

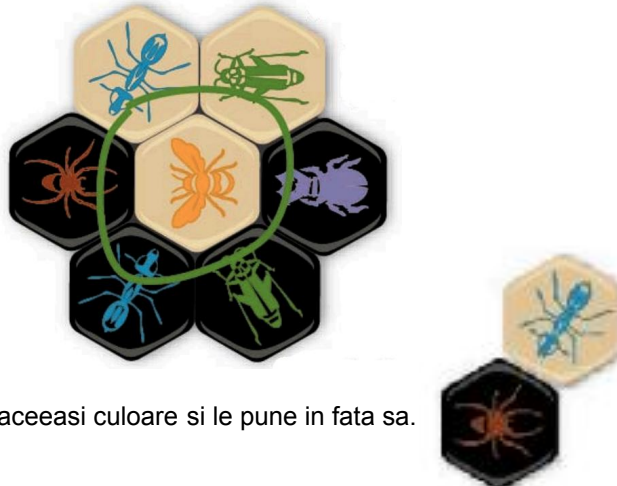
# HIVE



9-99 2 20

## Obiectivul jocului

Scopul jocului este acela de a inconjura complet albina regina a adversarului, in acelasi timp incercand sa impiedicam adversarul din a face 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 aceeasi culoare si le pune in fata sa.

## Desfasurarea

Jocul incepe prin plasarea unei piese in centrul tablei de joc de catre un jucator, celalalt jucator trebuind sa puna o piesa intr-un spatiu alaturat, astfel piesele fiind lipite. Jucatorii apoi pot fie sa aseze sau sa isi mute propriile piese.

## Plasarea

O noua piese poate fi introdusa in joc in orice moment. Dar, cu exceptia primelor piese puse de catre jucatori, piesele nu pot fi puse langa o piesa a oponentului. Este posibil sa castigati jocul fara sa folositi toate piesele, dar odata ce o piesa a fost pusa in joc, aceasta nu poate fi eliminata.

## Stupul

Piese aflate in joc definesc suprafata de joc, cunoscuta ca si stup.

## Plasarea reginei.

Regina voastra poate fi pusa in joc oricand de la prima la cea de a patra mutare. Trebuie sa puneti obligatoriu regina in cea de a patra tura, daca nu ati pus-o pana atunci.

## Mutarea

Dupa ce a fost plasata regina, puteti alege ca la fiecare tura fie sa plasati alta piesa, sau sa mutati una dintre cele care exista deja pe suprafata de joc. Fiecare creatura are propriul sau mod de a se deplasa in stup, avand posibilitatea de a se muta langa una sau mai multe dintre piesele adversarului.

Nota: Toate piesele trebuie mereu sa atinga cel putin o alta piesa. Daca singurul lucru care conecteaza cele doua parti ale stupului, aceasta piesa nu poate fi mutata.

## Creaturile



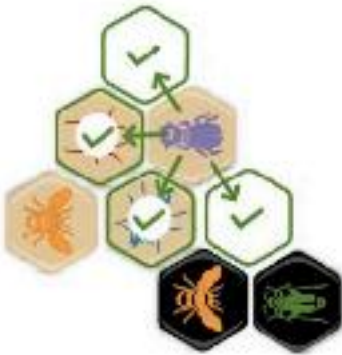
### Regina

Ea poate muta doar un singur spatiu pe tura. Desi este restrictionata in acest mod, daca este mutata la timpul potrivit poate incurca mult planurile adversarului.



### Carabusul

La fel ca si regina, carabusul poate muta un singur spatiu pe tura, dar, este singura creatura ca poate muta deasupra stupului. O piesa care are un carabus deasupra, primeste astfel culoarea carabusului. Din aceasta pozitie, carabusul se poate misca de pe piesa, pe piesa, reusind astfel sa ocupe si spatiile goale inconjurate complet, spatii care sunt de multe ori inaccesibile celorlalte creaturi. Singurul mod de a opri un carabus care se



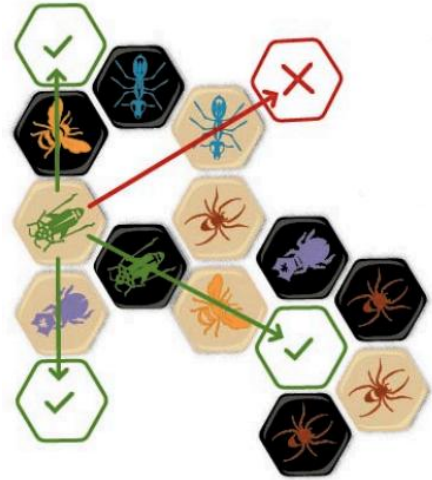
plimba deasupra stupului, este de a plasa alt carabus deasupra lui. Toti cei 4 carabusi se pot aseza unul deasupra celuilalt.

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



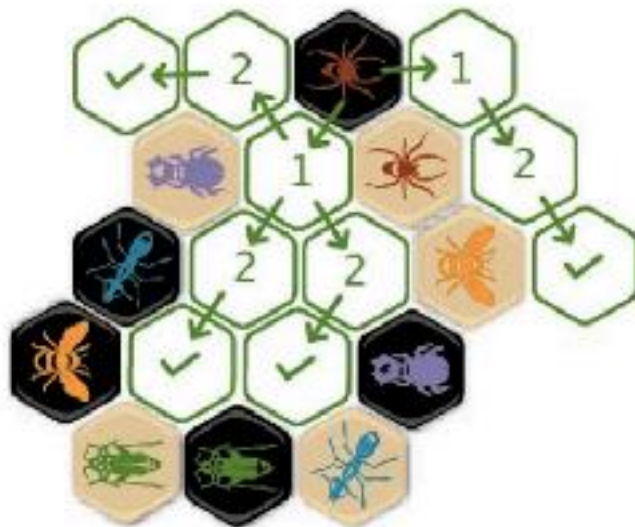
### Greierul

Greierul nu poate muta inafara stupului ca si celelalte creaturi. In schimb, el sare peste orice numar de piese (cel putin 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 putin. 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 poate muta pe orice pozitie in jurul stupului, atat timp cat respecta restrictiile. Aceasta libertate de miscare face ca musca sa fie una dintre cele mai valoroase piese.

Restrictii

Regula singurului stup

Piesele in joc trebuie sa fie inlantuite in permanenta. Nu este voie sa lasati o piesa separata, sau sa separati 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 poate fi mutata. Singurele exceptii sunt greierul, car poate sari si carabusul care poate sa urce pe stup. In mod similar, o piesa nu poate veni pe un spatiu pe 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, atat timp cat nu se incalca nici o regula de amplasare.

Imposibilitatea de a muta sau a aseza o piesa.

Daca un jucator nu poate nici sa aseze o piesa nou, 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 de orice culoare. Cel care are regina inconjurata este cel care pierde, dar, daca cumva, ultima piesa asezata pentru a inconjura regina inconjoara 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 in continuu, fara a se ajunge de fapt la un rezultat.

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



Importator: Grup Primavi SRL Timisoara

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

