

John Yianni

# WILVE®

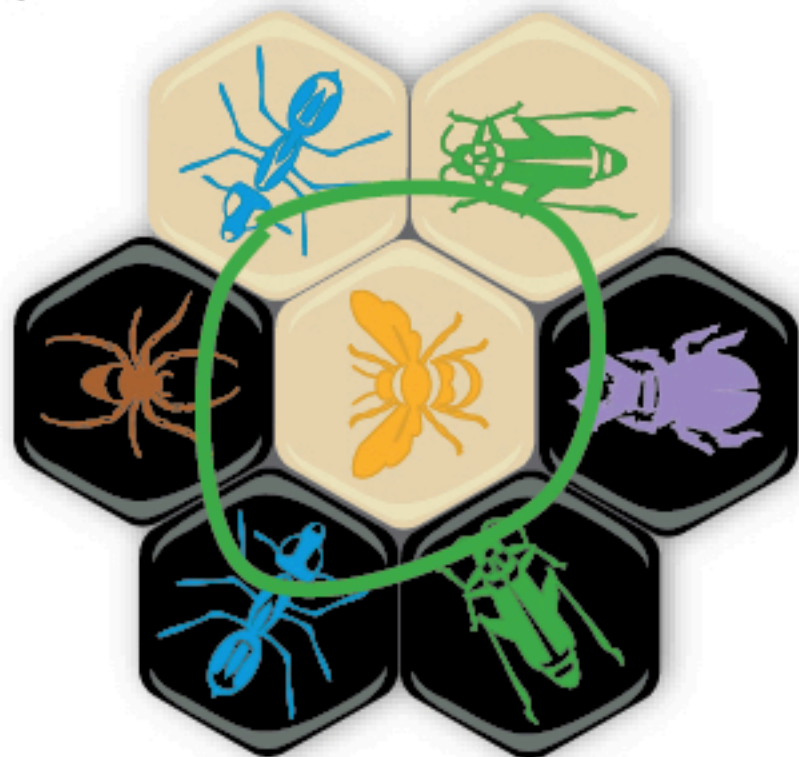
**La Colmena**



© 2016 Gen42 Games  
[www.gen42.com](http://www.gen42.com)  
Author: John Yianni

## Objetivo del juego

El objetivo del juego es tratar de rodear por completo a la Abeja Reina del contrario y evitar que este haga lo mismo con la tuya. El cerco a una Abeja Reina puede estar formado por piezas de ambos bandos. El primer jugador que consiga rodear completamente a la Abeja Reina del contrario ganará la partida.



La Abeja Reina está rodeada.

## Preparación

Cada jugador coge las 11 piezas de su color (blancas o negras) y las coloca, boca arriba, frente a sí. Se recomienda jugar en una superficie plana.



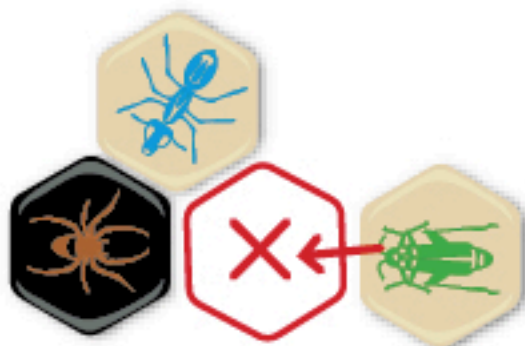
## Empezando la partida

Se echa a suertes quién será el jugador inicial, el cual colocará una pieza en el centro de la mesa. A continuación, el otro jugador hace lo mismo, colocando su pieza adyacente a cualquier lado de la pieza jugada por su oponente. A partir de aquí, los jugadores se irán turnando para colocar una de sus piezas junto a las que ya estén en juego.



## Cómo colocar piezas

Se pueden introducir nuevas piezas en la partida en cualquier momento. Al colocar una pieza nueva, con la excepción de la primera, no puede ser colocada adyacente a una pieza del contrario.



