-Plan

45 Halmakegel

Spielaufbau

- Legt den Halmastern-Plan für alle gut erreichbar in die Mitte.
- Jeder Mitspieler wählt eine Farbe und bekommt 15 Kegel dieser Farbe.
- Setze deine 15 Figuren in den Hof, der dort liegt, wo du am Spielplan sitzt.
- Merke dir die Sternspitze genau gegenüber: Das ist dein Zielfeld.

Spielbeginn

Sobald alle Figuren in den Höfen stehen, kann es losgehen. Gespielt wird reihum, jeder Spieler kommt der Reihe nach an die Reihe. Wer beginnt, legt die Quelle nicht fest.

Spielablauf

Grundprinzip

Halma kommt ohne Würfel und Karten aus. Ihr zieht abwechselnd je eine Figur, bis eine Farbe komplett im Ziel angekommen ist.

Der einfache Schritt

Du darfst einen deiner Kegel um genau ein Feld versetzen. Erlaubt sind alle Richtungen: vorwärts, rückwärts und seitwärts, dabei gerade oder schräg. Das Zielfeld muss frei sein.

Der Sprung

Statt eines Schritts kannst du springen. Voraussetzung ist eine Figur, die unmittelbar neben deinem Kegel steht. Dahinter beziehungsweise daneben muss ein freies Feld liegen. Ob es sich um eine eigene Figur oder die eines Mitspielers handelt, spielt keine Rolle.

Keine Steine werden entfernt

Anders als bei Dame verschwindet beim Überspringen nichts vom Brett. Alle übersprungenen Kegel bleiben unverändert stehen.

Sprungketten

Die Quelle beschreibt es als Bestreben der Spieler, in einem Zug mehrere Figuren zu überspringen, um schneller in die gegenüberliegende Sternspitze zu kommen.

Gegenspieler behindern

Die Mitspieler versuchen ihrerseits, ihre Steine so hinzustellen, dass du möglichst wenige Sprünge findest, während sie selbst durch Sprünge in alle Richtungen zügig vorankommen.

Der Spielzug

- 1 Du bist an der Reihe und wählst einen deiner Kegel aus.
- 2 Entscheide dich: ein Schritt auf ein freies Nachbarfeld oder ein Sprung.
- 3 Beim Schritt setzt du die Figur ein Feld weit gerade oder schräg in eine beliebige Richtung.
- 4 Beim Sprung setzt du sie über eine unmittelbar benachbarte Figur auf das freie Feld dahinter beziehungsweise daneben.
- 5 Übersprungene Figuren bleiben stehen, es wird nichts vom Brett genommen.
- 6 Der nächste Mitspieler ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Beim Überspringen wird kein Stein geschlagen oder aus dem Spiel genommen, alle übersprungenen Figuren bleiben auf ihrem Feld.
- Gesprungen werden darf über eigene und über gegnerische Figuren gleichermaßen.
- Schritte und Sprünge sind in alle Richtungen erlaubt, auch rückwärts und seitwärts.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle seine Figuren in der gegenüberliegenden Zielspitze aufgestellt hat. Dieser Spieler gewinnt. Zu Gleichstand oder Platzierungen der übrigen Mitspieler sagt die Quelle nichts.

Tipps

- Suche nach Zügen, in denen du mehrere Figuren hintereinander überspringen kannst. Das bringt dich am schnellsten voran.
- Nutze eigene Kegel bewusst als Sprungbretter, denn du darfst auch über deine eigenen Figuren springen.
- Stelle deine Steine so, dass die Mitspieler möglichst wenige Sprungmöglichkeiten vorfinden.
- Es kann sich lohnen, eine gegnerische Figur bis zuletzt in deren Hof einzuschließen.
- Du kannst eine eigene Figur in deiner Starthälfte zurücklassen, damit der Gegner sein Ziel nicht vollständig besetzen kann. Achte aber darauf, dass du diese Figur mit wenigen Zügen nachholen kannst.

Häufige Fragen

Darf ich auch rückwärts ziehen?

Ja. Ein Kegel darf vorwärts, rückwärts oder seitwärts bewegt werden, dabei gerade oder schräg.

Wird eine übersprungene Figur geschlagen?

Nein. Anders als bei Dame wird kein Stein aus dem Spiel genommen, alle übersprungenen Figuren bleiben stehen.

Darf ich über eigene Figuren springen?

Ja. Du darfst sowohl eigene als auch gegnerische Figuren überspringen.

Welche Bedingung muss für einen Sprung erfüllt sein?

Direkt neben deinem Kegel muss eine andere Figur stehen und dahinter beziehungsweise daneben muss ein Feld frei sein.

Kann ich in einem Zug mehrere Figuren überspringen?

Die Quelle beschreibt es als Ziel der Spieler, mehrere Figuren zu überspringen, um schneller auf die andere Seite zu kommen.

Wohin muss ich meine Figuren bringen?

In die Spitze des Sterns, die deinem eigenen Hof gegenüberliegt. Dort stellst du deine 15 Kegel wieder auf.

Wie viele Figuren hat jeder Spieler?

Jeder Spieler erhält 15 Halmakegel in einer Farbe. Die Quelle nennt 3 Farben zu je 15 Kegeln.

Darf ich eine Figur im eigenen Startfeld stehen lassen, um den Gegner zu blockieren?

Die Quelle nennt das als Hinweis: Man kann eine eigene Figur zurücklassen, damit der Gegner sein Ziel nicht vollständig besetzen kann. Sie sollte aber mit wenigen Zügen nachholbar sein.

Wer beginnt die Partie?

Dazu sagt die Quelle nichts. Sie hält nur fest, dass reihum gespielt wird.

Informationen zum Spiel

Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 08.09.2026. 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/halma/

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

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026