

John Yianni

HIVE®

Das vielfach preisgekrönte Spiel

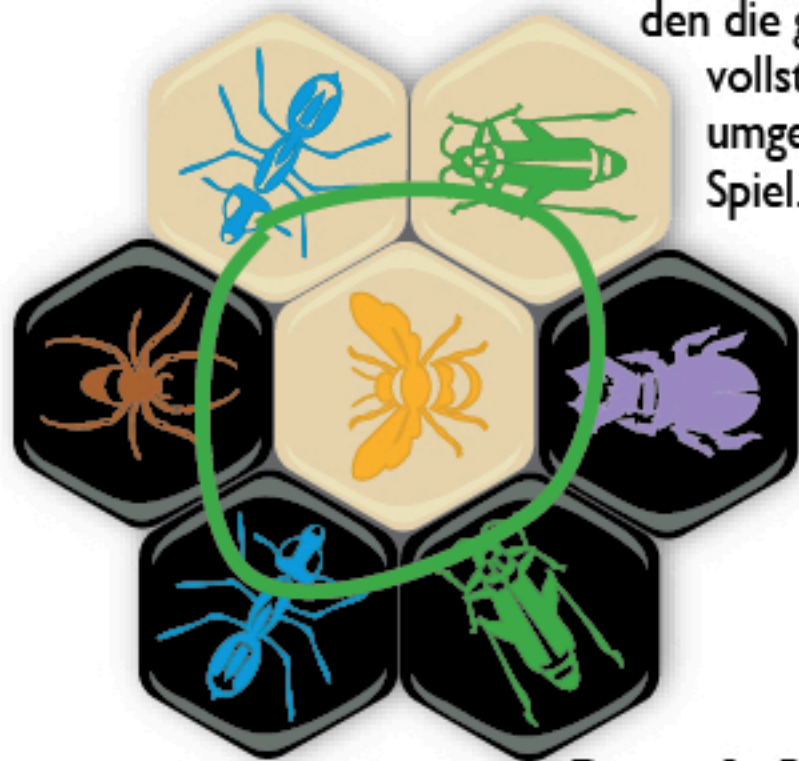


© 2016 Gen42 Games
www.gen42.com
Author: John Yianni

Spielziel

Es gilt, die gegnerische Bienenkönigin bewegungsunfähig zu machen und gleichzeitig darauf zu achten, dass der eigenen Königin dieses Schicksal erspart bleibt. Eine Königin ist dann bewegungsunfähig, wenn sie von allen Seiten von insgesamt 6 Steinen umgeben ist. Dabei spielt es keine Rolle, ob sie von eigenen oder fremden Steinen umgeben ist. Sobald ein Spieler einen Stein setzt, durch

den die gegnerische Königin vollständig von Insekten umgeben ist, gewinnt er das Spiel.



Vorbereitung

Jeder Spieler erhält 11 Steine einer Farbe und legt sie offen vor sich auf den Tisch.

Die weiße Bienenkönigin ist bewegungsunfähig.



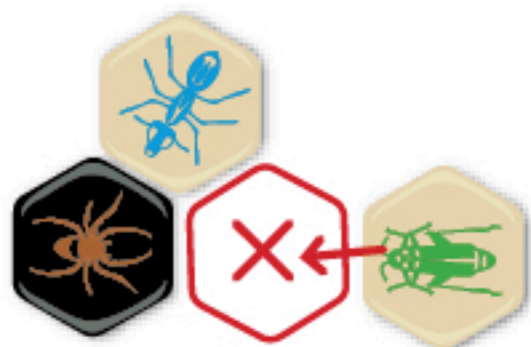
Das Spiel

Der jüngste Spieler beginnt, indem er einen seiner Steine in die Tischmitte setzt. Sein Mitspieler setzt nun einen seiner Steine, so dass sich beide berühren. Danach geht es abwechselnd reihum.



Ein Stein wird von außen eingesetzt

Ab jetzt muss jeder neu eingesetzte Stein ausschließlich einen oder mehrere Steine der **eigenen Farbe** berühren. Ein einmal eingesetzter Stein darf nicht wieder vom Spielfeld entfernt werden.



Es ist auch möglich, das Spiel zu gewinnen, ohne alle eigenen Steine eingesetzt zu haben.

Der Schwarm

Die Steine bilden das Spielfeld, auch bekannt als Hive (Englisch für Schwarm).



Die Bienenköniginnen

Während der ersten **vier Züge** entscheidet ein Spieler, ob er seine Bienenkönigin einsetzen möchte. Spätestens im vierten Zug **muss** die Bienenkönigin eingesetzt werden.

