

HALALI

een amusante jacht voor twee spelers vanaf 8 jaar

Eén speler beweegt de houthakkers en de jagers, de andere speler de vossen en de beren. Beide partijen jagen op elkaar. Bovendien zijn er nog eenden en fazanten waarop door beide partijen gejaagd wordt. Bij de aanvang van het spel liggen de kaartjes verdekt op het spelbord. Als een speler aan de beurt is, draait hij er eentje van om of maakt met een kaartje dat reeds zichtbaar lag een zet.

Doel van het spel

De speler die op het einde van het spel - als alle kaartjes zichtbaar liggen - de meest buit heeft verzameld, wint het spel.

Spelmateriaal

- ⇒ 1 spelbord
- ⇒ 8 kaartjes met een blauwe achtergrond : 2 beren en 6 vossen
- ⇒ 10 kaartjes met een bruine achtergrond : 2 houthakkers en 8 jagers
- ⇒ 30 neutrale kaartjes met een groene achtergrond : 7 eenden, 8 fazanten en 15 bomen

Spelvoorbereiding

- ⇒ Het spelbord wordt midden op tafel tussen de spelers gelegd.
- ⇒ De 48 speelkaartjes worden verdekt geschud en vervolgens eveneens verdekt op de velden van het spelbord gelegd. Het veld midden op het spelbord blijft hierbij leeg.
- ⇒ De spelers beslissen wie met blauw (vos en beer) en wie met bruin (houthakker en jager) speelt. De blauwe speler begint, daarna spelen de spelers om beurten.

Spelverloop

- ⇒ De speler die aan de beurt is, heeft tijdens zijn beurt twee mogelijkheden : of hij draait één kaartje om, of hij beweegt een kaartje dat reeds omgedraaid werd.
- ⇒ **Kaartje omdraaien** : Als de speler een kaartje wil omdraaien, kiest hij zich een willekeurig nog verdekt liggend kaartje op het spelbord en draait het om. Belangrijk bij het omdraaien is dat het kaartje niet van oriëntatie veranderd mag worden !
- ⇒ **Een kaartje bewegen** : Hierbij geldt :
 - * de bruine kaartjes mogen alleen bewogen worden door de bruine speler, de blauwe alleen door de blauwe speler ;
 - * de neutrale groene kaartjes met fazanten en eenden mogen door beide spelers bewogen worden
 - * de neutrale groene kaartjes met bomen, mogen niet bewogen worden ;
 - * de beweging verloopt steeds in een rechte lijn en over een willekeurig aantal lege velden ;
 - * de beer en de houthakker mogen elk echter maximaal één veld ver bewogen worden ;
 - * heen en weer bewegen is niet toegestaan : dit betekent dat een speler een kaartje van zijn eigen kleur dat hij pas bewogen heeft tijdens zijn volgende beurt niet terug op het veld mag zetten waar het vandaan kwam ;
 - * als een neutraal kaartje door een speler omgedraaid wordt, mag dit zelfde kaartje tijdens de daaropvolgende beurt niet bewogen worden door de andere speler.
- ⇒ **Slaan en punten** : Het doel van het spel is om neutrale kaartjes en kaartjes van de tegenspeler te slaan. Hierbij gelden er voor elke soort kaartje specifieke regels :
 - * de houthakker slaat alleen bomen ;
 - * de jager slaat alle dieren (beer, vos, fazant en eend) maar alleen in de richting van zijn geweer. Daarom is het belangrijk dat een kaartje bij het zichtbaar draaien (bv. uit tactische overwegingen) niet verdraaid wordt. De richting van het geweer heeft alleen belang voor het schieten. Een jager mag in willekeurige richting over lege velden bewegen ;
 - * de beer slaat de houthakker en de jager ;
 - * de vos slaat eenden en fazanten.
- ⇒ Er wordt geslagen door een kaartje te bewegen naar een veld waarop een kaartje ligt dat een speler kan en wil slaan. Er geldt geen verplichting om een kaartje te slaan. Een kaartje dat geslagen werd, wordt van

het spelbord verwijderd en zichtbaar bij de speler gelegd die het sloeg.

Einde van het spel

- ⇒ Zodra het laatste kaartje zichtbaar wordt gedraaid, begint de volgende speler de eindfase van het spel. In deze eindfase heeft elke speler om beurt nog 5 zetten. De spelers tellen luidop hoeveel zetten hen nog resten.
- ⇒ In de eindfase is er - naast de reguliere, hierboven beschreven mogelijkheden om kaartjes te slaan - nog een extra manier om punten te verzamelen. Nu mogen kaartjes van de eigen kleur op basis van de normale bewegingsregels naar de 4 uitgangen van het woud bewogen worden. Ook deze kaartjes leveren bij de eindtelling punten op.
- ⇒ Het spel eindigt vroegtijdig als alle kaartjes zichtbaar liggen en er van een speler geen enkel kaartje meer op het spelbord ligt.
- ⇒ Op het einde van het spel tellen de spelers de waarden van hun verzamelde kaartjes samen. Elk kaartje levert een specifiek aantal punten op :

beer	10 punten
vos	5 punten
houthakker	5 punten
jager	5 punten
fazant	3 punten
eend	2 punten
boom	2 punten

- ⇒ De speler die het hoogste puntentotaal verzamelde, wint. Bij een gelijkstand wint de speler die de meeste kaartjes verzamelde.
- ⇒ Omdat een spel soms onrechtvaardig kan lijken, spelen de spelers best onmiddellijk een tweede partij. Hierbij wisselen ze van rol. Na de twee partijen wordt een eindtotaal berekend. De speler met het hoogste eindtotaal, wint het spel.

HALALI		
Kosmos	Rudi Hoffmann	2000
2 spelers	vanaf 8 jaar	30 min.

© Marc Van den Branden, FORUM-Federatie, 2000