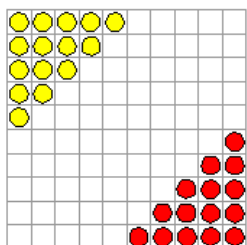


## Társas halmák

A halmák lényege, hogy a bábuk egy előre felrakott „halomját” lépések sorozatával áttelepítsék a tábla adott kijelölt helyére. A társas változataikban praktikusán: a játékosok saját bábuik (általában a versenytárs kiindulási helyére történő) mielőbbi áttelepítésében versenyeznek.

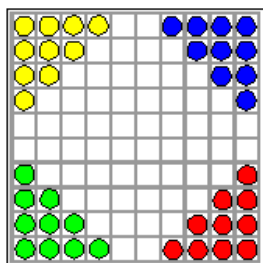
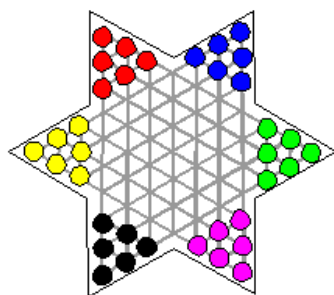
**Általános lépésszabály:** tetszés szerinti irányban (előre, hátra, jobbra, balra, vagy sorirányban, vagy átlóirányban) bármelyik üres szomszédos mezőre léphetnek a korongok: egy lépésben, egy korong, egy pozíciót. Ugrani is szabad, azaz egyetlen korong (**a színétől függetlenül**) átugorható, ha mögötte üres, érkezési mező van. Az ugrássorozat (egy korong ugrásainak, egy lépésben történő végrehajtása) nemcsak megengedett, de kívánatos is a győzelem megszerzéséhez...

*A HALMA egyes társas változatait (helytelenül) "kínai dámaként" jegyzik. (Amikor a GO kezdett hódítani Európában, akkor egy élelmes német játékgyártó igyekezett a halmát is keleti játékként népszerűsíteni. Mint tapasztaljuk: sikeresen.) A lépések, ugrás-sorozatok, emlékeztethetnek ugyan a dámákra, de a halmákban ismeretlen az ütés, távoli rokonságot sem mutat a "harcosabb" dámával*  
Társas változatai kisgyermekes családok kedvelt játékaik, különösen német nyelvterületen.



### Kétszemélyes Halma

Az eredetnek tekintett alapjátékban: ketten, 10x10-es négyzetes táblán, az átellenes sarkokon háromszög-elrendezésben felrakott, 15-15 db világos és sötét koronggal indulva játszanak. Az indulóállásból az általános lépésszabályokat betartva, társunkat megelőzve, igyekszünk áttelepíteni bábuinkat ellenfelünk bábuinak helyére.



### Négyesben is és akár hatan is egy táblán:

A halmalépések általános szabályai szerint, mindegyik játékos, az indulóállásával szemközti oldalra igyekszik eljuttatni korongjait. A jobboldali elrendezésben (10x10-es játékmezőn 4x10 db koronggal) négyen, a baloldali (6x6 db koronggal) hatan versenyezhetnek.

### Legérdekesebb a „tükrös” Halma (kettesben is és négyesben is)

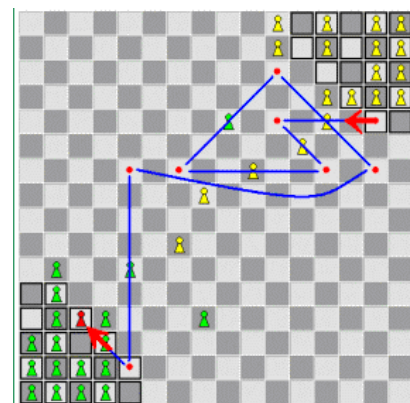
Lépésenként egy-egy bábút helyeznek át a játékosok: vagy bármely üres szomszédos mezőre, vagy egy „tükrös” ugrássorozattal.

