



Jijbent.nl: spelregels halma

Bram Schoonhoven
Copyright 2020 Jijbent.nl

Inhoud

Spelregels halma.....	1
Doel van het spel.....	1
Begin van het spel.....	1
Verplaatsen van de stenen.....	2
Einde van het spel.....	3
Strategie.....	3
De 50 zetten regel.....	3
Remise regels.....	3

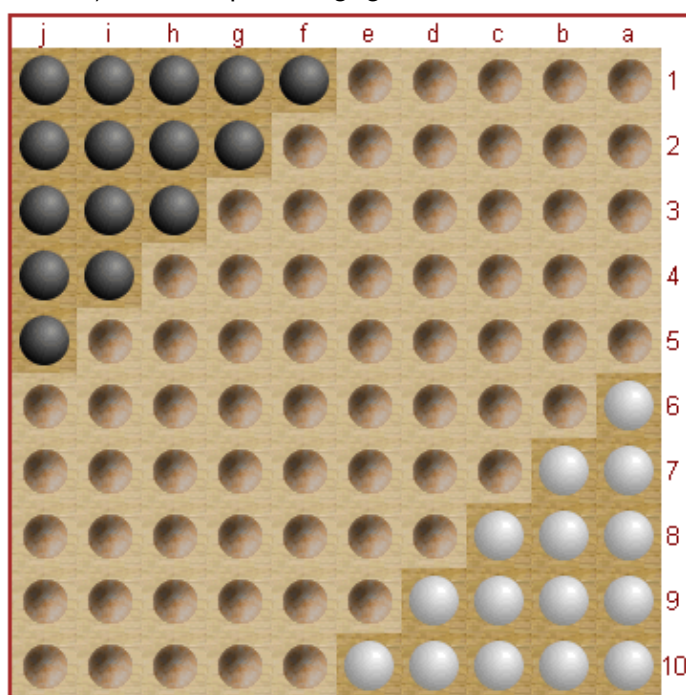
Spelregels halma

Doel van het spel

Halma (ook wel chinees dammen genoemd) wordt op Jijbent.nl gespeeld met 2 spelers op een bord van 10x10. De bedoeling van elke speler is om het kamp (van je tegenstander) aan de overzijde te bezetten met je eigen stenen. Je slaat geen stenen zoals bij dammen, maar je springt er gewoon over heen. Over welke pion je springt (die van jezelf of van je tegenstander) doet er niet toe. Je mag zelfs over meerdere pionnen na elkaar springen. De naam halma (Grieks voor sprong) zegt het eigenlijk al.

Begin van het spel

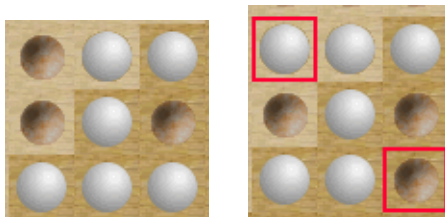
Aan het begin van het spel heeft iedere speler 15 stenen in zijn eigen kamp staan (rechtsonder op het bord). Het kamp is aangegeven met een donkere kleur.



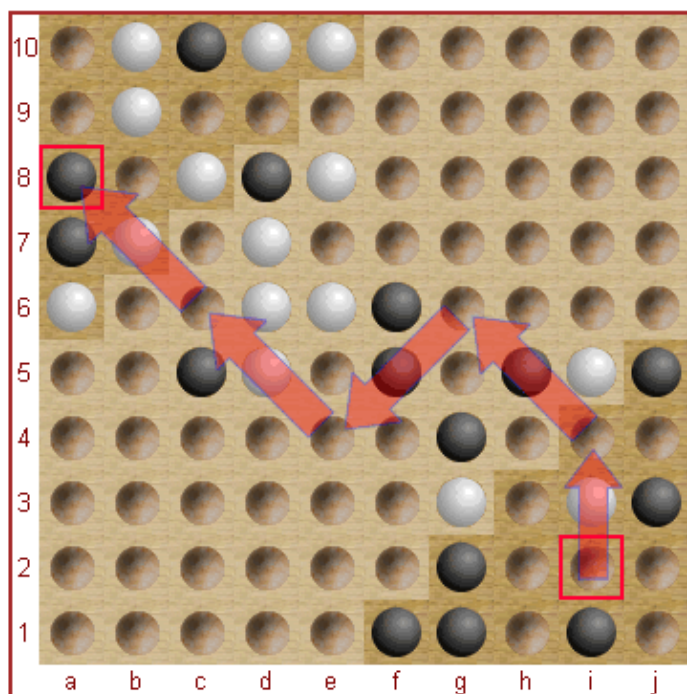
[[Draai bord](#)] spel: 226048 zet: 0... ● ○ ○

Verplaatsen van de stenen

Bij elke beurt kun je één van je stenen verplaatsen (altijd naar een lege plek). Het verplaatsen kan alle richtingen op (horizontaal, verticaal of diagonaal). Een steen kan ook **springen** over naastgelegen stenen (zowel die van jezelf of die van je tegenstander), zolang het maar op een lege plek landt. Hieronder maakt wit een sprong.



