

A játék menete

Az első körben helyezd valamelyik figurád az asztal közepére, majd az ellenfeled tegye le egy figuráját úgy, hogy egy oldallal érintkezzen a tiédel! Ezután köröli-körre el kell döntened, hogy egy új figurát helyezel le vagy lépsz valamelyik, már lent levővel.



Lehelyezés

Az első kör kivételével csak úgy tehetsz le új figurát, hogy egy tíddel azonos színűvel érintkezzen. Az újonnan lehelyezett figura nem lehet szomszédos egy már lent levő ellenséges figurával.



Nem kötelező a játék végéig kijátszani az összes figurát, de ha már lehelyeztetél egyet, azt már nem lehet az asztalról eltávolítani.

2

A kaptár

A játéka került figurák összessége határozza meg a játékteret és ezt kaptárnak nevezzük.

A Méhkirálynő lehelyezése

A Méhkirálynőt az első négy köröd bármelyikében kell lehelyezned. Ha a negyedik körödíg nem tette le, akkor abban a körben köteles vagy letenni azt.



Lépés

Miután a Méhkirálynőd az asztalra került - ezelőtt semmiképpen sem -, eldöntheted, hogy egy újabb figurát helyezel le, vagy inkább egy már lent levővel lépsz. Minden rovarnak megvan a saját lépésszabálya, amire később kitérünk. Egy lépés után a figurád már kerülhet ellenséges figura szomszédságába, tehát csak a lehelyezéskor kell arra figyelni, hogy csak saját színnel érintkezzen.

Megjegyzés: Minden figurának érintkeznie kell a kaptártól legalább egy figurával. Ha egy figurád az egyetlen kapcsolatot a kaptár két másik figurája között, akkor azzal nem léphetsz el!

3

A rovarok



Méhkirálynő

A Méhkirálynő csak egyet léphet. Bár elég korlátozott a mozgása, a megfelelő időben a megfelelő lépéssel alaposan keresztülhúzhatod riválisod tereit.



Ebből a helyzetből a fekete Méhkirálynő az alábbi négy pozícióba léphet.



Szarvasbogár

A Szarvasbogár akár a Méhkirálynő, szintén csak egyet léphet, viszont ő a kaptár tetejére is mászhat.

Ha rálépsz egy másik figurára, akkor az nem mozdulhat el addig, amíg a Szarvasbogárral le nem lépsz róla. Új figura lehelyezésénél csak a legfelső Szarvasbogár színét kell figyelembe venni, az határozza meg, hogy ki tehet le mellé új figurát. A Szarvasbogár mozoghat a kaptár tetején és leléphet a bekerített üres mezőkre is, tehát olyan helyekre, ahová más figurával nem feltétlenül juthatsz el.



Az egyetlen mód, hogy blokkold egy kaptár tetején mozgó Szarvasbogár lépéseit az, hogy egy saját Szarvasbogár figuráddal a megállítandó Szarvasbogár tetejére lépsz. Nincsen korlátozva az egymáson álló figurák száma, akár mind a négy Szarvasbogarat egymás tetejére léptethetitek.

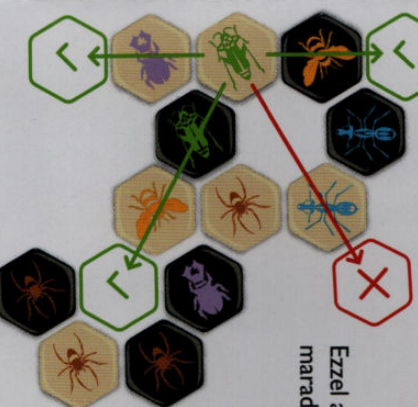
Megjegyzés: Lehelyezéskor ugyanúgy kell kezelni a Szarvasbogarat, mint bármelyik másik figurát, tehát nem helyezheted a kaptár tetejére!

4



Szöcske

A Szöcske nem a kaptár körül mozog, mint a többi rovar, hanem más figurák fölött kell átvignia (legalább egy másik figura fölött) egyenes vonalban a következő üres területre.



Ezzel a mozgással az elzárt, üresen maradt területekre is beugorhatsz.

Ebből a helyzetből a fehér Szöcske a három terület egyikére ugorhat át.

Megjegyzés: Az X-el jelölt területre nem ugorhat, mert a mellé levő üres területre nem ugorhatja át.

