

John Yianni

WILVE®

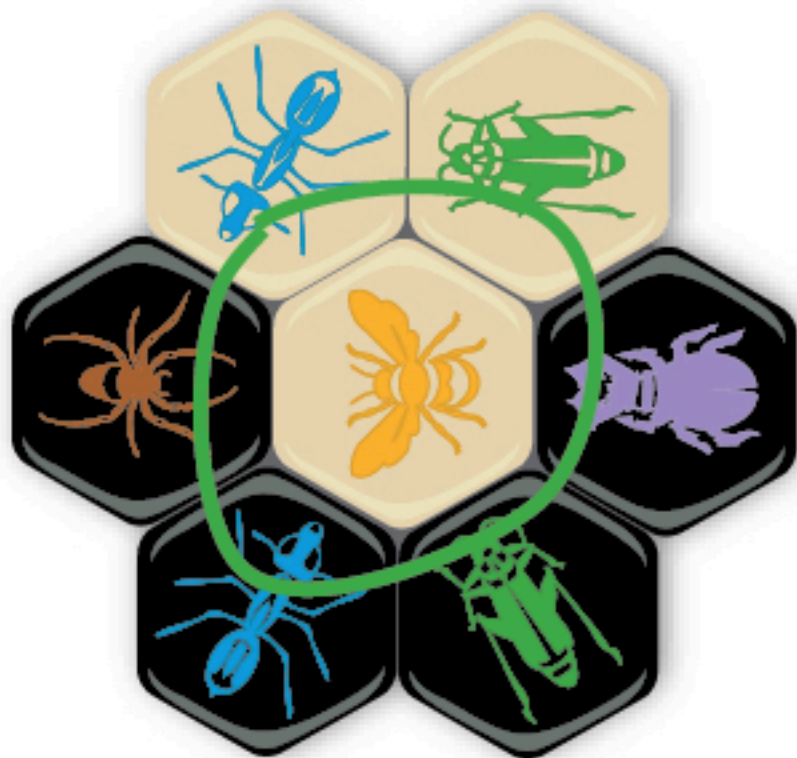
A Colmeia



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

Objectivo do jogo

Cada jogador procura rodear por completo a Abelha do adversário, enquanto procura impedir que o adversário faça o mesmo. As peças que rodeiam a Abelha podem ser das duas cores (pretas e brancas). O primeiro jogador a rodear por completo a Abelha do adversário ganha a partida.



A Abelha está completamente rodeada.

Preparação

Cada jogador toma as 11 peças de uma cor e coloca-as de face para cima à sua frente.



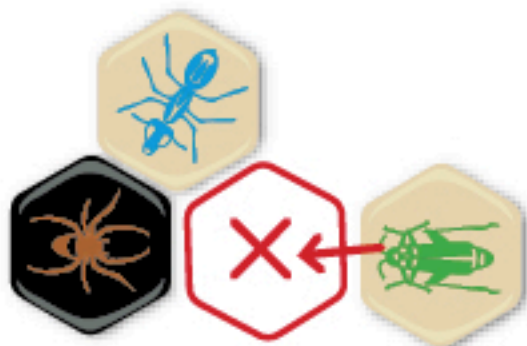
Desenrolar da partida

Começa a partida: o primeiro jogador, escolhido à sorte, coloca uma das suas peças no centro da mesa. De seguida, o adversário coloca também uma das suas peças sobre a mesa, de forma que toque num dos lados da peça já colocada. Depois, os jogadores vão alternando a vez a colocar ou a mover uma das suas peças.



Colocação de peças

Uma peça pode ser colocada em jogo a qualquer momento. No entanto, com a excepção da primeira peça colocada por cada jogador, as peças não podem ser colocadas em contacto com uma peça do adversário.



Um jogador pode ganhar sem colocar todas as peças mas, uma vez colocada, uma peça não pode ser retirada de jogo.

A Colmeia

As peças colocadas sobre a mesa definem o terreno de jogo, designado por Colmeia..



Colocação da Abelha

A Abelha pode ser colocada em jogo a qualquer momento, nos três primeiros turnos. Se ao quarto turno a Abelha ainda não foi colocada em jogo, o jogador é obrigado a colocá-la nesse turno.

Mover as peças

Uma vez colocada a Abelha em jogo, mas não antes, um jogador pode escolher entre colocar outra peça em jogo ou mover uma das peças já colocadas em jogo. Cada insecto tem a sua forma de se mover na Colmeia e inclusivamente pode mover-se para posições em que fica em contacto com peças do adversário.

