



A Hive egy ötletes, gyors iramú, bogarasan absztrakt stratégiai játék 2 személy részére. Mindkét játékos egy-egy rovarhadat irányít, amelynek mindegyik tagja másféle módon tud lépni. A pókok, szöcskék, méhek és egyéb ízeltlábúak alkotta alakulatunkkal az a feladat, hogy az ellenfél királynőjét bekerítsük és mozgásképtelenné tegyük. A játék nyertese az, akinek ez elsőként sikerül, okos stratégiát és jó helyzetfelismerést alkalmazva.

Játékosok száma: 2 • Életkor: 9+ • A játék időtartama: 20 perc



Importálja: Gém Klub Kft.
1092 Bp., Ráday u. 30./B
www.gemklub.hu



Származási hely: Európai Unió

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részére. Fulladásveszély!



Mattot adunk a logikának!

Két játékos részére, kilencéves kortól

A doboz tartalma

- 22 játékkő
- 1 táska a kövek tárolásához

Hive (magyar jelentése: kaptár) - a kétszemélyes stratégiai játék, amely hamar a szenvedélyeddé válhat. A 11 fekete és 11 elefántcsont színű kőn különböző rovarok képe látható, amelyeket különbözőképpen lehet mozgatni. Táblára nincs szükség, ugyanis a játék folyamán a már lerakott kövek alakítják ki a játékkeret. Tehát a Hive bárhol és bármikor játszható! A játék akkor kezdődik, amikor az első követ lerakjuk az asztal közepére. A játékosok eldönthetik, hogy az összes kövükre szükségük van-e, illetve hogy egy új követ mikor és hol hoznak be a játékba.



A hangya

A hangya a körében a játémező bármelyik üres helyére léphet.

A fekete hangya a 11 megjelölt mező egyikére léphet. Figyelem: a hangyát sem lehet az öt kő által körbezárt mezőre bemozgatni.



A játék vége

A játék azonnal véget ér, ha az egyik királynő tetszőleges színű kövekkel körbe van zárva. Az a játékos veszít, akinek be van zárva a királynője.

Döntetlen

A játék döntetlennel zárul, ha az utolsó kő, amelyik bezárja az egyik királynőt, egyidejűleg a másikat is bezárja. Ennek akkor a legnagyobb a valószínűsége, ha a két királynő szomszédos egymással.



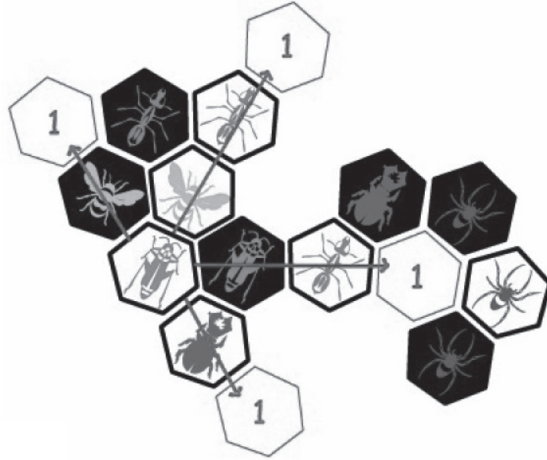
A játék akkor is döntetlennel végződik, ha mindkét játékos arra kényszerül, hogy ugyanazt a követ mozgassa több körön keresztül, és ezzel a mozgatással a játékfelállítás nem változik.

Fordította: CsaBull, Molnár László (Lacxox)



A szöcske

A szöcske a kezdő mezőjéről az **egész sort átugorva** a legelső üres mezőre érkezik. Így olyan mezőre is kerülhet, amely már körbe van kerítve kövekkel. A szöcskének a köre során legalább egy követ át kell ugrania.



A játék célja

Az ellenfél méhkirálynőjét mozgásképtelenné kell tenni, viszont közben arra is figyelni kell, hogy a saját méhkirálynőnk ezt a sorsot elkerülje. Egy királynő akkor mozgásképtelen, ha mind a hat oldalán egy-egy kő található, legyen szó akár saját köről, vagy az ellenfelünkéről: lényeg, hogy körülvegyék a királynőt. Amint az egyik játékos úgy mozgat egy követ, hogy azzal körbekeríti az ellenfele méhkirálynőjét, azonnal megnyeri a játékot.



Előkészületek

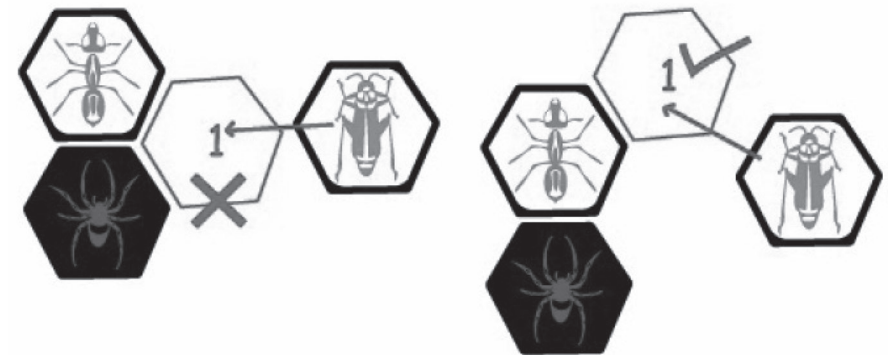
Mindkét játékos elveszi a 11 követ, és azokat képpel felfelé maga elé teszi.