Ook een sprong kan in elke richting worden gemaakt, horizontaal, verticaal of diagonaal. Een steen kan ook meerdere sprongen in 1 beurt maken, over het hele bord heen springend (indien mogelijk). Om dit te doen, kun je na elke sprong gewoon op de volgende plek klikken waar je naar toe wilt springen. In tegenstelling tot bij dammen, verdwijnen bij halma de stukken niet van het bord.

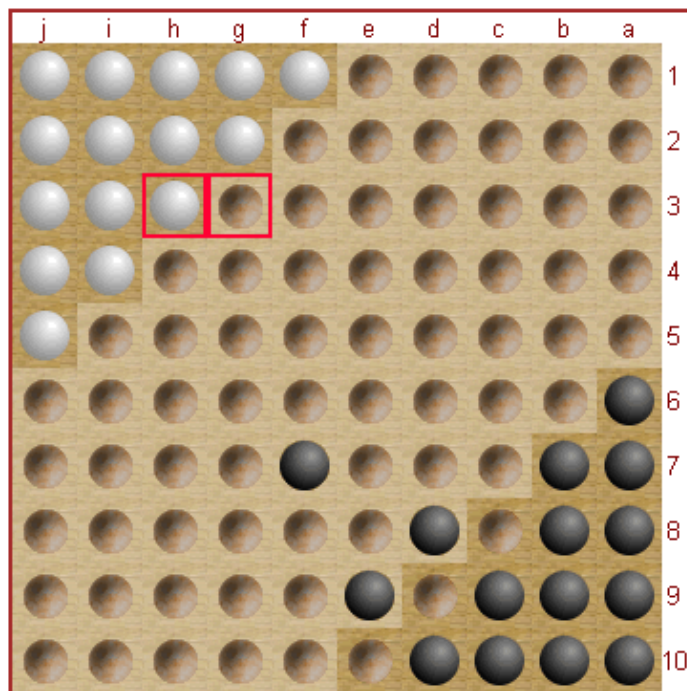


[Draai bord] spel: 353379 zet: 11. i2-a8 ● 3 ○ 1

Het springen is bij halma niet verplicht. Ook als je een sprong hebt gemaakt en er zijn nog andere sprongen mogelijk, maar je wilt stoppen, dan is dit toegestaan.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als 1 van de spelers al zijn stenen in het kamp van de tegenstander heeft gekregen. Hieronder heeft wit al zijn stenen in het kamp van zwart gekregen en daardoor gewonnen.



[Draai bord] spel: 226045 zet: 41... ● 12 ○ 15

Strategie

Het doel van halma is om jouw stenen zo snel mogelijk naar de hoek van de tegenstander zien te krijgen. Je kunt dit voor elkaar krijgen door een lijn van stenen te vormen waarover je elke keer heen kunt springen. Maar wees voorzichtig..... je tegenstander kan diezelfde lijn ook gebruiken.

De 50 zetten regel

Om te voorkomen dat iemand zijn stenen in het eigen kamp houdt en zo voorkomt dat de tegenstander zijn stenen daar in kan plaatsen, moet het eigen kamp na 50 zetten (van jou en je tegenstander elk) leeg zijn. Als je dat niet hebt gedaan, verlies je het spel automatisch. Ook als je later na die 50 zetten weer een steen terugplaatst in je eigen kamp, zul je verliezen. Hebben beide spelers na 50 zetten hun eigen kamp niet leeg, dan wordt het remise.

Remise regels

Sommige partijen eindigen onbeslist: remise. Dan kunnen beide spelers niet meer winnen, tenzij de tegenstander een fout maakt, maar het is niet toegestaan om daarop te wachten door eindeloos door te spelen. Officieel is het remise als 3 keer exact dezelfde stelling voorkomt en er meer dan 51 zetten zijn gespeeld. Dit wordt echter door Jijbent.nl niet automatisch gedetecteerd. Je kunt een remise claimen door een bericht naar de admins te sturen (via support), met vermelding van tegenstander en spelnummer en daarbij het bericht welke zet je van plan bent te spelen waardoor er een remisesituatie ontstaat. De admin zal dan de claim controleren en als de claim terecht is de partij remise maken. **Je moet dus niet daadwerkelijk de zet uitvoeren!** Als je gewoon doorspeelt,

vervalt het recht om remise te claimen.