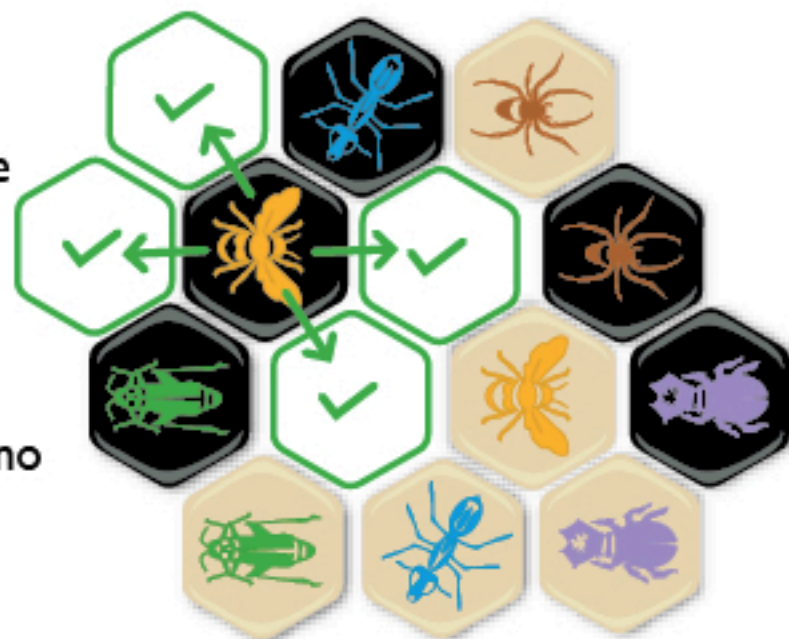
Nota: Todas as peças têm de estar sempre em contacto com pelo menos outra peça. Se uma peça constitui a única ligação entre duas partes da Colmeia, não se pode mover (ver regra da Colmeia indivisa na página 9).

Os Insectos



A Abelha

A Abelha só pode mover-se um espaço de cada vez. Apesar desta limitação, a Abelha pode perturbar seriamente os planos do adversário quando movida no momento certo.



A partir desta posição, a Abelha preta tem quatro opções diferentes para se mover, avançando um espaço.



Escaravelho

O Escaravelho, tal como a Abelha, avança apenas um espaço de cada vez. No entanto, ao contrário de qualquer outro insecto, pode também subir para cima de outra peça na Colmeia.

Uma peça que esteja por baixo do Escaravelho não pode mover-se e, para efeitos da colocação de peças, a pilha toma a cor do Escaravelho. A partir da sua posição no topo, o Escaravelho pode mover-se de peça em peça por cima da Colmeia

(um espaço por turno). Também pode descer para espaços vazios rodeados por outras peças e como tal inacessíveis à maior parte das outras peças.

A única forma de bloquear um Escaravelho posicionado no topo da Colmeia é mover outro Escaravelho para cima dele. Os quatro Escaravelhos podem ser empilhados em cima uns dos outros.



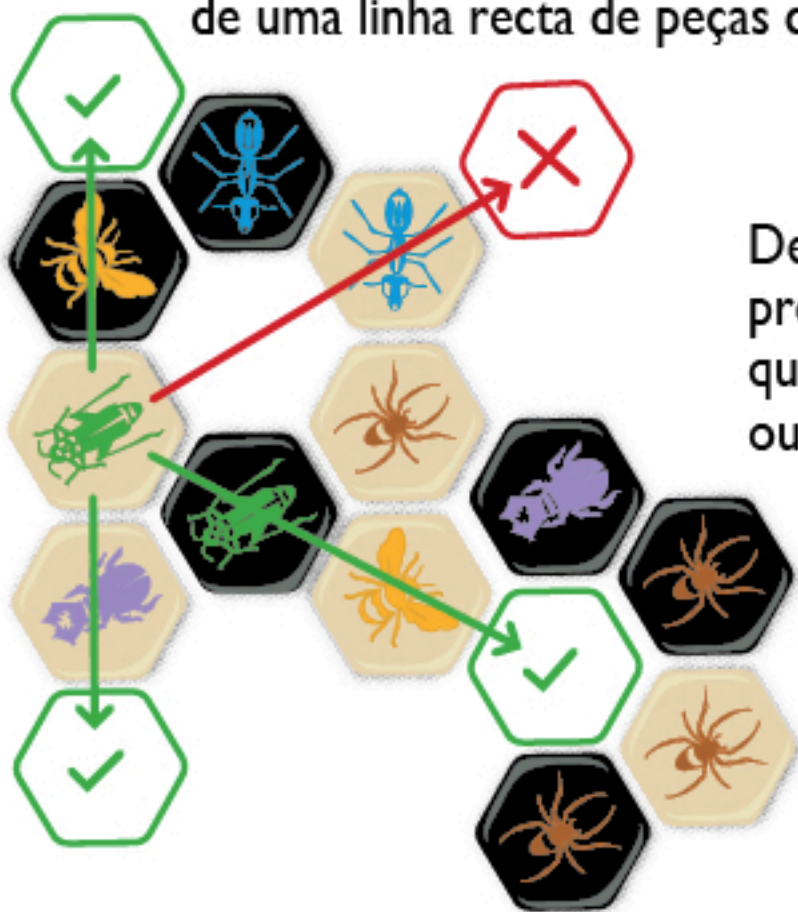
A partir desta posição, o Escaravelho branco tem quatro opções diferentes para se mover.