6



Pók

A Pókkal pontosan három lépést tehetsz meg - se többet, se kevesebbet. Csak egy irányba haladhatsz vele, azaz nem léphetsz olyan területre, amin előtte már áthaladtál. Csak olyan figurák mellett haladhatsz el vele, amikkel közvetlenül érintkezik. A mozgásának minden pillanatában érintkeznie kell közvetlenül egy másik figurával, tehát nem "ugorhatsz át" olyan figurához, amellyel nem érintkezik.



Jelenlegi helyzetéből a fekete Pók csak a négy pipával jelölt helyre juthat el, így nem képes egy "ugrással" a töle balra lévő, kettessel jelölt területre első lépésként átvútni, ugyanis úgy a lépése közben egyetlen másik figurával sem érintkezne.

7



Hangya

A Hangyával a megkötések figyelembevételével (lásd 9-10. oldal) az elérhető összes területre léphetsz. Emiatt a mozgásszabadság miatt a Hangya az egyik legértékesebb figura.



Ebből a helyzetből a Hangya az összes pipával jelölt, a tízenegy mező bármelyikére léphet, de nem tud belépni a kaptár közepébe (lásd „A mozgás szabadsága” szabálynál).

8

Megkötések

A kaptár egysége

A játékban lévő figurák mindegyikének állandóan kapcsolódnia kell egymáshoz. Soha - mozgás közben sem - különíthetsz el sem egy, sem több figurát a kaptártól.



A Hangya elmozdításával kettészakadna a kaptár.

Ennek kinasználásával elérheted, hogy a riválisod játékba került kulcsfontosságú figurái meg se tudjanak mozdulni.



A fekete Méhkirálynő nem léphet az X-el jelölt mezőre, mert bár ott újra kialakulna a kaptár egysége, még a lépés végrehajtása során sem választhatunk le rovarát a kaptártól.

9

A mozgás szabadsága

A figurák többsége alapvetően "csisztatott" mozgással lép. Ha olyan helyzet alakul ki, hogy egy figura mérete és formája miatt nem tud valahonnan kicsúszni, akkor az a lépés nem hajtható végre. Kivéétel a Szöcske,



amivel ugorva mozoghat, ezéért ki is juthatsz és be is ugorhatsz vele az egyébként elérhetetlen helyekre, valamint a Szarvasbogár, ami fel tud mászni a kaputár tetejére és ott is képes közlekedni.

Olyan területekre sem lehet bejutni, ahová fizikailag rombolás (más figurák ellokálása) nélkül nem lehet becsúszni.



Megjegyzés: Új figura kijátszásakor lerakhatod azt egy bekerített területre is, amennyiben ezzel nem szeged meg a lehelyezés érintkezési szabályát.

10

Emeld magasabb szintre a játékot, nyiss meg új dimenziókat! Hive kiegészítők:



Katicabogár



Szúnyog



Pincebogár

A Hive már Steamen is elérhető!



Díjnyertes újdonság a Gen42-től



**Készen állsz a kihívásra?
Válj mesterévé a világ egyik
legnépszerűbb stratégiai játékanak!**



reflexshop

Importálja és forgalmazza:

Reflexshop Kft.

1044 Budapest, Ezered u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 688 1858

Fax: +36 1 688 1859

E-mail: office@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu

© 2018 MINDEN JOC FENNTARTVA.

HIVE[®]
John Yimmi

A játék, amely hemzseg az izgalmaktól!

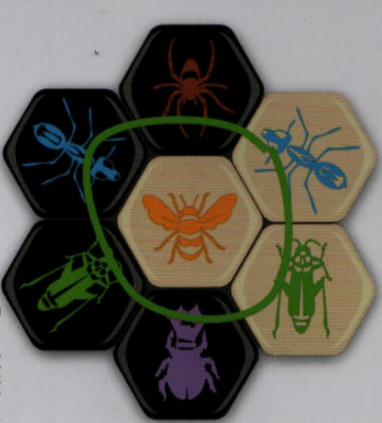


2 játékos
7 éves kortól

John Yimmi játéka

A játék célja

Kertisd körüli az ellenfeled Méhkirálynőjét és közben vigyázz, nehogy te légy az, aki belesétál a riválisod csapdájába! A Méhkirálynőt bármelyik csapat figurájával be lehet keríteni, akár feketével, akár fehérrel. Aki előbb bekeríti az ellenfele Méhkirálynőjét, megnyeri a játékot.



Eliőkészületek
Vegyetek magatokhoz 11 figurát és rakjátok azokat képpel felfelé magatok elé!

Ezt a Méhkirálynőt teljesen bekerítették.