John Yianni

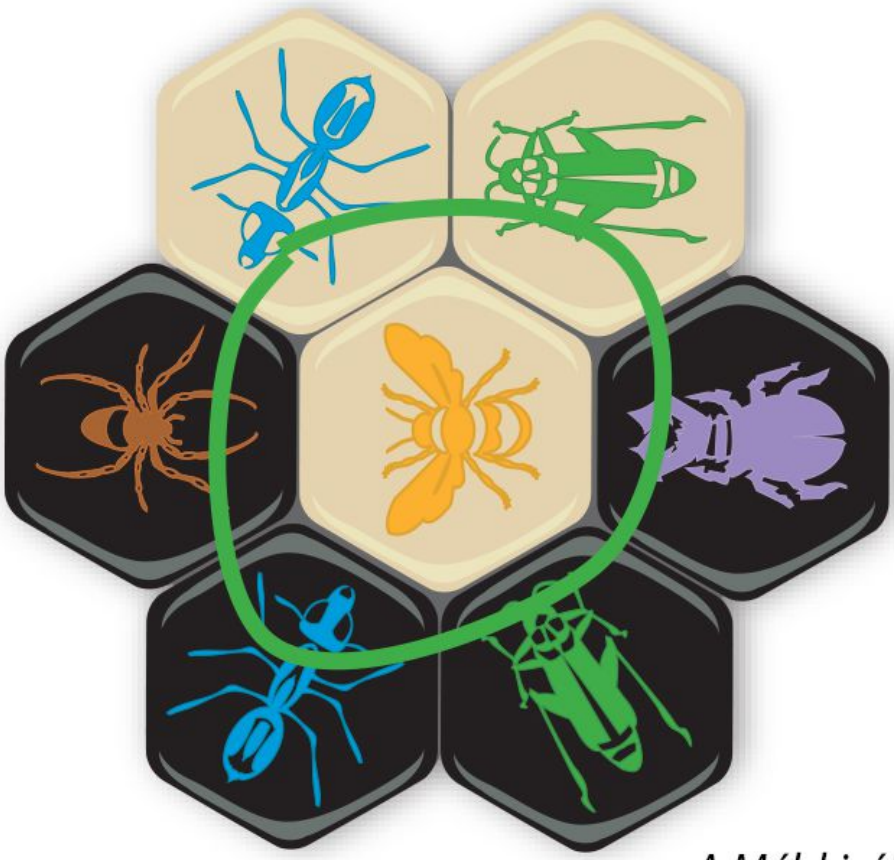
HIVE®

A társasjáték, ami nyüzsög a lehetőségektől!

© 2015 Gen42 Games
www.gen42.com
Szerző : John Yianni

A játék célja

A játék célja az, hogy teljesen körbezárd az ellenfeled Méhkirálynőjét, ügyelve arra, hogy eközben ő ne tudja bekeríteni a te Királynődet. A körülzáró hatszögek lehetnek a sajátjaid és az ellenfélé is. Az nyer, aki elsőként fogja közre a másik Méhkirálynőjét.



A Méhkirálynőt bekerítették.

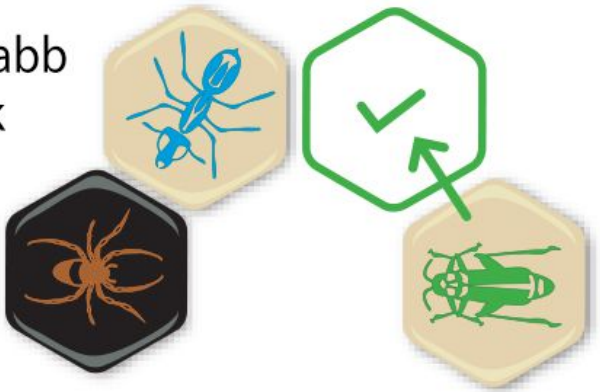
Előkészületek

Mindkét játékos magához veszi a 11 azonos színű hatszög-korongot és leteszi őket maga elé felfordítva.