A tükrös értelmezéséhez, példaként, lásd az ábrát; vedd észre a szabályt **a sárga bábu egy, nyíltól-nyílig követett egyetlen ugrássorozatában:**

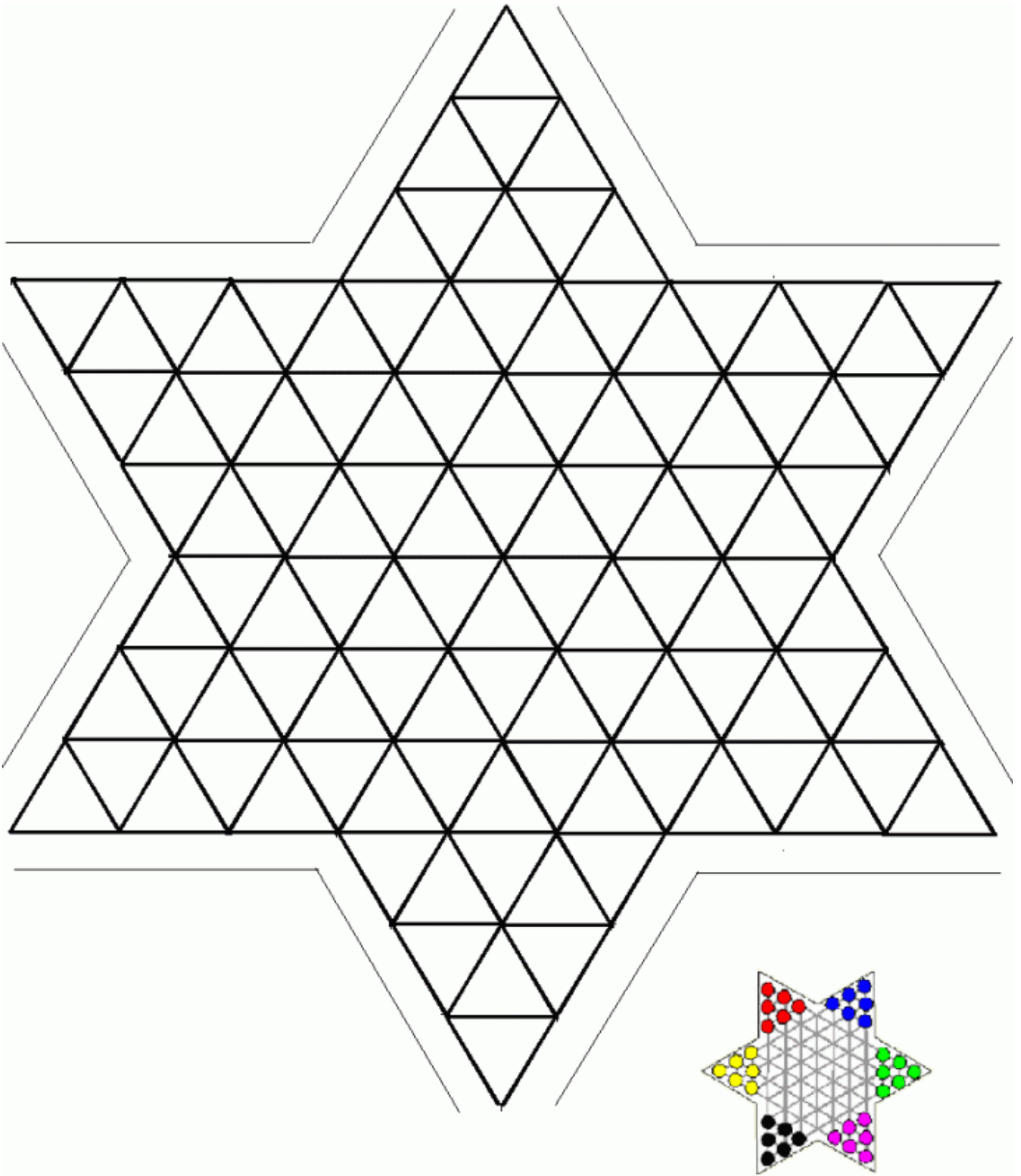
- bármely bábu tükrözötten(???) átugorható.
- csak üres mezőkre szabad lépni

(???)

Egyenes vonalban áthaladva egy (és az ugrott vonalban mindig csak egy!) táblán álló bábu felett, attól olyan távolságban érkezik le az azt átugró bábu, mint amilyen távolról indult tőle.



**Udvariassági szabály:** A lépésre kiválasztott bábút felemelve, a helyére rakod egy ujjadat és a másik keziddel "dolgozol" és ha társaid vitatják ugrásaid szabályosságát: az "ujjaddal megjegyzett" mezőről újra kezded.



