

DÍJNYERTES TÁRSASJÁTÉK

UTAZÓ MÉRET

TARTALMAZZA A SZÚNYOG & KATICABOGÁR KIEGÉSZÍTŐKET



John Yianni
HIVE
pocket

FELBOLYDULT A MÉHKAS, RAJZANAK A ROVAROK – A MÉHKIRÁLYNŐK VESZÉLYBEN VANNAK! VESD BELE MAGAD A KÉTFŐS JÁTÉKOK „BOGARAS” BAJNOKÁBA, ÉS MUTASD MEG STRATÉGIAI ÉRZÉKEDET AZ ÍZELTLÁBÚAKAL TELI HARCTÉREN. EHHEZ A KÜZDELEMHEZ JÁTÉKTÁBLÁRA SINCΣ SZÜKSÉGESEK, A NAGY SIKERŰ HIVE EZEN VÁLTOZATÁT PEDIG ZSEBRE IS TEHETED, BÁRHOVÁ INDULSZ. HASZNÁLD KI A ROVAROK VÁLTOZATOS KÉPESSÉGEIT, ÉΣ SZORÍTSD SÁROKBA TE AZ ELLENFELED MÉHKIRÁLYNŐJÉT!



A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT. TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKŰL NEM MÁSOLHATÓ, SOKSZOROSÍTHATÓ ÉΣ TERJESZTHETŐ SEM ONLINE, SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.

www.gen42.com
Manufacturers & Distributors
Gen Four Two Ltd
31 Auckland Road
EN6 3EY
UK



Figyelem, fulladékeszély!
3 éves kor alatt nem ajánlott!

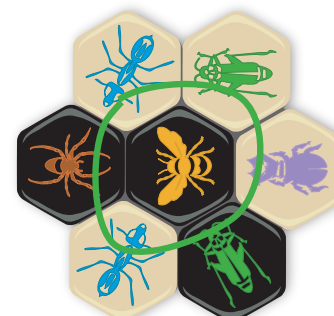
Szármaszati hely: Kína
Cikkszám: G42HPRS
Kérünk, bízd meg a csomagolást a jövőbeni hivatkozás céljából.

Importálja és forgalmazza:
Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezered u. 1-3. C1/8.
Tel.: +36 1 / 773 3600
E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu



A játék célja

A játék célja az, hogy teljesen körbezárd az ellenfeled Méhkirálynőjét, ügyelve arra, hogy közben ő ne tudja bekeríteni a te Méhkirálynődöt. A körülzáró bábuk lehetnek a sajátjaid és az ellenféle is. Az nyer, aki elsőként fogja közre a másik Méhkirálynőjét.



A fekete Méhkirálynőt bekerítették.

Előkészületek

Mindkét játékos magához veszi a választott szín 11 bábuját és leteszi azokat maga elé felfordítva.

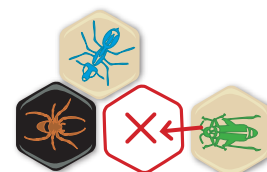
A játék menete

A kezdőjátékos letesz egyet a bábukból. A következő játékosnak úgy kell a sajátját letennie, hogy a bábuk oldalai érintkezzenek egymással. A játékosok ezután minden körben egy-egy újabb bábút tesznek le, vagy lépnek a már korábban letett bábuikkal.



Elhelyezés

A játék során bármikor le lehet tenni egy újabb bábút. A második játékos csak az első bábuját teheti a ellenfél bábuja mellé: a második körtől kezdődően kizárólag a saját bábujaik mellé igazíthatják az újabb bábujaikat.



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

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 Méhkirálynődöt, akkor minden körben dönthetsz, hogy újabb bábút teszel le, vagy egy már korábban letett bábút mozgatsz el. Minden rovar sajátosan mozog a Kaptár körül. A már letett bábukat úgy is mozgathatod, hogy azok érintkezzenek az ellenfél bábuival.