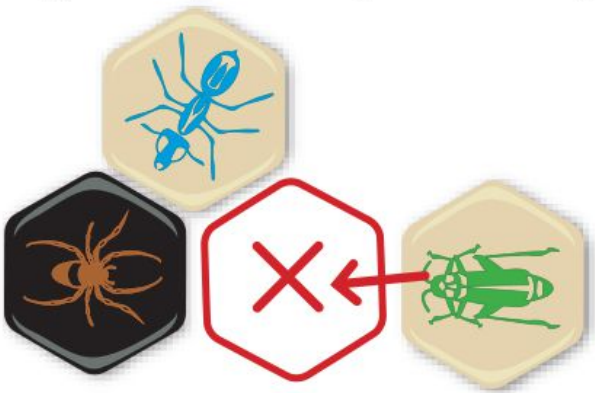
A játék menete

A játékot kezdő játékos letesz egyet a hatszögekből. A következő játékosnak úgy kell a sajátját letennie, hogy a hatszögek oldalai érintkezzenek egymással. A játékosok ezután minden körben egy-egy újabb korongot tesznek le, vagy mozdítanak a már korábban letett hatszögeiken.

Elhelyezés



A játék során bármikor le lehet tenni egy újabb hatszög alakú korongot. Az egyes játékosok azonban csak az első, kezdő korongjukat tehetik egy másik játékos korongja mellé: a második körtől kezdődően kizárólag a saját korongjuk/korongjaik mellé igazíthajták az újabb korongjaikat.



A játékot megnyerheted anélkül is, hogy az összes korongodat letedd, de ha egyszer letettél egy hatszöget, azt már nem veheted fel.

A Kaptár

A játékban levő hatszög alakú korongok alkotják a játékmezőt, azaz a Kaptárat.

A Méhkirálynő elhelyezése

A Méhkirálynőt az első és a negyedik kör között bármikor leteheted, de a negyedik körben muszáj elhelyezned, ha addig nem tetted meg.

Mozgatás

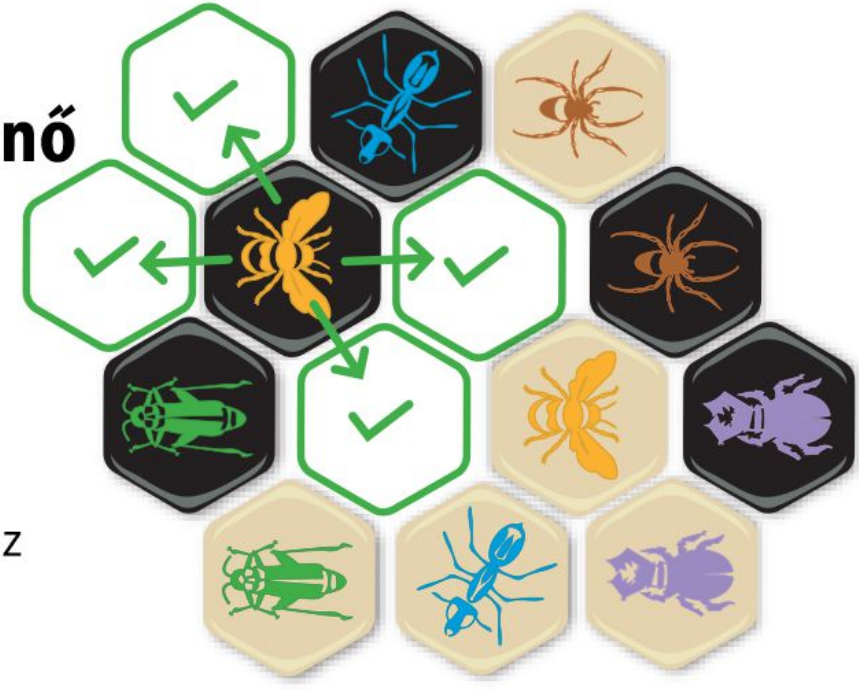
Ha leraktad a Méhkirálynődet, akkor minden körben dönthetsz, hogy újabb korongot teszel-e le, vagy egy már korábban letett korongot mozgatsz el. Minden élőlény sajátosan mozog a Kaptár körül. A már letett korongokat úgy is mozgathatod, hogy azok érintkezzenek az ellenfél korongjaival.

Megjegyzés: Minden korongnak érintkeznie kell legalább egy másik koronggal. Ha egy hatszög az egyetlen kapcsolat a Kaptár két pontja között, akkor az nem mozdítható el (lásd a 9. pontban szereplő "Egy és oszthatatlan kaptár" szabályt).

Az élőlények

Méhkirálynő

A Méhkirálynő csak egyet léphet körönként. Ennek ellenére, ha ügyesen mozgatod, hatékonyan keresztülhúzhatod vele az ellenfeled számításait!

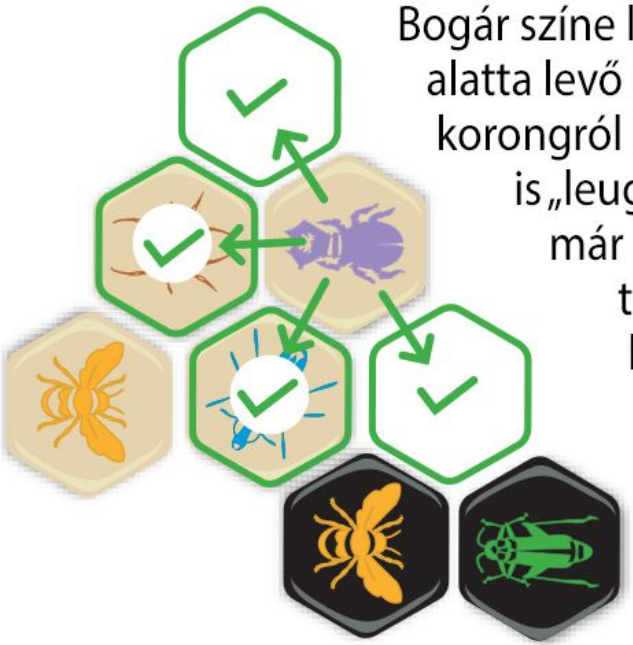


Ebben a helyzetben a fekete méhkirálynő 4 helyre tud elmozdulni.

Bogár

A Bogár a Méhkirálynőhöz hasonlóan körönként csak egy elmozdulást tehet. Viszont minden más élőlénytől eltérően a Kaptár fölött is mozoghat, azaz ráléphet a saját vagy az ellenfél korongjára is.

Az a korong, amelyre a Bogár korongot helyezted, nem mozgatható, és a lehelyezés szabályainak megfelelően a Bogár színe lesz a meghatározó, nem pedig az alatta levő korongé. A bogár a kaptár tetején korongról korongra haladhat. Így olyan helyekre is „leugorhat", amelyeket más hatszögek már körbevettek és így nem elérhetőek a többi élőlény számára. A Bogár blokkolásának egyetlen módja, ha egy másik Bogarat helyezel rá. Így akár mind a négy Bogár-korong is egymásra helyezhető.

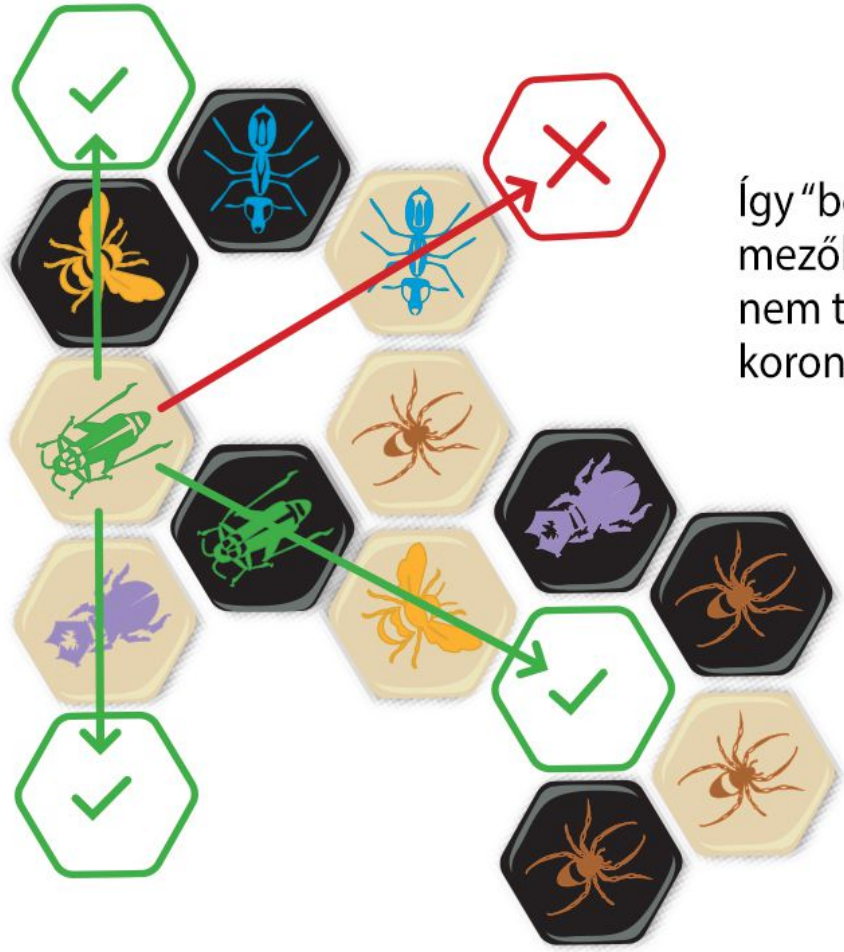


Ebben a helyzetben a Bogár 4 helyre tud elmozdulni.

Megjegyzés: Amikor először teszed le a Bogarat, nem helyezheted a Kaptár fölé, ezt csak a későbbi lépések során teheted meg

Szöcske

A Szöcske a többi élőlénnyel ellentétben nem a Kaptár körül mozog, hanem a többi korongon (legalább egyen) egyenes vonalban átugorva az első szabad helyre szökken.



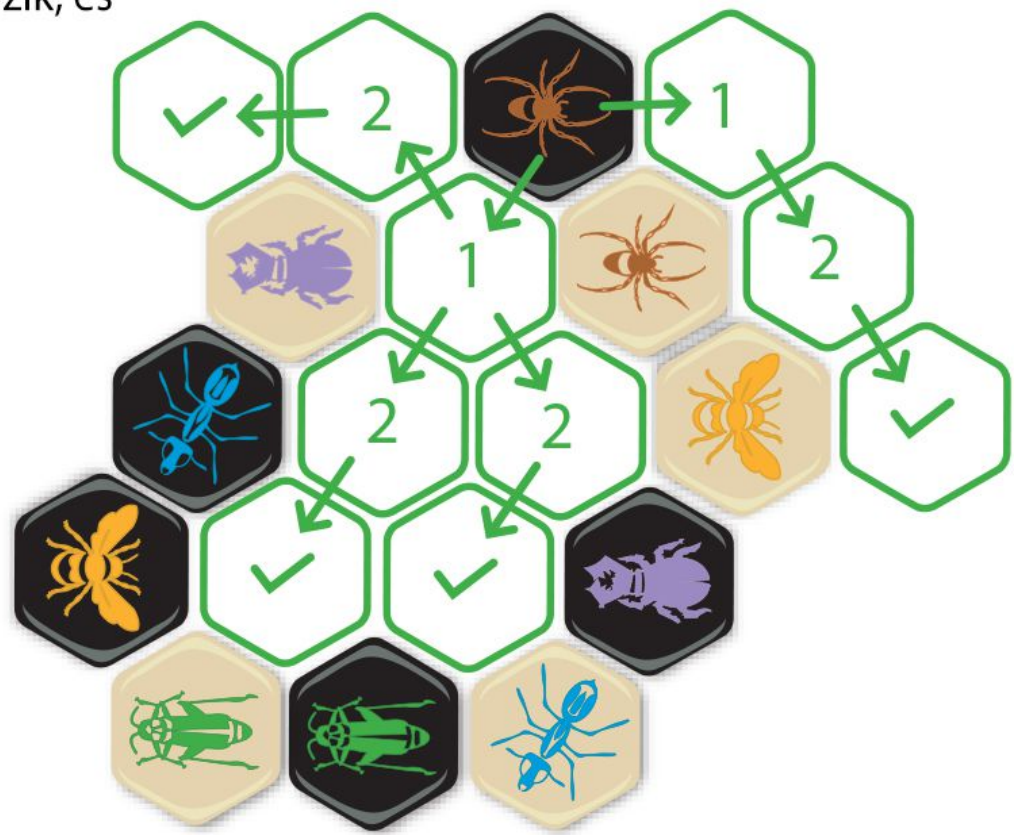
Így "bevehetsz" olyan üres mezőket is, ahova egyébként nem tudnál eljutni, mivel már korongok veszik körbe.

Ebben a helyzetben a fehér szöcske 1-3 helynyi távolságot ugorhat.

Megjegyzés: A Szöcske nem ugorhat át üres mezőket, hogy az X-szel jelölt helyre érkezzen.