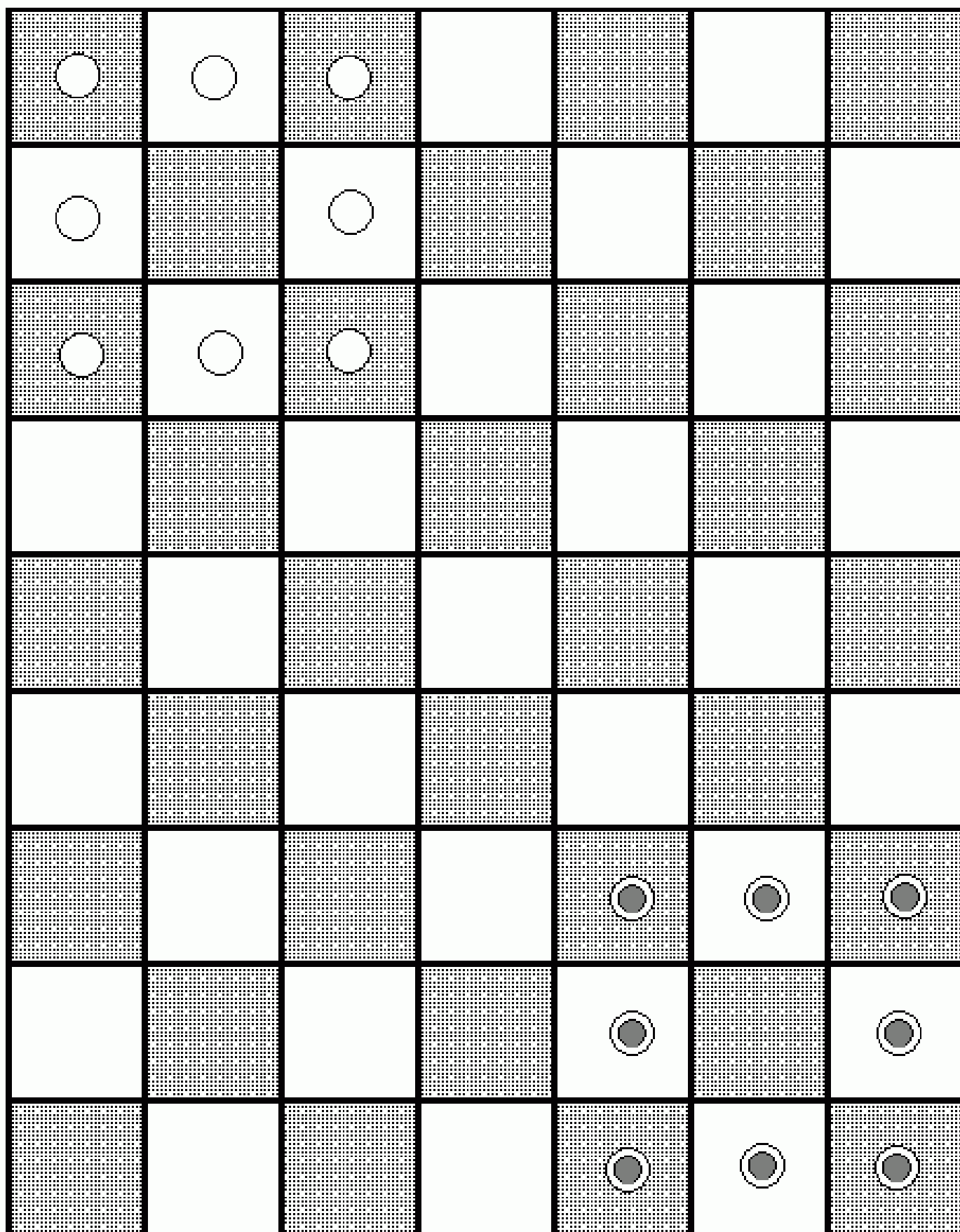
## Csillag-Halma (rádspontokon, 2x6 bábuval ketten, 6x6 bábuval hatan játszhatnak)

**Nyer:** aki előbb telepíti át bábuait az ellenoldalra (a versenytárs bábuinak kiinduló pozícióiba).

**Lépésszabály:** tetszés szerinti irányban (előre, hátra, jobbra, balra, vagy sorirányban, vagy átlóirányban) bármelyik üres rácspontra léphetnek a bábuk: egy lépésben, egy bábu, egy pozíciót.

