

KLASSIKER FÜR ZWEI

# Halali!

Für 2 Spieler ab 8 Jahren



Rudi Hoffman

KOSMOS

## Spielidee

Ein Spieler führt Holzfäller und Jäger; der andere Spieler Füchse und Bären. Beide Parteien machen Jagd aufeinander: Außerdem gibt es noch Enten und Fasane, die von beiden Parteien gejagt werden. Auf dem Spielplan liegen zunächst alle Kärtchen verdeckt. Wer an der Reihe ist, deckt eins auf - oder macht mit einem bereits aufgedeckten einen Zug.

## Spielziel

Wer am Ende, wenn alle Kärtchen aufgedeckt sind, die meiste Beute gemacht hat, gewinnt.

## Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 8 Kärtchen mit blauem Hintergrund:
  - 2 x Bär und 6 x Fuchs
- 10 Kärtchen mit braunem Hintergrund:
  - 2 x Holzfäller und 8 x Jäger
- 30 neutrale Kärtchen mit grünem Hintergrund:
  - 7 x Ente, 8 x Fasan und 15 x Baum (Laub- und Nadelbaum)



## Spielvorbereitungen

- Der Spielplan gehört in die Tischmitte zwischen beide Spieler.
- Die 48 Kärtchen werden verdeckt gemischt und anschließend, ebenfalls verdeckt, auf die Felder des Spielplans verteilt. Das Mittelfeld bleibt dabei leer.
- Die Spieler entscheiden, wer Blau (Bär und Fuchs) oder Braun (Holzfäller und Jäger) spielt. Der blaue Spieler hat den ersten Zug, danach geht es abwechselnd weiter.

## Spielverlauf

Wer am Zug ist, kann eine von zwei Spielmöglichkeiten wählen:

1. Kärtchen umdrehen  
oder
2. aufgedecktes Kärtchen bewegen.

### 1. Kärtchen umdrehen

Wer ein Kärtchen umdrehen möchte, wählt ein beliebiges der noch verdeckt liegenden Kärtchen und deckt es auf. Dabei darf beim Aufdecken eines Kärtchens dessen Ausrichtung nicht verändert werden (siehe Abbildung).



### 2. Aufgedecktes Kärtchen bewegen

Grundsätzlich gilt, dass die aufgedeckten

- braunen Kärtchen nur vom Spieler Braun,
- blauen Kärtchen nur vom Spieler Blau,
- neutralen, grünen Kärtchen Ente und Fasan von beiden Spielern bewegt werden dürfen.

Ebenfalls gilt, dass

- die neutralen, grünen Kärtchen mit einem Baum nicht bewegt werden dürfen.

Außerdem gilt, dass

- die Bewegung nur in gerader Richtung und über beliebig viele, leere Felder erfolgen darf.

Allerdings gibt es auch ein paar **Einschränkungen**:

- Ein Bär darf nur 1 Feld weit bewegt werden.
- Ein Holzfäller darf ebenfalls nur 1 Feld weit bewegt werden.



- Hin- und Herziehen ist verboten. D. h., dass ein Spieler ein bewegtes Kärtchen seiner Farbe im unmittelbar folgenden eigenen Zug nicht wieder auf dasselbe Feld zurücksetzen darf, woher das Kärtchen gekommen ist.
- Ein neutrales, grünes Kärtchen, das von dem einen Spieler aufgedeckt oder bewegt wurde, darf der andere Spieler in seinem Zug nicht sofort bewegen.

### Schlagen und Punkten

Spielziel ist es, gegnerische und neutrale Kärtchen zu schlagen. Dabei folgt jede Figur eigenen Gesetzen:

- Der Holzfäller schlägt nur Bäume.
- Der Jäger schlägt alle Tiere (Bär, Fuchs, Fasan und Ente) aber nur in Schussrichtung. (Deshalb ist es wichtig, dass die Kärtchen beim Aufdecken nicht beliebig, weil u. U. taktisch ausgerichtet werden dürfen.) Die Ausrichtung des Gewehrs ist jedoch nur für das Schlagen von Bedeutung. Auf freie Felder kann auch der Jäger in beliebiger Richtung ziehen.
- Der Bär schlägt Holzfäller und Jäger.
- Der Fuchs schlägt Fasane und Enten.

Geschlagen wird, indem auf das Feld gezogen wird, auf dem ein Kärtchen liegt, das man schlagen kann und will. Es herrscht kein Schlagzwang. Ein geschlagenes Kärtchen wird vom Plan genommen und offen vor dem Spieler abgelegt, der es geschlagen hat.



### Spielende

Sobald das letzte Kärtchen aufgedeckt wurde, beginnt der nächste Spieler die Endphase des Spiels. Jetzt hat jeder abwechselnd noch genau fünf Spielzüge. Die Spieler zählen laut, wie viele Züge noch verbleiben.

In der Endphase gibt es neben den üblichen Schlagmöglichkeiten noch eine zusätzliche Alternative zu Siegpunkten zu gelangen. Jetzt dürfen Kärtchen der **eigenen** Farbe nach den normalen Bewegungsregeln aus den vier Ausgängen des Waldes herausgezogen werden. Auch diese Kärtchen gelten als Gewinn und werden bei der Endwertung mitgezählt.

Das Spiel endet vorzeitig, wenn alle Kärtchen aufgedeckt wurden **und** ein Spieler kein Kärtchen seiner Farbe mehr auf dem Plan hat.

Am Ende des Spiels zählt jeder die Punktwerte seiner gewonnenen Kärtchen zusammen.

Dabei zählen:

- Bär: 10 Punkte
- Fuchs: 5 Punkte
- Holzfäller: 5 Punkte
- Jäger: 5 Punkte
- Fasan: 3 Punkte
- Ente: 2 Punkte
- Baum: 2 Punkte



Wer in der Summe das höchste Ergebnis zusammenzählt, gewinnt. Bei einem Unentschieden gewinnt derjenige, der mehr Kärtchen erobert hat.

### Gleich noch einmal

Und weil das Spiel so schön ungerecht sein kann, spielt man sogleich eine zweite Partie, jetzt aber mit vertauschten Rollen. Nach beiden Partien werden die zwei Ergebnisse zusammengezählt und wer jetzt die höchste Summe errechnet, hat gewonnen!





	Anzahl	Punkte	Zugweite	Schlagmöglichkeit	Schlagziel
	2x	10	1	in alle Richtungen	 
	6x	5	beliebig	in alle Richtungen	 
	2x	5	1	in alle Richtungen	 
	8x	5	beliebig	nur in Schussrichtung	   
	8x	3	beliebig	keine	
	7x	2	beliebig	keine	
 	15x	2	0	keine	

### Der Autor



Rudi Hoffmann hat als Grafiker gearbeitet. Mehr als 40 Jahre entwickelte er Spiele. Seine Spielideen sind häufig von Einfachheit, Originalität und Pfiff geprägt, ebenso wie sein witziges Jagdspiel „Halali!“. Sein größter Erfolg war das Spiel des Jahres 1989.

Rudi Hoffmann starb 2008 im Alter von 83 Jahren.

### Redaktionelle Bearbeitung

TM-Spiele

### Grafik

Franz Vohwinkel

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern.

© 2000, 2012 KOSMOS Verlag

Pfizerstraße 5-7

D-70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

kosmos.de

Art.-Nr: 691837

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY