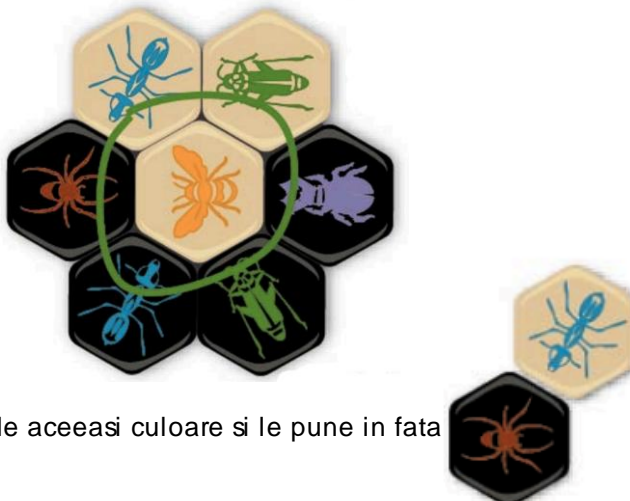


# HIVE



## Obiectivul jocului

Scopul jocului este acela de a inconjura complet albina regina a adversarului, in acelasi timp incercand sa impiedicam adversarul sa faca acelasi lucru. Piesele care inconjoara regina pot fi atat piesele voastre cat si ale adversarului. Primul jucator care inconjoara regina adversarului castiga.



## Pregatire

Fiecare jucator ia toate cele 11 piese de aceeași culoare și le pune în față

## Desfasurarea

Jocul începe prin plasarea unei piese în centrul tablei de joc de către un jucator, celalalt jucator trebuind să pună o piesă într-un spațiu alăturat, astfel piesele fiind lipite. Apoi, jucatorii pot fie să-și mute piesa, fie să așeze alta.

### Plasarea

O nouă piesă poate fi introdusă în joc în orice moment. Dar, cu excepția primelor piese puse de către fiecare jucator, acestea nu pot fi puse lângă o oponentului, dacă nu au aceeași culoare. Este posibil să castigați jocul fără să folosiți toate piesele, dar odată ce o piesă a fost pusă în joc, aceasta nu poate fi eliminată.

### Stupul

Piese aflate în joc definesc suprafața de joc, cunoscută ca stup.

### Plasarea reginei

Regina voastră poate fi pusă în joc oricând de la prima la cea de a patra mutare. Trebuie să puneți obligatoriu regina în cea de a patra tură, dacă nu ați pus-o până atunci.

### Mutarea

După ce a fost plasată regina (nu înainte), puteți alege ca la fiecare tură fie să plasați altă piesă, sau să mutați una dintre cele care există deja pe suprafața de joc. Fiecare creatură are propriul său mod de a se deplasa în stup, având posibilitatea de a se muta lângă una sau mai multe dintre piesele adversarului.

Nota: Toate piesele trebuie mereu să atingă cel puțin o altă piesă. Dacă o piesă leagă două părți ale stupului, aceasta nu poate fi mutată.

## Creaturile



### Regina

Ea poate muta doar un singur spațiu pe tură. Deși este restricționată în acest mod, dacă este mutată la timpul potrivit poate incurca mult planurile adversarului.

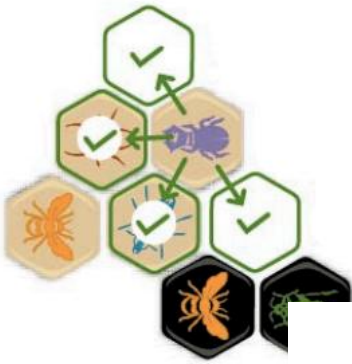


### Carabusul

La fel ca și regina, carabusul poate muta un singur spațiu pe tură, dar, este singura creatură care se poate muta și deasupra stupului. O piesă care are un carabus deasupra, primește astfel culoarea carabusului. Din această poziție, carabusul se poate mișca de pe piesă, pe piesă, reușind astfel să ocupe și spațiile goale inconjurate complet, spații care sunt de multe ori inaccesibile celorlalte creaturi. Singurul mod de a opri un carabus care se

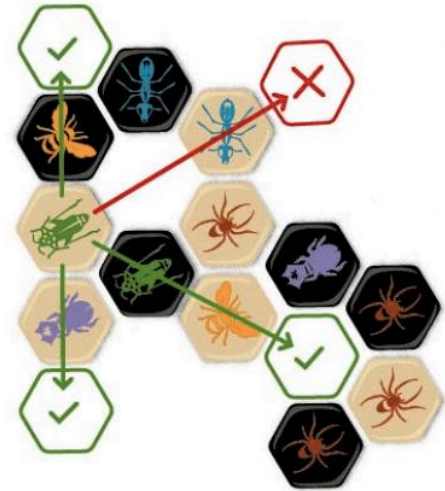
plimba deasupra stupului, este de a plasa alt carabus deasupra lui. Toti cei 4 carabusi se pot aseza unul deasupra celuilalt.