Pók

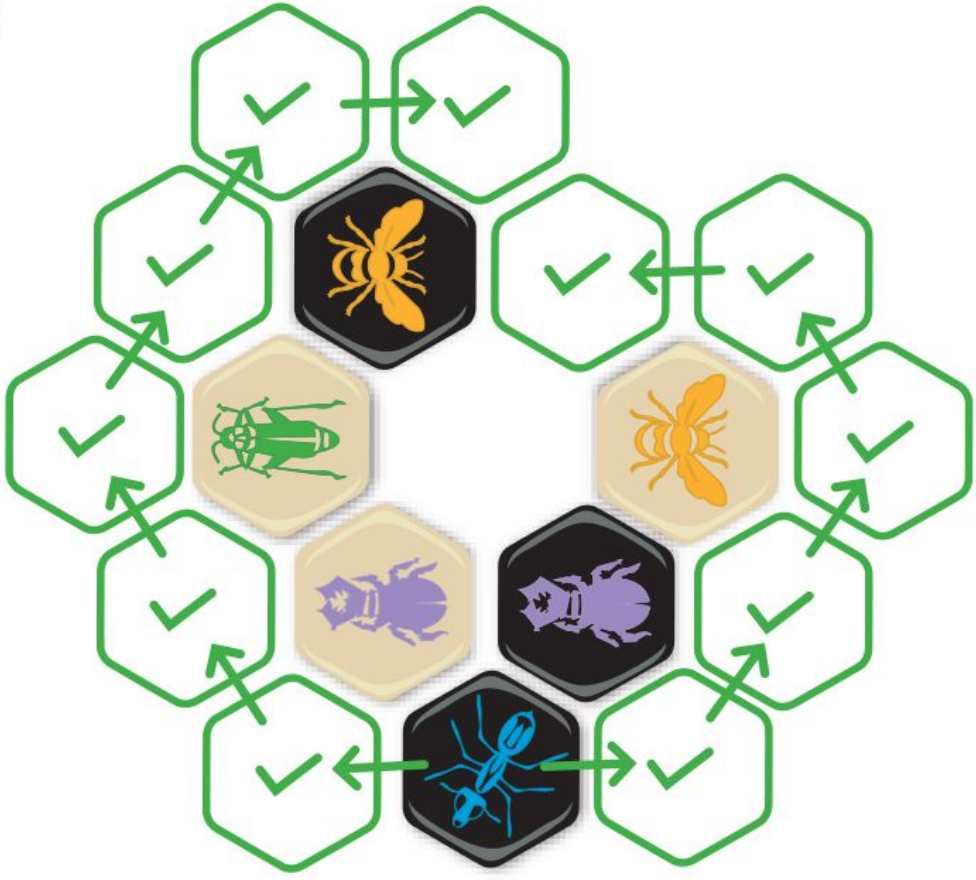
A Pók körönként 3 elmozdulást tesz- se többet, se kevesebbet. Egyenes vonalban kell haladnia és nem térhet vissza a saját helyére. Csak olyan korongok körül mozdulhat el, amelyekkel közvetlenül érintkezik, és a mozgása során végig érintkeznie kell a többi hatszöggel.



Ebben a helyzetben a fekete Pók 4 helyre mozdulhat el, de első lépéseként nem kerülhet a balján 2-essel jelzett helyre.

Hangya (katona)

A hangya katona a Kaptár körül bármely helyre elmozdulhat ügyelve a 9-10. pontban leírt szabályok betartására. Ez a fajta mozgási szabadság az egyik legértékesebb koronggá teszi a Hangyát.



Ebben a helyzetben a Hangya 11 helyre mozdulhat el, de nem kerülhet a Kaptár közepére (lásd a 10. pontban leírt szabályt).

Korlátozások

Egy és oszthatatlan kaptár

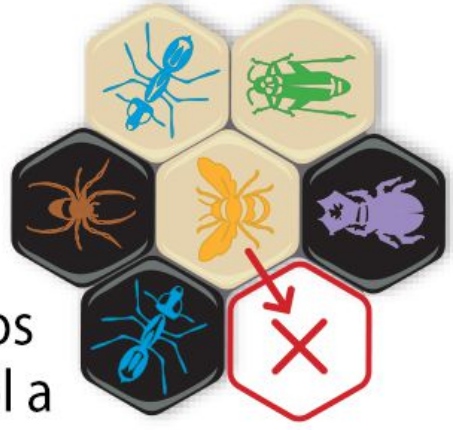
A játékban lévő korongoknak mindig kapcsolódniuk kell egymáshoz. Tilos a Kaptárhoz nem kapcsolódó helyet kialakítani, vagy a Kaptárt kettévágni.