Nota: Quando colocado em jogo pela primeira vez, o Escaravelho é colocado de acordo com as regras para as restantes peças; não pode ser colocado directamente em cima de outra peça.



Gafanhoto

Ao contrário dos outros insectos, o Gafanhoto não se move à volta da Colmeia. O Gafanhoto salta da sua posição por cima de uma ou mais peças para o próximo espaço vazio ao longo de uma linha recta de peças contíguas.



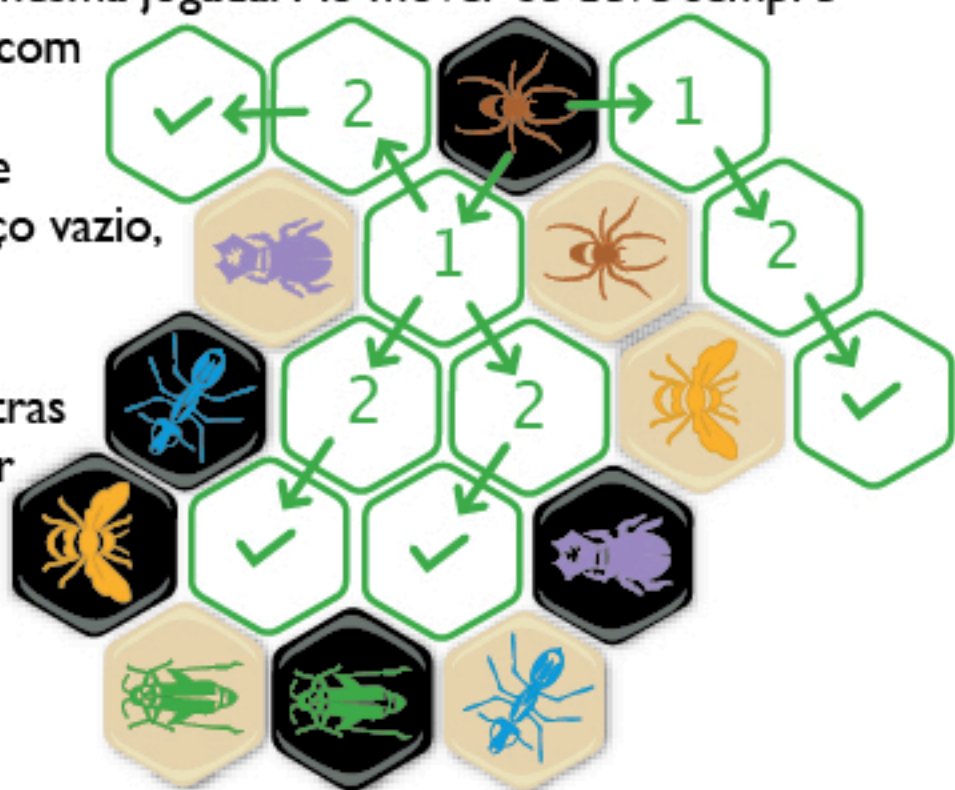
Desta forma, consegue preencher um espaço vazio que esteja rodeado por outras peças.

A partir desta posição, o Gafanhoto pode saltar para um de três espaços à escolha. Atenção: o Gafanhoto não pode saltar por cima do espaço vazio para aterrar no espaço marcado com um X.



Aranha

A Aranha avança três espaços de cada vez – nem mais nem menos. Deve avançar num percurso directo, não podendo voltar para trás na mesma jogada. Ao mover-se deve sempre manter o contacto com outras peças da Colmeia e não pode atravessar um espaço vazio, perdendo momentaneamente o contacto com outras peças, para se juntar a outra peça.