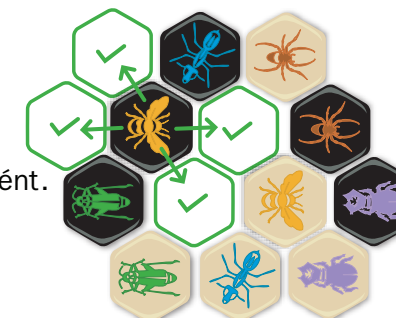
Megjegyzés: Minden bábunak érintkeznie kell legalább egy másik bábuval. Ha egy bábu az egyetlen kapcsolat a Kaptár két pontja között, akkor az nem mozgatható el (lásd a 8. pontban szereplő „Egy és oszthatatlan kaptár” szabályt).

A rovarok



Méhkirálynő

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



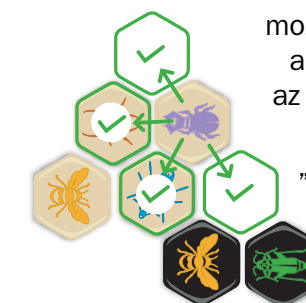
Ebben a helyzetben a fekete Méhkirálynő 4 helyre tud elmozdulni.



Szarvasbogár

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

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



Az a bábu, amelyre a Szarvasbogarat helyezted, nem mozgatható, és a lehelyezés szabályainak megfelelően a Szarvasbogár színe lesz a meghatározó, nem pedig az alatta levő bábué. A Szarvasbogár a Kaptár tetején rovarról rovarra szállhat. Így olyan helyekre is „leszállhat”, amelyeket más bábuk már körbevettek és így nem elérhetőek a többi rovar számára. A Szarvasbogár blokkolásának egyetlen módja, ha egy másik Szarvasbogarat helyezel rá. Így akár mind a négy Szarvasbogár is egymásra helyezhető.

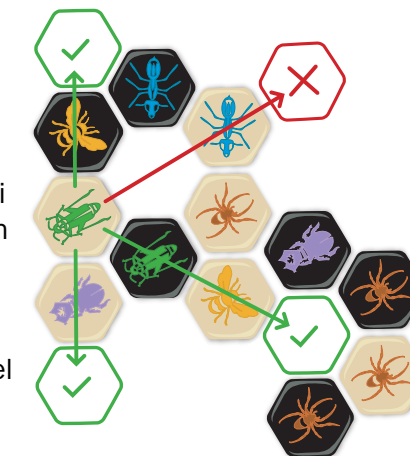
Ebben a helyzetben a Szarvasbogár 4 helyre tud elmozdulni.



Szöcske

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

Így „bevehetsz” olyan üres mezőket is, ahova egyébként nem tudnál eljutni, mivel már bábuk veszik körbe.

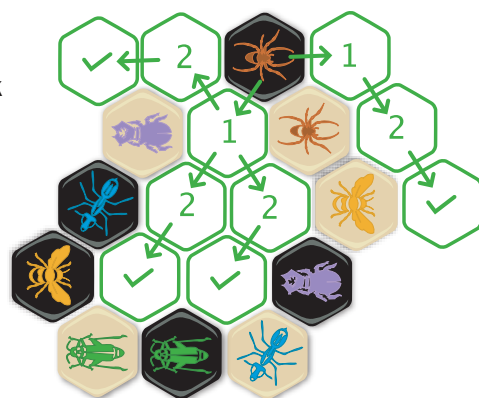


Ebben a helyzetben a fehér Szöcske 1-3 helynyi távolságot ugorhat. Megjegyzés: A Szöcske nem ugorhat át üres mezőket, hogy például az X-szel jelölt helyre érkezzen.



Pók

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



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 a Kaptár körül bármely helyre elmozdulhat úgyelve a 8-9. pontban leírt szabályok betartására. Ez a fajta mozgási szabadság az egyik legértékesebb bábuvá teszi a Hangyát.