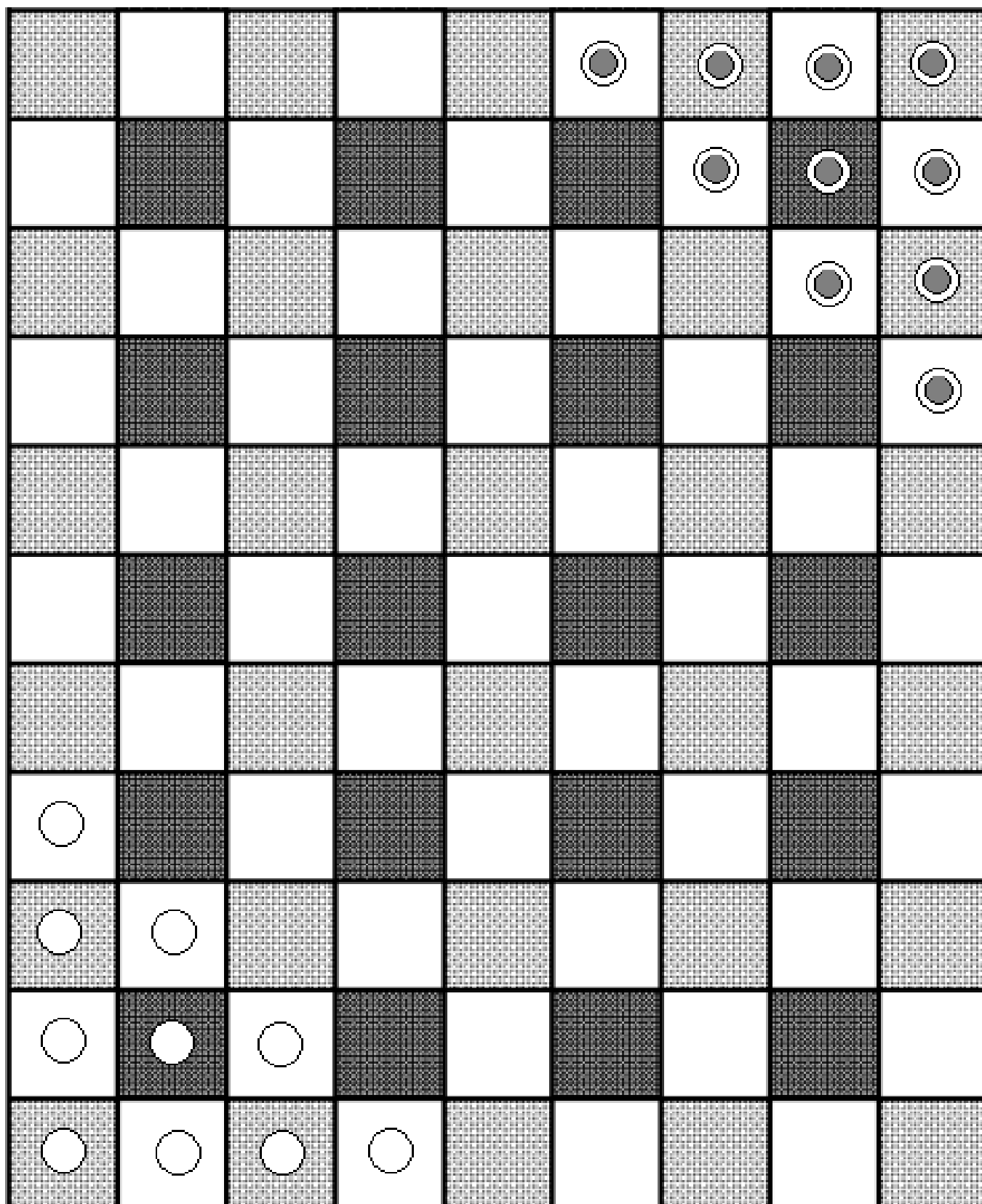
Ugrani is szabad, azaz egyetlen bábu (**a színétől függetlenül**) átugorható, ha mögötte üres, érkezési rácspont van. Az ugrássorozat (egy bábu ugrásainak, egy lépésben történő végrehajtása) nemcsak megengedett, de kívánatos is a győzelem megszerzéséhez...

Forrás: Nagylaci <http://www.jatektan.hu>



## Négyzetes Halma, téglalap-táblán

A lapméretből adódott a 7x9-es méret ötlete. Kipróbáltuk! Érdekesebb, mint a 10x10-es táblán.



## Tükrözéses Halma (10-10 bábuval, mini, kétszemélyes)

Az ugrás(sorozat) tükrözéses jellegében tér el a tradicionális halmáktól: Egyenes vonalban áthaladva egy (és az ugrott vonalban mindig csak egy!) táblán álló bábu felett, attól olyan távolságban érkezik le az azt átugró bábu, mint amilyen távolról indult tőle.