Ha ebben a helyzetben a fekete Hangyát az X-szel jelölt helyre mozdítanád el, akkor a Kaptár ketté szakadna.

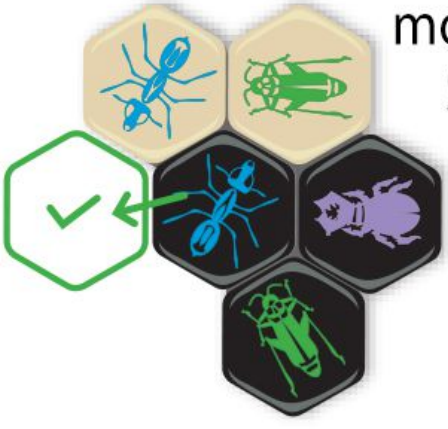
Ezt a szabályt felhasználhatod arra, hogy a korongjaidat stratégiai pozíciókba helyezd a Kaptár körül, megakadályozva ezzel az ellenfeled korongjainak mozgását.

A fekete Királynőt szintén tilos elmozdítani az X-szel jelölt helyre, hiszen akkor a korong mozgatásának ideje alatt megszűnne a kaptár folytonossága.

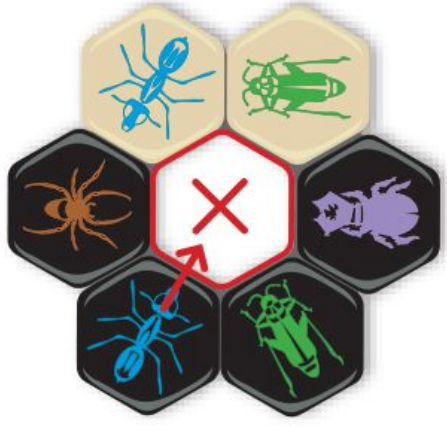
A Mozgás szabadsága



A korongokat csak csúsztatva mozgathatod. Ha egy hatszöget a mellette lévők úgy vesznek körbe, hogy csúsztatva már nem mozdítható, akkor tilos mozgatnod. Kivétel ez alól a Szöcske, amely az üres helyekre ki-be tud ugrani, és a Bogár, amely fel- és lemászhat.



Ehhez hasonlóan nem lehet a korongokat olyan helyre becsúsztatni, ahová fizikailag rombolás nélkül nem tolhatók be.



Megjegyzés: Amikor először teszel le egy hatszög-korongot, elfoglalhatsz vele olyan helyet, amelyet körülvesz a többi korong, de csakis akkor, ha az nem sérti meg azt a szabályt, amelyik kimondja, hogy amikor először helyezel le egy korongot, azt tilos az ellenfél színe mellé illesztened.

Elhelyezés- és mozgatásképtelenség

Ha egy játékos nem tud új korongot letenni, vagy a meglévők közül egyet sem tud elmozdítani, a következő játékos jön. A játék addig folytatódik így, amíg az említett játékos nem képes új korongot letenni vagy egy meglévőt elmozdítani, vagy amíg nem veszít valaki azáltal, hogy az ellenfele körbevette a Méhkirálynőjét.

A Játék vége

A játék akkor ér véget, ha a Méhkirálynőt teljesen körbezárják a korongok, legyenek bármilyen színűek is (vagyis tartozzanak bármely játékoshoz is). Az a játékos veszít, akinek a Királynőjét bekerítették, kivéve, ha az említett játékos utolsó lépésével az ellenfél Királynője is bezáródik. Ekkor a játék döntetlennel zárul. Akkor is döntetlent kell hirdetni, ha mindkét játékos újra és újra ugyanazt a hatszöget mozgatja anélkül, hogy a patthelyzetből ki tudnának lépni.

Már kaphatóak a Hive kiegészítő elemek!

Katicabogár

Szúnyog

Pincebogár

A Hive-ot már a Steam-en és az Xbox 360-on is elérheted!

iOS- és Android kompatibilis.

Elérhető az
App Store-ban.

Letölthető a
Google Play
-ből.

Gen Four Two Ltd
The Studio
31 Auckland Road
Potters Bar
Hertfordshire EN6 3EY
United Kingdom

© 2015 Minden jog fenntartva!

Importálja és forgalmazza:
Reflexshop Kft.
1067 Budapest, Eötvös utca 39.
+36 1 269 0941
office@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu