

THE MOSQUITO

HIVE®



ADDITIONAL HIVE PIECES



These pieces can be added to a standard Hive set and can be placed in the same way as other pieces. Once in play, a Mosquito can take on the movement ability of any creature of either colour that it is touching at the start of its move (a stack with a Beetle on top counting as a Beetle for this purpose), thus changing its movement characteristics throughout the game.

Exceptions: If a Mosquito is only touching another Mosquito at the start of its move, it may not move at all. If a Mosquito is moved as a Beetle onto the top of the Hive, then it continues to move as a Beetle until it climbs down.



Les pièces Moustique peuvent être ajoutées au jeu Hive standard. Elles s'introduisent dans le jeu comme les autres pièces. Le moustique n'a pas de capacité de mouvement propre: une fois dans le jeu, il se déplace au choix comme l'une des créatures visible avec qui il est en contact direct, quelle que soit la couleur de celle-ci. Une fois déplacé, il aura donc pour son prochain déplacement les capacités de mouvement de l'un ou l'autre de ses nouveaux voisins. Seule exception: si un moustique monte d'un niveau comme le scarabée, il se déplace comme un scarabée jusqu'à ce qu'il redescende à la base de la ruche, et si il est à côté d'un scarabée qui est monté à l'étage supérieur, il peut bouger comme ce scarabée, mais pas comme la pièce couverte par ce dernier. Au cas où un moustique n'est en contact qu'avec un autre moustique, il ne peut pas bouger.



Las piezas del Mosquito pueden añadirse al juego standard de Hive: la Colmena. En la partida se colocan igual que el resto de las piezas. Una vez en juego, el Mosquito adopta los movimientos de cualquier pieza con la que esté en contacto en el momento de mover, incluidas las del adversario, cambiando así sus características a lo largo de la partida. Excepción: Si adopta los movimientos del Escarabajo y se sube a lo alto de la Colmena, continúa moviéndose como un Escarabajo hasta que baje de la Colmena. Si estando a nivel de suelo está al lado de un Escarabajo apilado sobre otra ficha, se moverá como Escarabajo y no como la otra ficha. Si un Mosquito sólo está en contacto con otro Mosquito, no puede mover.



היתוש

את היתוש ניתן לצרף לערכת משחק רגילה. הכנסת היתוש למשחק בהתאם לחוקי הנחת אבן חדשה. כאשר צורף למשחק, שלא כמו החרקים האחרים, ליתוש אין יכולת תנועה ייחודית: היתוש מקבל את יכולת התנועה של אחד החרקים - שלך או של היריב אליו הוא צמוד בתור הנוכחי. (יכולת התנועה של היתוש משתנה במהלך המשחק בהתאם לאבנים אליהן הוא צמוד. במידה והיתוש צמוד למספר אבנים השחקן יכול להחליט על יכולת התנועה של אחד החרקים הצמודים). הערות בכל מקרה בו היתוש נע על גבי אבן אחת או יותר (תנועה כחיפושית על גבי הכוורת), הוא ימשיך בתנועה זו כחיפושית עד שהוא יורד מהכוורת. (בכל מקרה כאשר הוא על האבנים הוא ממשיך לנוע כחיפושית ולא כמו החרק עליו הוא נמצא).
כאשר יתוש צמוד ליתוש אחר הוא אינו יכול לנוע כלל.



Die Moskitos werden zu den Spielsteinen von Hive hinzugefügt. Sie werden auf die gleiche Weise von außen eingesetzt, wie alle anderen Steine. Einmal eingesetzt nimmt der Moskito die Bewegungseigenschaft des Steines an, den er in dem Moment berührt. Dies gilt für eigene und gegnerische Steine. Somit ändert sich die Bewegungseigenschaft des Moskitos ständig.

Ausnahmen: Wird der Moskito wie ein Käfer auf einen anderen Stein gezogen, behält er die Bewegungseigenschaft des Käfers so lange bei, bis er wieder heruntergezogen wird. Befindet sich der Moskito neben einem Stein, auf dem ein Käfer liegt, kann er nicht die Bewegungseigenschaft des darunter liegenden Steines annehmen, sondern nur die des Käfers. Berührt der Moskito lediglich einen anderen Moskito, darf er nicht bewegt werden.



De mug-stukken kunnen worden toegevoegd aan het standaard Hive spel. Tijdens het spel worden ze op dezelfde manier ingezet als de andere stukken. Eenmaal in het spel neemt de mug de bewegingsmogelijkheden van elk stuk dat het aanraakt over; inclusief de stukken van je tegenstander. Deze mogelijkheden veranderen dus door het spel heen. Uitzonderingen: Als de mug beweegt als een kever en bovenop de Hive terecht komt dan blijft hij bewegen als een kever, totdat hij weer op gelijk niveau is met de andere stukken. Wanneer de mug op hoogte van de andere stukken is, en naast een opgestapelde kever, dan mag hij bewegen als de kever en niet als de stukken onder de kever. Indien de mug alleen een andere mug raakt dan kan hij niet bewegen.



KOMAR specjalna figurka promocyjna do gry Hive (Rój)

Figurki komarów mogą być dodane do standardowego zestawu Roju. Podczas gry są one układane w taki sam sposób jak pozostałe owady. Komar nie posiada własnej, specyficznej zdolności ruchu. Zamiast tego przejmuje zdolność ruchu owada (własnego lub przeciwnika), z którym się styka. Tak więc zdolność ruchu komara zmienia się w trakcie gry.

Wyjątek: Jeżeli komar posiada zdolność ruchu żuka i wejdzie na rój, to porusza się identycznie jak żuk, dopóki nie zejdzie z roju. Jeżeli jednak zejdzie z roju i stanie obok żuka, który tworzy stos stojąc na innym owadzie, to może poruszać się nadal jak żuk, a nie jak owad leżący pod nim. Gdy komar styka się jedynie z innym komarem i nie dotyka innych figurek, to nie może się poruszyć.