Ein bereits eingesetzter Stein wird bewegt

Erst nachdem die Bienenkönigin eingesetzt wurde, dürfen die bereits platzierten Steine bewegt werden. Solange sie noch Steine vor sich haben, entscheiden die Spieler also immer wieder aufs Neue, ob sie einen Stein von außen einsetzen oder einen bereits eingesetzten Stein bewegen.

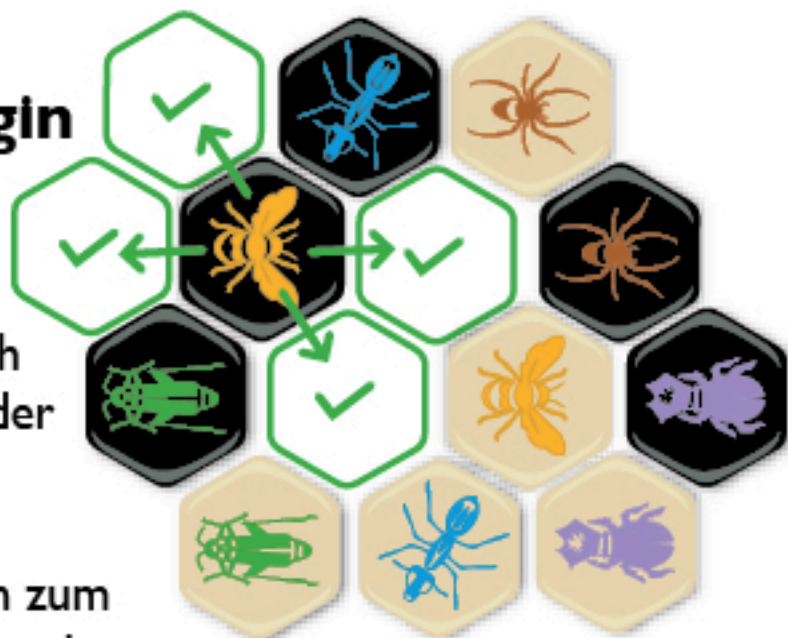
Achtung: Ein oder mehrere Steine dürfen nie alleine stehen!
Alle Steine müssen immer, also während und auch am Ende eines Zuges miteinander verbunden sein (siehe „Ein Schwarm“, S. 9).

Die Zugmöglichkeiten der einzelnen Insekten



Bienenkönigin

Die Bienenkönigin zieht pro Zug immer nur ein Feld weit. Auch wenn durch diese Regel die Bewegung der Bienenkönigin stark eingeschränkt ist, kann das Bewegen der Bienenkönigin zum richtigen Zeitpunkt die Pläne des Gegners durchkreuzen.



Die schwarze Bienenkönigin kann auf eines von vier möglichen Feldern gezogen werden.



Käfer

Auch der Käfer zieht pro Zug nur ein Feld weit. Im Gegensatz zu den anderen Insekten kann der Käfer aber auch **auf** einen anderen Stein gezogen werden.

Er blockiert damit diesen Stein. Von dort aus kann er sich in einem folgenden Zug auch auf ein angrenzendes leeres Feld fallen lassen, selbst wenn dieses Feld völlig von anderen Steinen eingeschlossen ist. Die einzige Möglichkeit einen Käfer, der bereits auf einem anderen Stein sitzt, zu blockieren, besteht darin, einen anderen Käfer auf ihn zu setzen.



Es ist erlaubt, alle vier Käfer aufeinander zu setzen. Möchte ein Spieler einen Stein **von außen** neben diesen Stapel setzen, gilt die Farbe des **obersten** Käfers!

Der weiße Käfer kann auf eines von vier möglichen Feldern gezogen werden.

Achtung: Wird ein Käfer **von außen** eingesetzt, darf er **nicht** sofort auf einen anderen Stein gesetzt werden.



Grashüpfer

Der Grashüpfer springt von seinem Feld über eine **gerade Reihe miteinander verbundener Steine** zum nächsten unbesetzten Feld.