A játék menete

A fiatalabb játékos kezd, és az asztal közepére rakja az egyik követ. Ez után az ellenfele rak le egy követ úgy, hogy a már lent lévővel érintkezzen, és ezt egymást váltogatva folytatják.

Egy új kő játékba hozása

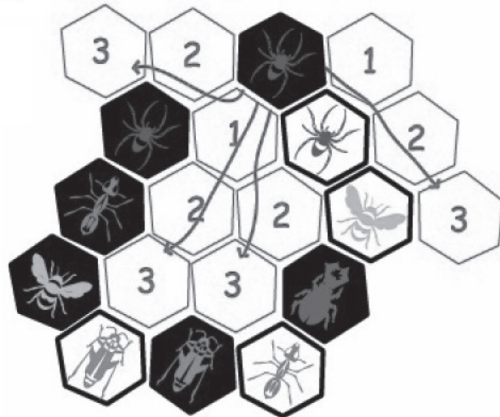
Az újonnan lerakott köveknek egy vagy több, már az asztalon lévő **saját színű** követ kell érintkezniük. Egy lerakott követ már nem lehet a játékból kivenni.



A pók

A pók körönként pontosan három mezőt lép. Viszont egy kör alatt nem léphet kétszer ugyanarra a helyre, és olyan kövek mellett mozgatható, amelyekkel érintkezik. A póknak a mozgása során mindig érintkeznie kell legalább egy követ.

A fekete pók a négy megjelölt mező egyikére léphet.



A méhkirálynő

Az első négy körben a játékosok eldönthetik, hogy mikor hozzák játékba a királynőjüket. Legkésőbb a negyedik körben a királynőnek játékba *kell* kerülnie.



Egy kő mozgatása

Csak azt követően lehet lerakott köveket mozgatni, ha a méhkirálynő már játékba került. Amíg a játékosok előtt még van kő, minden körükben eldönthetik, hogy egy új követ hoznak játékba, vagy egy már lent lévő mozgatnak. Egy kő mozgatása esetén a kőnek mind a mozgása során, mind a kör végén mindig érintkeznie kell legalább egy lent lévő kővel. Sem egy, sem több kő nem állhat külön. Azaz egy kő mozgatása esetén, mind a mozgás során, mind a mozgás után az összes kőnek érintkeznie kell egymással, a játéktér nem szakadhat több részre.

A fekete hangya nem léphet ide, mivel a kör végén kettészakadna a játéktér.



A fekete hangya nem léphet ide, mivel a mozgása közben kettészakadna a játéktér.



Azt a követ, amely be van zárva - nem számít, milyen színű kövekkel -, nem lehet mozgatni. Egy kő akkor van bezárva, ha a mozgásához (asztalon való csúsztatásához) egy vagy több másik követ is meg kellene mozdítani. Ez alól a szabály alól kivételt képez a szarvasbogár és a szöcske.



Ugyanez a szabály fennáll az üres mezők esetén is: egy követ nem szabad úgy üres helyre mozgatni, ha a mozgásához (asztalon való csúsztatásához) egy vagy több másik követ is meg kell mozdítani.



Az egyes rovarok mozgásai



A méhkirálynő

A királynő körönként egy mezőt léphet. Ha ez a szabály korlátozza is a királynő mozgását, a megfelelő pillanatban elmozgatott királynő keresztülhúzhatja az ellenfél számítását.

A fekete királynő a négy jelölt mező egyikére léphet.



A szarvasbogár

A szarvasbogár is csak egyet léphet egy körben. A többi rovarral ellentétben azonban **rá** is léphet a többi rovarra. Ezzel azt a követ, amelyre rátettük, blokkolja is. Innen egy későbbi körben leléphet egy szomszédos üres helyre, még akkor is, ha az teljesen be van zárva. Az egyetlen lehetőség egy kőre rátelepedett szarvasbogár blokkolására az, ha ráhelyezünk egy másik szarvasbogarat. Az is megengedett, hogy mind a négy szarvasbogár egymáson álljon. Ha egy játékos új követ akar behozni a játékba, mindig a legfelső szarvasbogár színe a mérvadó (vagyis ha például fekete szarvasbogár van felül, akkor ez a lap feketének tekintendő, ennek megfelelően lehet lehelyezni mellé újabb lapokat). Ha a játékos szarvasbogarat szeretne kívülről behozni, azt nem teheti rögtön a játékba hozás lépésében egy másik kőre.

A fehér szarvasbogár az ábrán látható helyzetben a négy jelölt helyre léphet.