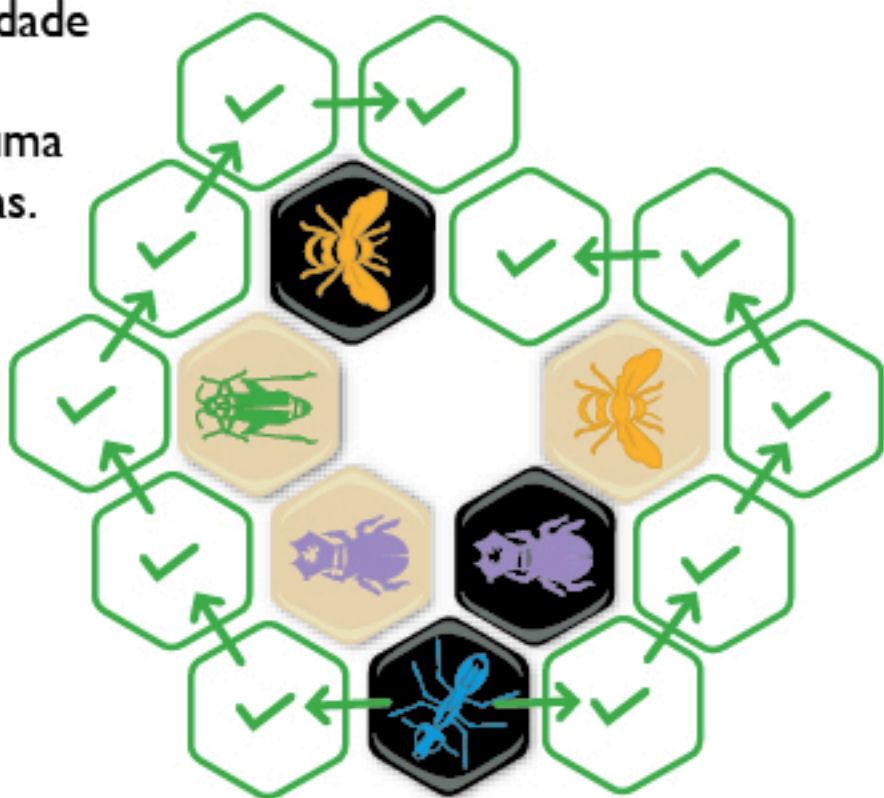


A partir desta posição, a Aranha preta tem quatro opções de movimento, mas não pode mover-se, no seu primeiro passo, para o espaço marcado com um 2 à sua esquerda.



Formiga Soldado

A Formiga Soldado pode mover-se da sua posição para qualquer outra posição na Colmeia, desde que ao longo do caminho se mantenha sempre em contacto com as peças da colmeia. Esta liberdade de movimento faz da Formiga Soldado uma das peças mais valiosas.



Neste caso, a Formiga pode mover-se para uma de onze posições à escolha, mas não pode mover-se para a posição no centro da Colmeia (ver “Liberdade de Movimento” na página 10).

Restrições

Regra da Colmeia indivisa

As peças em jogo devem manter-se sempre ligadas.

Em nenhum momento se pode deixar uma peça isolada ou dividir a Colmeia em duas.

Mover a Formiga preta resultaria em dividir a Colmeia em duas, o que não é possível.

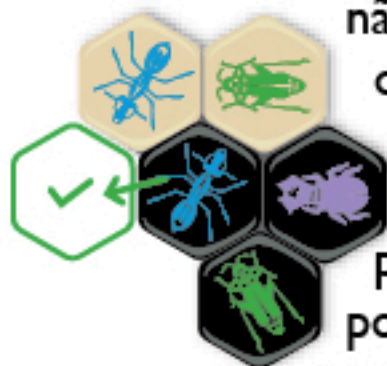


Um jogador pode usar esta regra para sua vantagem, movendo as suas peças à volta da Colmeia e bloqueando as peças do adversário de forma a que não se possam mover.

Mover a Abelha preta para uma posição onde volta a ligar a Colmeia também não é permitido, porque a Colmeia nunca pode ser separada em duas, nem mesmo momentaneamente a meio de uma jogada.

Liberdade de Movimento

Os insectos podem apenas deslocar-se deslizando sobre a mesa. Se uma peça está rodeada por outras, de tal forma que não consegue deslizar para outra posição, não pode mover-se. As únicas exceções são o



Gafanhoto, que pode saltar para dentro ou para fora de um espaço, e o Escaravelho, que pode subir para cima de uma peça ou descer para um espaço vazio.



Da mesma forma, uma peça não pode entrar num espaço para o qual não consegue deslizar.



Nota: Quando colocada em jogo pela primeira vez, uma peça pode ser colocada num espaço rodeado, desde que não viole as regras de colocação de peças, em particular a regra que estipula que as peças não podem tocar peças do adversário quando são colocadas pela primeira vez em jogo.

Impossibilidade de colocar ou mover uma peça

Se um jogador não consegue colocar uma nova peça ou mover uma peça já colocada, deve passar a vez ao adversário que assim joga de novo. A partida continua desta forma até que o jogador possa colocar ou mover uma das suas peças, ou até que a partida termine com uma das Abelhas completamente cercada.

Final da partida

A partida termina assim que uma das Abelhas fica completamente cercada por peças, qualquer que seja a sua cor. O jogador cuja Abelha ficar cercada perde o jogo, excepto se com a última jogada a outra Abelha também ficou completamente cercada. Nesse caso, a partida termina empatada. Os jogadores também podem acordar um empate se chegaram a um ponto em que jogam repetidamente as mesmas duas peças, sem conseguir cercar completamente uma das Abelhas.

