



WSTĘP:

Hive jest grą strategiczną dla dwóch graczy. Gracze mają do dyspozycji jednaście elementów przedstawiających różne owady. Każdy z tych owadów ma swój własny sposób poruszania się. Gra rozpoczyna się od położeniu dwóch owadów na środku stołu (bądź innej płaskiej powierzchni), po czym można dokładać do nich kolejne bądź poruszać już leżące. Raz dołożony owad nie może być wyeliminowany z gry - nie może być zbity.

CEL GRY:

Wygrywa gracz, który jako pierwszy otoczy Pszczołę (królową) przeciwnika. Nieistotny jest kolor ani rodzaj owadów otaczających Pszczołę (królową) - nawet jeśli otoczona jest przez własne owady - przegrywa.

DOKŁADANIE OWADÓW:

Na początku gry gracze umieszczają po jednym dowolnym owadzie na środku stołu - połączone ze sobą dowolnym bokiem. Oprócz tych dwóch owadów, każdy następny może być przyłączany TYLKO do swoich owadów. Natomiast jeśli już jest dołożony do gry, może się poruszać także przylegając do owadów przeciwnika.



Uwaga: raz dołożony owad nie może być w żaden sposób wyeliminowany z gry!



UMIESZCZANIE PSZCZOŁY (KRÓLOWEJ):

Królowa może być dołożona do gry w dowolnym spośród pierwszych czterech ruchów, każdy gracz sam podejmuje decyzję w którym. Po czwartej kolejce obie królowe muszą być dołączone do gry.

Dopiero gdy królowa znajduje się w grze, można poruszać dołączone owady.

WYKONYWANIE RUCHÓW:

Gracze na zmianę dokładają nowego owada ALBO poruszają już dołączonego. Poruszać można tylko owady wcześniej dołączone do gry.

REGUŁA JEDNEGO ROJU:

Wszystkie owady będące w grze muszą być ze sobą połączone. Nie można wykonać takiego ruchu, w konsekwencji którego rój owadów podzieliłby się na dwa, bądź jakkolwiek owad zostałby od niego odłączony.





Nawet jeśli poruszany owad ląduje na takim miejscu, że rój jest znowu połączony - taki ruch jest zabroniony

REGUŁA WOLNOŚCI RUCHU:

Tak samo owad może poruszyć się tylko w takie miejsce, w które fizycznie może się wsunąć - co najmniej dwie sąsiednie ściany są wolne. Do pustych miejsc otoczonych z pięciu stron wskakiwać mogą tylko koniki polne i żuki.



KRÓLOWA

Królowa porusza się w dowolnym kierunku, o jedno pole.

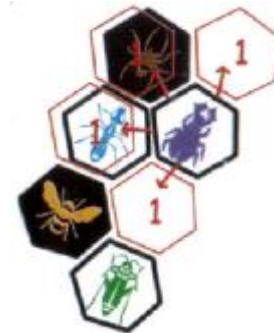
Na tym diagramie przedstawione są cztery możliwości poruszenia się królowej.



ŻUK:

Żuk, tak jak królowa, porusza się o jedno pole w dowolnym kierunku, ale może on także wchodzić na inne owady. Kładzie się go wtedy na owadzie przeciwnika.

Owad ten jest unieruchomiony i przybiera kolor w którym jest żuk, leżący na nim (co jest zaletą, przy dokładaniu nowych owadów). Żuka nie obowiązuje zasada wolności ruchu - może wchodzić w pola otoczone przez inne owady.



Żuka może unieruchomić inny żuk - także kładzie się go na wierzchu. Nawet wszystkie cztery żuki mogą być położone na sobie!

KONIK POLNY:

Konik polny nie porusza się w zwykły sposób, ale skacze ze swojego miejsca na pierwsze wolne miejsce w linii prostej, ponad połączonymi owadami.

PAJĄK:

Pająk porusza się o dokładnie trzy miejsca wokół roju (nie może poruszyć się mniej ani więcej). Musi też przemieszczać się w jednym kierunku (w jednym ruchu nie może się cofać po swoich śladach. Ponadto nie może odrywać się od roju - wszystkie trzy miejsca przez które przechodzi muszą się łączyć z innymi owadami.



MRÓWKA:

Mrówka może poruszać się do jakiegokolwiek miejsca wokół roju, ale musi przestrzegać zasady wolności ruchu. Taka ruchliwość mrówki sprawia, że jest najcenniejszym owadem w grze.



KONIEC GRY:

Gra kończy się, gdy Królowa dowolnego gracza jest całkowicie

otoczona. Nie jest istotne jakimi owadami jest otoczona i jaki jest kolor owadów. Gracz, którego królowa jest otoczona przegrywa.

Istnieje taka możliwość, że w jednym ruchu otacza się Królowe Obu graczy. W takiej sytuacji jest remis. Remis jest także wtedy, gdy obaj gracze są zmuszeni do wykonywania bez końca tych samych - nie przynoszących efektów - ruchów.

Tłumaczenie: Rafał Szczepkowski

Skład: Magdalena Jedlińska