Ebben a helyzetben a Hangya 11 helyre mozdulhat el, de nem kerülhet a Kaptár közepére (lásd a 9. pontban leírt szabályt).

Az új élőlények

Azt javasoljuk a kezdő játékosoknak, hogy addig ne használják a Katicabogár és a Szúnyog bábukat, amíg az alap-figurákkal nem lesznek elég gyakorlottak.



Katicabogár

A Katicabogár 3 elmozdulást tesz; kettőt a kaptár tetején, végül egyet lent. Pontosán 3-at kell lépnie, amiből kettőnek mindenképpen a Kaptár fölött, az utolsó lépésnek pedig lent kell megtörténnie. Nem mozoghat a Kaptáron kívül, és 3. lépésként nem szállhat a Kaptár tetejére.

Bár nem tud a Szarvasbogárhoz hasonló módon „blokkolni”, a körülzárt üres helyekre be- és ki tud ugrani. A másik nagy előnye, hogy gyorsan mozog.



Szúnyog

A Szúnyogot ugyanúgy kell letenni, mint a többi bábút. Ha már a Szúnyog elhelyezésre került, átveszi annak rovarnak a mozgási képességeit, amelyekkel éppen érintkezik; beleértve akár az ellenfél bábujait is, így a játék során végig váltakoznak az elmozdulási lehetőségei.

Kivétel: Ha a Szarvasbogár képességeit magáévá téve a Kaptár tetején mozog, akkor egészen addig Szarvasbogár marad, amíg le nem kerül a Kaptár tetejéről. Ha a „lenti” szinten egy olyan bábu mellé kerül, amelyet egy Szarvasbogár blokkol, akkor a Szarvasbogár képességeit veszi át, és nem az alatta lévő rovarét. Ha egy másik Szúnyoggal érintkezik (beleértve a Kaptár tetején éppen „blokkoló” Szúnyogot), akkor nem mozdulhat el.

Korlátozások

Egy és oszthatatlan kaptár

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



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

A fekete Méhkirálynőt szintén tilos elmozdítani az X-szel jelölt helyre, hiszen akkor a bábu mozgatásának ideje alatt megszűnne a Kaptár folytonossága.

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



Ebben a helyzetben a Katicabogár a zölddel jelölt 10 pozíció egyikén fejezheti be a 3. lépését.

A mozgás szabadsága

A bábukat csak csúsztatva mozgathatod. Ha egy bábút a mellette lévő úgy vesnek körbe, hogy csúsztatva már nem mozdítható, akkor tilos mozgatnod. Kivétel ez alól a Szöcske, amely az üres helyekre ki- és be tud ugrani, valamint a Szarvasbogár, amely fel- és lemászhat.



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

Megjegyzés: Egy bábu első lehelyezésekor elfoglalhatsz vele olyan helyet, amelyet körülvesz a többi bábu, de csakis akkor, ha az nem sérti meg azt a szabályt, amelyik kimondja, hogy amikor először helyezel le egy bábút, azt tilos az ellenfél színe mellé illesztened.

Lehelyezés- és mozgásképtelenség

Ha egy játékos nem tud új bábút 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 bábút 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 bábuk, legyenek bármilyen színűek is (vagyis tartozzanak bármely játékoshoz is). Az a játékos veszít, akinek a Méhkirálynőjét bekerítették, kivéve, ha az említett játékos utolsó lépésével az ellenfél Méhkirálynője is bezáródik. Ekkor a játék döntetlennel zárul. Akkor is döntetlent kell hirdetni, ha mindkét játékos újra és újra ugyanazt a bábút mozgatja anélkül, hogy a patthelyzetből ki tudnának lépni.



Gen Four Two Ltd © 2015 MINDEN JOG FENNTARTVA
The Hive Studio
31 Auckland Road
Potters Bar
Hertfordshire
EN6 3EY
United Kingdom
www.gen42.com



Importálja és forgalmazza:

Reflexshop Kft.

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

Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu