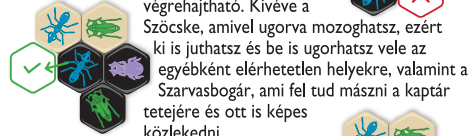


A mozgás szabadsága

A figurák zömével alapvetően "csúsztatott" mozgással lépnek. Ha olyan helyzet alakul ki, hogy egy figura mérete és formája miatt nem tud valahonnan kicsúszni, akkor az a lépés nem végrehajtható. Kivéve a



Szöcske, amivel ugorva mozoghatsz, ezért ki is juthatsz és be is ugorhatsz vele az egyébként elérhetetlen helyekre, valamint a Szarvasbogár, ami fel tud mászni a kaptár tetejére és ott is képes közlekedni.

Olyan területekre sem lehet bejutni, ahová fizikailag rombolás nélkül nem lehet becsúszni.



Megjegyzés: Új figura kijátszásakor lerakhatod azt egy bekerített területre is, amennyiben ezzel nem szeged meg a lehelyezés érintkezési szabályát.

10

Lehelyezés- és mozgásképtelenség

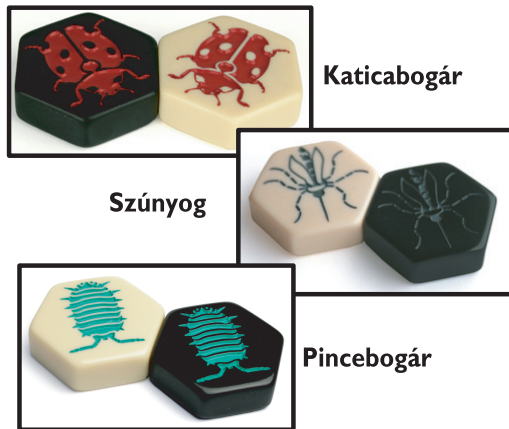
Ebben az esetben passzolnod kell és újra a riválisodon a sor. A játék addig megy így, amíg meg nem nyílik a lehetőség valamilyen akció szabályos végrehajtására, vagy be nem keríti a Méhkirálynódot.

A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor valamelyik Méhkirálynó teljesen be lett kerítve. A játékos, akinek a Méhkirálynójt bekerítették vesztett, ha viszont a játék utolsó lépésével vagy lehelyezésével mindkét Méhkirálynó be lett kerítve, akkor a játék döntetlenül zárult. Megegyezés alapján akkor is döntetlen a játék, ha olyan helyzet alakul ki, ha mindkét játékos kénytelen ugyanazzal a figurával ugyanazokat a "csiki-csuki" mozdulatokat lépni azért, hogy elkerülje a vereséget.

11

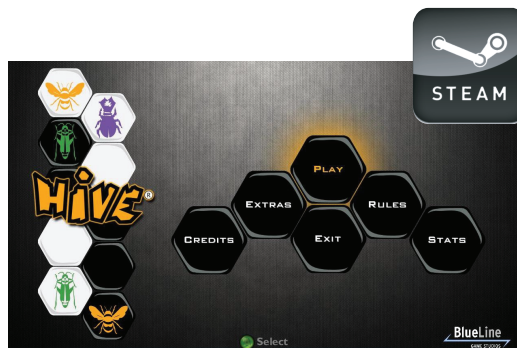
Emeld magasabb szintre, vigyél új dimenziót a játékba! Hive kiegészítők:



Díjnyertes újdonság a Gen42-től



A Hive már Steamen is elérhető!



Készen állsz a kihívásra? Válj mesterévé a világ egyik legnépszerűbb stratégiai játékának!



reflexshop

Importálja és forgalmazza:
Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.
Tel.: +36 1 688 1858
Fax: +36 1 688 1859
E-mail: office@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu

© 2017 MINDEN JOG FENNTARTVA.

John Yianni HIVE®

A játék, amely hemzseg az izgalmaktól.



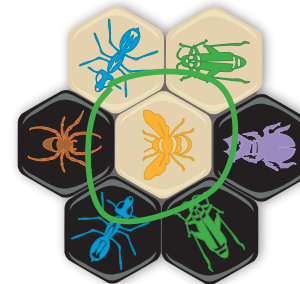
2 játékos
7 éves kortól

John Yianni játéka

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

A játék célja

Kerítsd körül az ellenfeled Méhkirálynójt és közben vigyázz, nehogy te légy az, aki belesétál a riválisod csapdjába! A Méhkirálynót bármelyik csapat figurájával be lehet keríteni, akár feketével, akár fehérrel. Aki előbb bekeríti az ellenfele Méhkirálynójt, megnyeri a játékot.



Előkészületek

Vegyetek magatokhoz 11 figurát és rakjátok azokat képpel felfelé magatok elé!

Ezt a Méhkirálynót teljesen bekerítették.

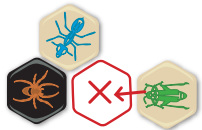
12

A játék menete

Az első körben helyezd valamelyik figurád az asztal közepére, majd az ellenfeled tegye le egy figuráját úgy, hogy élében érintkezzen a tiédde! Ezután körről-körre el kell döntened, hogy egy új figurát helyezel le vagy lépsz valamelyik, már lent lévővel.

Lehelyezés

Az első kör kivételével csak úgy tehetsz le új figurát, hogy egy tiéddel azonos színűvel élében érintkezzen, de ne érintse az ellenfél figuráját.



Nem kötelező a játék végéig kijátszani az összes figurát, de ha már lehelyeztél egyet, azt már nem lehet az asztalról eltávolítani.

2

A kaptár

A játékba került figurák összessége határozza meg a játéktérret és ezt nevezzük kaptárnak.

A Méhkirálynő lehelyezése

A Méhkirálynőt az első négy köröd bármelyikében kell lehelyezned. Ha a negyedik körödig nem tetted le, akkor köteles vagy letenni azt.

Lépés

Miután a Méhkirálynőd az asztalra került - semmiképpen sem előtte -, eldöntheted, hogy egy újabb figurát helyezel le, vagy inkább egy már lent lévővel lépsz. Minden rovarnak megvan a saját lépszabálya, amire később kitérünk. Egy lépés után a figurád érintkezhet az ellenfél figurájával.

Megjegyzés: Minden figurának érintkeznie kell a kaptárnak legalább egy tagjával. Ha egy figurád az egyetlen kapcsolatot a kaptár két másik figurája között, akkor azzal nem léphetsz el (lásd „A kaptár egysége” szabálynál)!

3

A rovarok



Méhkirálynő

A Méhkirálynő csak egyet léphet. Bár elég korlátozott a mozgása, a megfelelő időben a megfelelő lépéssel alaposan keresztülhúzhatod riválisod terveit.



Szarvasbogár

A Szarvasbogár akár a Méhkirálynő, szintén csak egyet léphet, viszont ő a kaptár tetejére is szállhat.

Ha rálépsz egy másik figurára, akkor az nem mozdulhat el addig, amíg a Szarvasbogárral el nem lépsz róla. Lehelyezésnél a Szarvasbogár színe határozza meg, hogy ki tehet le mellé új figurát. A Szarvasbogár mozoghat a kaptár tetején és leléphet a bekerített üres mezőkre is, tehát olyan helyekre, ahová más figurával nem feltétlenül juthatsz el. Az egyetlen mód, hogy blokkold egy kaptár tetején mozgó Szarvasbogár lépéseit az, hogy egy sajátoddal a megállítható Szarvasbogár tetejére lépsz. Nincsenek határok, akár mind a négy Szarvasbogarat egymás tetejére léptethetitek.

Ebből a helyzetből a fehér Szarvasbogár a pipával jelölt négy hely egyikére léphet.

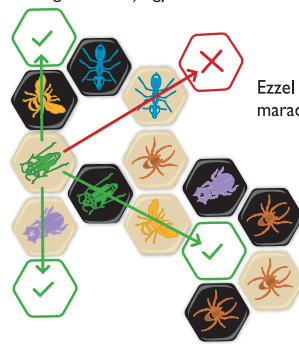
Megjegyzés: Lehelyezéskor ugyanúgy kell kezelni a Szarvasbogarat, mint bármelyik másik figurát, tehát nem helyezheted a kaptár tetejére!

5



Szöcske

A Szöcske nem a kaptár körül mozog, mint a többi rovar, hanem más figurák fölött kell átugrania (legalább egy másik figura fölött) egyenes vonalban a következő üres területre.



Ezzel a mozgással az elzárt, üresen maradt területekre is beugorhatsz.

Ebből a helyzetből a fehér Szöcske három területre ugorhat át.

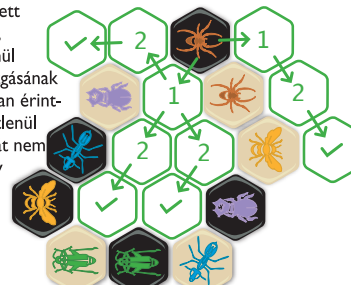
Megjegyzés: Az X-el jelölt helyre nem ugorhat, mert a mellette lévő üres mezőt nem ugorhatja át.

6



Pók

A Pókkal pontosan három lépést tehetsz meg - se többet, se kevesebbet. Csak egy irányba haladhatsz vele, azaz nem léphetsz olyan területre, amin előtte már áthaladtál. Csak olyan figurák mellett haladhatsz el vele, amikkel közvetlenül érintkeznek. A mozgásának minden pillanatában érintkeznie kell közvetlenül egy másikkal, tehát nem "ugorhatsz át" egy olyan figurára, amivel ezt előtte nem tette meg.



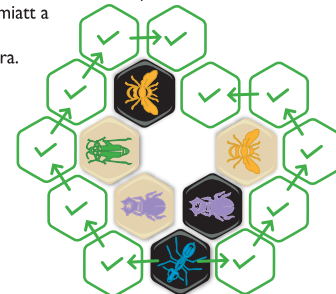
Jelenlegi helyzetéből a fekete Pók csak a négy pipával jelölt helyre juthat el, így nem képes egy "ugrással" a tőle balra lévő, kettessel jelölt területre első lépésként átjutni.

7



Hangya

A Hangyával a megkötések figyelembevételével (lásd 9-10. oldal) az elérhető összes területre léphet. Emiatt a mozgásszabadság miatt a Hangya az egyik legértékesebb figura.



Ebből a helyzetből a Hangya az összes pipával jelölt, a tizenegy mező bármelyikére léphet, de nem tud belépni a kaptár közepébe (lásd „A mozgás szabadsága” szabálynál).

8

Megkötések

A kaptár egysége

A játékban lévő figurák mindegyikének állandóan érintkeznie kell egymással. Soha - mozgás közben sem - különíthetsz el sem egy, sem több figurát a kaptártól.



A Hangya elmozdításával kettészakadna a kaptár.



A fekete Méhkirálynő nem léphet az X-el jelölt mezőre, mert bár ott újra kialakulna a kaptár egysége, még a lépés végrehajtásának pillanatában sem választhatunk le rovarát a kaptártól.

9