

Halma játékszabály

A doboz tartalma: mágneses játéktábla (hatszögű csillag alakú), 18 db bábu.

Ajánlott életkor: 6 éves kortól.

3 játékos részére.

A játékosok célja, hogy a bábukat a kezdősarokból ugrássorozatokkal eljuttassák a szemközti táborba.

Mind a három játékosnak 6-6 bábujuk van, ezeket a tábla sarkában az egyik saját színnel jelölt egyik háromszögben kell elhelyezniük.

A soron lévő játékos bármelyik bábujával léphet. A kiválasztott bábu egy mezőt léphet a 6 lehetséges irány bármelyikébe, de csak üres mezőre. Nem kötelező előre felé haladni, oldalra vagy visszafelé is lehet lépni. Mozgásra a tábla teljes területe használható, kivéve a más színnel jelölt táborokat.

Ha az egyik irányban a szomszédos mezőn bábu áll, mögötte pedig szabad mező, akkor a játékos a lépés helyett ugorhat, és a bábuját arra a szabad mezőre teheti. Átugrani csak egy bábút lehet, és az ugrás az előtte levő mezőről a mögötte levő mezőre végezhető el. A dámajátékokban ismert hosszú ugrás itt nem megengedett. Az ugrás a 6 féle irány bármelyikébe végrehajtható, ha a feltételei teljesülnek.

A halmában ütés nincs, az átugrott bábu játékban marad. Átugrani saját és ellenséges bábút is szabad.

Ha a játékos ugrást választott, és az érkezési mezőről újabb ugrásra van lehetősége, azonnal elvégezheti azt is, de ez nem kötelező. Az ugrássorozat hosszát és haladási irányát nem köti semmi. Ugrássorozat közben egyszerű lépést tenni nem lehet.

Ha egy játékos egyetlen olyan bábujával sem tud lépni, amely még nincs a célterületen, ellenfele köteles utat nyitni neki. A célterületre érkezett bábu már nem léphet ki onnan, de azon belül mozoghat.

Halma játékszabály

A doboz tartalma: mágneses játéktábla (hatszögű csillag alakú), 18 db bábu.

Ajánlott életkor: 6 éves kortól.

3 játékos részére.

A játékosok célja, hogy a bábukat a kezdősarokból ugrássorozatokkal eljuttassák a szemközti táborba.

Mind a három játékosnak 6-6 bábujuk van, ezeket a tábla sarkában az egyik saját színnel jelölt egyik háromszögben kell elhelyezniük.

A soron lévő játékos bármelyik bábujával léphet. A kiválasztott bábu egy mezőt léphet a 6 lehetséges irány bármelyikébe, de csak üres mezőre. Nem kötelező előre felé haladni, oldalra vagy visszafelé is lehet lépni. Mozgásra a tábla teljes területe használható, kivéve a más színnel jelölt táborokat.

Ha az egyik irányban a szomszédos mezőn bábu áll, mögötte pedig szabad mező, akkor a játékos a lépés helyett ugorhat, és a bábuját arra a szabad mezőre teheti. Átugrani csak egy bábút lehet, és az ugrás az előtte levő mezőről a mögötte levő mezőre végezhető el. A dámajátékokban ismert hosszú ugrás itt nem megengedett. Az ugrás a 6 féle irány bármelyikébe végrehajtható, ha a feltételei teljesülnek.

A halmában ütés nincs, az átugrott bábu játékban marad. Átugrani saját és ellenséges bábút is szabad.

Ha a játékos ugrást választott, és az érkezési mezőről újabb ugrásra van lehetősége, azonnal elvégezheti azt is, de ez nem kötelező. Az ugrássorozat hosszát és haladási irányát nem köti semmi. Ugrássorozat közben egyszerű lépést tenni nem lehet.

Ha egy játékos egyetlen olyan bábujával sem tud lépni, amely még nincs a célterületen, ellenfele köteles utat nyitni neki. A célterületre érkezett bábu már nem léphet ki onnan, de azon belül mozoghat.

Halma játékszabály

A doboz tartalma: mágneses játéktábla (hatszögű csillag alakú), 18 db bábu.

Ajánlott életkor: 6 éves kortól.

3 játékos részére.

A játékosok célja, hogy a bábukat a kezdősarokból ugrássorozatokkal eljuttassák a szemközti táborba.

Mind a három játékosnak 6-6 bábujuk van, ezeket a tábla sarkában az egyik saját színnel jelölt egyik háromszögben kell elhelyezniük.

A soron lévő játékos bármelyik bábujával léphet. A kiválasztott bábu egy mezőt léphet a 6 lehetséges irány bármelyikébe, de csak üres mezőre. Nem kötelező előre felé haladni, oldalra vagy visszafelé is lehet lépni. Mozgásra a tábla teljes területe használható, kivéve a más színnel jelölt táborokat.

Ha az egyik irányban a szomszédos mezőn bábu áll, mögötte pedig szabad mező, akkor a játékos a lépés helyett ugorhat, és a bábuját arra a szabad mezőre teheti. Átugrani csak egy bábút lehet, és az ugrás az előtte levő mezőről a mögötte levő mezőre végezhető el. A dámajátékokban ismert hosszú ugrás itt nem megengedett. Az ugrás a 6 féle irány bármelyikébe végrehajtható, ha a feltételei teljesülnek.

A halmában ütés nincs, az átugrott bábu játékban marad. Átugrani saját és ellenséges bábút is szabad.

Ha a játékos ugrást választott, és az érkezési mezőről újabb ugrásra van lehetősége, azonnal elvégezheti azt is, de ez nem kötelező. Az ugrássorozat hosszát és haladási irányát nem köti semmi. Ugrássorozat közben egyszerű lépést tenni nem lehet.

Ha egy játékos egyetlen olyan bábujával sem tud lépni, amely még nincs a célterületen, ellenfele köteles utat nyitni neki. A célterületre érkezett bábu már nem léphet ki onnan, de azon belül mozoghat.