**Nota:** Cand este asezat prima data, carabusul se supune acelorasi reguli ca celelalte piese. Nu poate fi asezat direct deasupra stupului, decat mai tarziu.



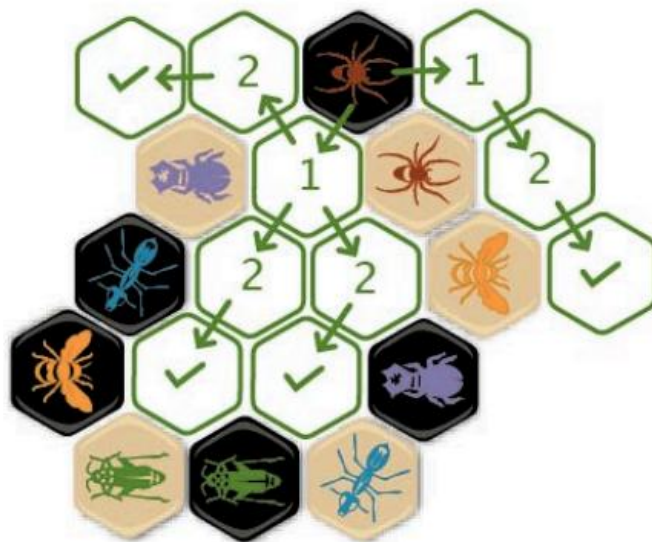
### Greierele

Greierele nu poate muta in afara stupului, ca celelalte creaturi. In schimb, el sare peste orice numar de piese (cel puțin una), pastrand o traiectorie dreapta, pentru a ajunge pe un loc neocupat. Asta ii ofera avantajul de a putea ocupa un spatiu inconjurat in totalitate de alte creaturi.



### Paianjenul

El muta trei spatii pe tura, nici mai mult, nici mai puțin. Trebuie sa mute pe o cale directa, si nu se poate intoarce pe calea pe care tocmai s-a aflat. Nu se poate misca decat in jurul pieselor cu care se afla in contact direct la fiecare miscare. Nu se poate deplasa la o piesa cu care nu se afla in contact direct.



### Furnica

Furnica se poate muta pe orice pozitie in jurul stupului, atat timp cat respecta restrictiile. Aceasta libertate de miscare face ca furnica sa fie una dintre cele mai valoroase piese.

Restrictii

Regula singurului stup

Piesele in joc trebuie sa fie conectate in permanenta. Nu este voie sa lasati o piesa separata, sau sa impartiti stupul in doua. Folositi aceasta regula in favoarea voastra, mutand piesele in locuri alese strategic, pentru a bloca posibilitatea oponentului de a muta anumite piese.



### **Libertatea de a muta**

Creaturile nu pot fi mutate decat intr-o maniera de alunecare. Daca o piesa este inconjurata, astfel incat i-ar fi imposibil sa alunece din locul in care este, nu mai poate fi mutata. Singurele exceptii sunt greierele, care poate sari intr-un spatiu sau dintr-un spatiu, si carabusul care poate sa urce sau sa coboare pe stup. In mod similar, o piesa nu se poate muta intr-un spatiu in care ii este fizic imposibil sa intre prin alunecare.

**Nota:** Cand o piesa este introdusa pe suprafata de joc, aceasta poate fi pusa intr-un loc care este inconjurat, atata timp cat nu se incalca nici o regula de amplasare, in special cea conform careia nu ai voie sa asezi o piesa langa cea a oponentului decat daca are aceeasi culoare.

### **Imposibilitatea de a muta sau a aseza o piesa**

Daca un jucator nu poate nici sa aseze o piesa noua, nici sa mute o piesa care se afla deja in joc, este din nou randul adversarului. Jocul continua in acest fel pana ce jucatorul poate aseza o noua piesa sau poate muta una dintre piesele aflate deja in joc, sau pana la finalizarea jocului.

### **Sfarsitul jocului**

Jocul se termina atunci cand o regina a fost inconjurata complet de piese. Cel care are regina inconjurata este cel care pierde, dar, daca cumva, ultima piesa asezata pentru a inconjura regina incojoara, de asemenea, si cealalta regina, se termina egalitate. Jocul poate de asemenea sa se termine egalitate, daca jucatorii ajung in situatia de a muta aceleasi doua piese incontinuu, fara a se ajunge de fapt la un rezultat.

[www.happycolor.ro](http://www.happycolor.ro)

Design: Huch!& friends  
Hutter Trade GmbH +Co KG  
[www.huchandfriends.de](http://www.huchandfriends.de)



Importator: Grup Primavi SRL Timisoara  
[www.facebook.com/happycolor.ro](https://www.facebook.com/happycolor.ro)  
[www.happycolor.ro](http://www.happycolor.ro)