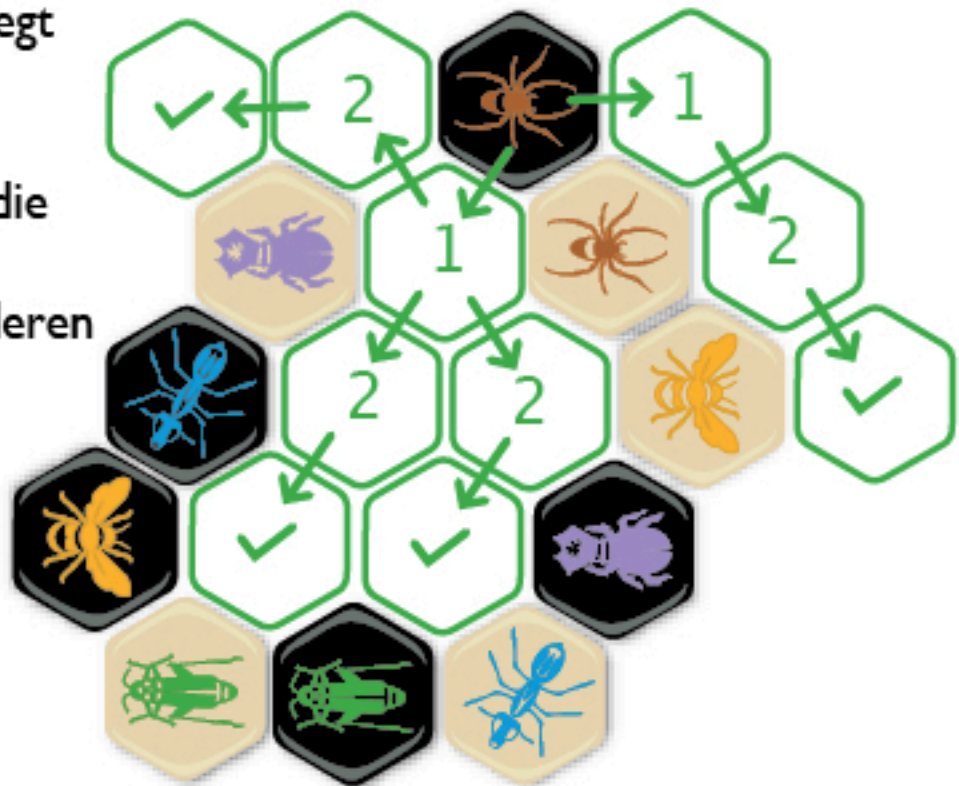
Er kann dadurch auch ein Feld besetzen, das von anderen Steinen eingeschlossen ist. Der Grashüpfer muss in seinem Zug über mindestens einen Stein springen.

Der weiße Grashüpfer kann auf eines von drei möglichen Feldern springen. Er kann nicht über die Lücke auf das mit X markierte Feld springen.



Spinne

Die Spinne bewegt sich pro Zug immer genau 3 Felder weit. Sie darf aber während eines Zuges nicht zweimal auf dasselbe Feld gezogen werden. Die Spinne kann jedoch um Steine herum bewegt werden, die sie berührt. Während ihres Zuges muss die Spinne immer in Berührung mit anderen Steinen bleiben.

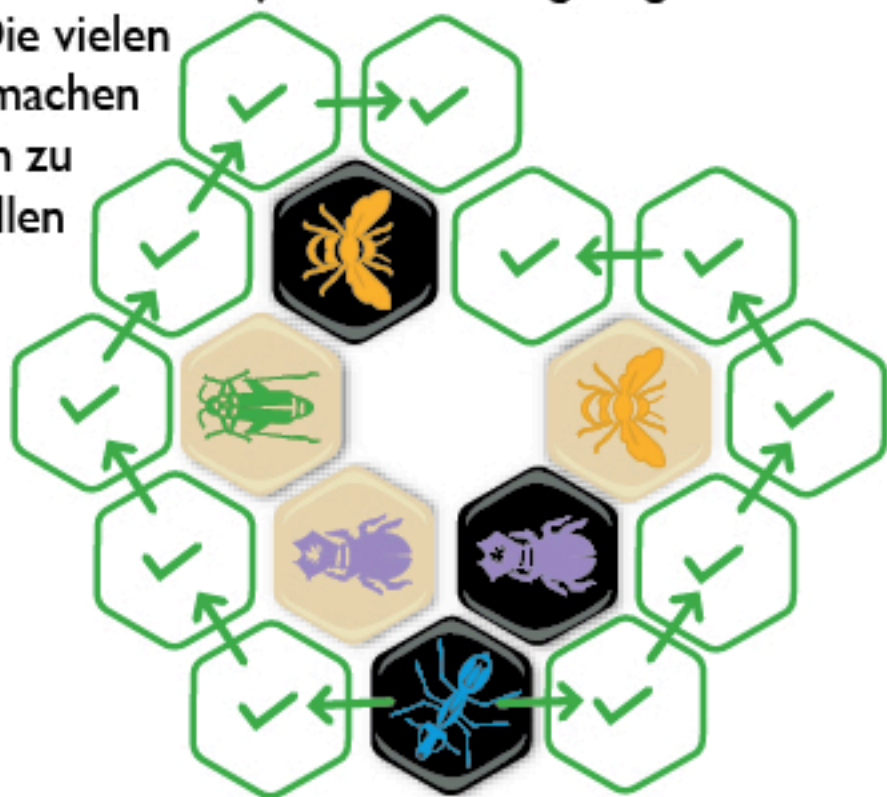


Die schwarze Spinne kann auf eines von vier möglichen Feldern gezogen werden (mit Häkchen markiert). Sie kann ihre Bewegung jedoch nicht auf dem Feld links von ihr beenden (mit einer 2 markiert).



Ameise

Die Ameise kann entlang des Spielfeldes beliebig viele Felder weit gezogen werden. Sie muss jedoch den Regeln gemäß gezogen werden. Die vielen Zugmöglichkeiten machen die Ameise dadurch zu einem sehr wertvollen Stein.



Die schwarze Ameise kann auf eines von elf möglichen Feldern gezogen werden.

Achtung: auch die Ameise darf nicht auf das leere, von fünf Steinen umschlossene Feld gezogen werden (siehe „Wichtige Zugregeln“, S. 10).

Wichtige Zugregeln:

Ein Schwarm

Wird ein Stein **bewegt**, darf er sowohl während, als auch am Ende eines Zuges gegnerische Steine berühren. Ein oder mehrere Steine dürfen jedoch nie alleine stehen!

Alle Steine müssen immer, also während und auch am Ende eines Zuges miteinander verbunden sein.



Die schwarze Ameise darf nicht so bewegt werden, dass **am Ende des Zuges** der Schwarm geteilt wird.

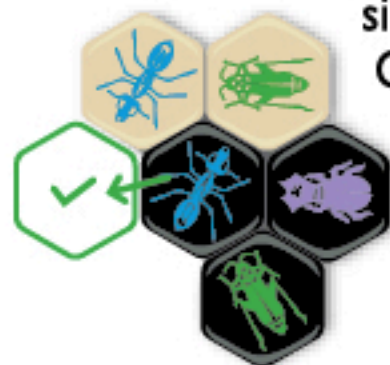


Diese Regel kann genutzt werden, um eigene Steine in strategisch günstige Positionen rund um den Schwarm zu bringen, während gleichzeitig die gegnerischen Steine in ihrer Bewegungsfreiheit eingeschränkt werden.

Die schwarze Bienenkönigin darf nicht so bewegt werden, dass während des Zuges der Schwarm geteilt wird.

Bewegungsfreiheit

Ein Stein, der von anderen Steinen, egal welcher Farbe, eingeschlossen ist, darf nicht bewegt werden. Ein Stein gilt als eingeschlossen, wenn durch seine Bewegung andere Steine ebenfalls bewegt werden würden. Ausnahmen sind der Käfer und der Grashüpfer (siehe unten).



Die gleiche Regel gilt auch für freie Felder: Ein Stein darf dann nicht auf ein freies Feld bewegt werden, wenn durch seine Bewegung andere Steine ebenfalls bewegt werden würden.



Achtung: Wenn ein Stein von außen eingesetzt wird, darf er auf einem Feld platziert werden, das eingeschlossen ist. Dabei müssen aber die anderen Setzregeln eingehalten werden, vor allem, dass Steine einer Farbe nicht Steine der anderen Farbe berühren dürfen, wenn sie eingesetzt werden.

Blockade eines Spielers

Wenn ein Spieler weder einen seiner Steine einsetzen, noch bewegen kann, setzt er einen Zug aus und sein Mitspieler ist sofort wieder am Zug. Das Spiel geht normal weiter, bis der Spieler entweder einen seiner Steine wieder bewegen kann, oder seine Königin komplett von Steinen umschlossen ist.

Spielende

Das Spiel endet, sobald eine Bienenkönigin völlig von Steinen, egal welcher Farbe, eingeschlossen ist. Der Spieler, dessen Bienenkönigin eingeschlossen wurde, verliert das Spiel.

Unentschieden

Das Spiel endet unentschieden, wenn der letzte Stein, der eine Bienenkönigin einschließt, gleichzeitig die andere Bienenkönigin einschließt. Die Spieler können sich auch auf ein Unentschieden einigen, wenn sie gezwungen sind, stets die gleichen beiden Steine zu bewegen, ohne Aussicht darauf, dass diese Pattsituation endet.