Puedes ganar una partida sin haber puesto todas las piezas en juego. Sin embargo, una vez que coloques una pieza en la Colmena, ya no puede ser retirada de la partida.

## La Colmena

Las piezas en juego forman el tablero de juego, al que llamamos “la Colmena”.



## Colocar la Abeja Reina

La Abeja Reina puede ser colocada en cualquier momento dentro de los primeros tres turnos. En caso de que no se haya puesto en juego antes, un jugador está obligado a colocarla en el turno cuatro.

## Movimiento

Una vez que haya colocado la Abeja Reina (no antes), un jugador puede elegir en las rondas posteriores colocar una nueva pieza o mover una de las que ya están en juego. Cada bicho tiene su propio movimiento, y puede moverse por la Colmena, entrando en contacto incluso con las piezas del contrario.

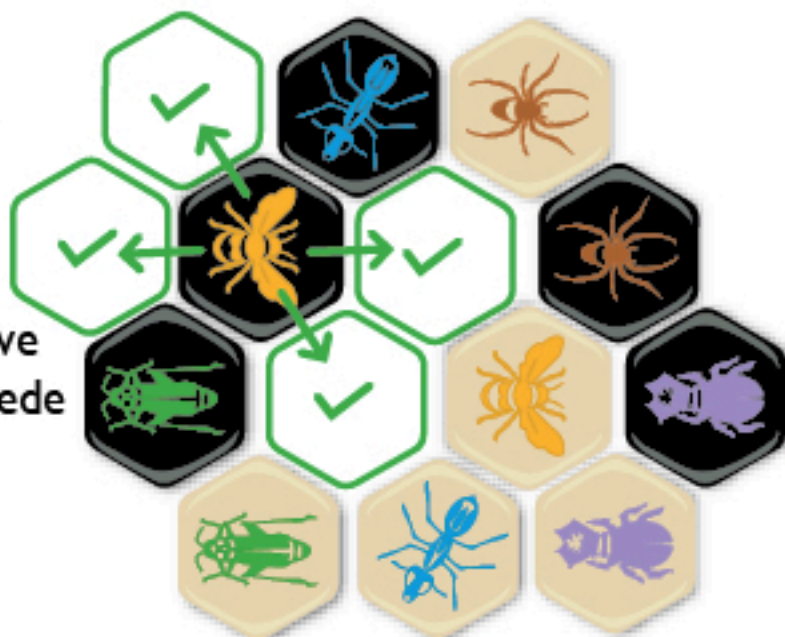
Cada pieza tiene que estar siempre en contacto con otra pieza. Una pieza que sea el único nexo entre dos partes de la Colmena no puede desplazarse (ver regla de la Colmena única, página 9).

# Los bichos



## Abeja Reina

La Abeja Reina puede moverse solamente una casilla por turno. A pesar de esta restricción, si se mueve en el momento adecuado, puede frustrar los planes de tu oponente de manera atroz.



Desde esta posición, la Abeja Reina negra puede moverse a uno de los cuatro huecos indicados.



## Escarabajo

Al igual que la Abeja Reina, el Escarabajo solo puede mover una casilla por turno pero, a diferencia del resto de bichos de la Colmena, puede subirse encima de otra pieza, independientemente de su color



Una pieza que esté debajo de un Escarabajo no puede ser movida, y en lo relativo a las reglas sobre colocación de piezas, descritas en la página 2, se considera que toda la pila es del color del Escarabajo que esté sobre ella. Desde su posición, encaramado sobre otra pieza, un Escarabajo puede pasar de una pieza a otra por todas las piezas que ya están en juego (un espacio por turno), o bajar al mismo nivel que las demás piezas. También puede acceder a los huecos cerrados que no son accesibles a la mayoría de los bichos. (Ver página 10).



Desde su posición el Escarabajo blanco se puede mover hacia cualquiera de los cuatro espacios

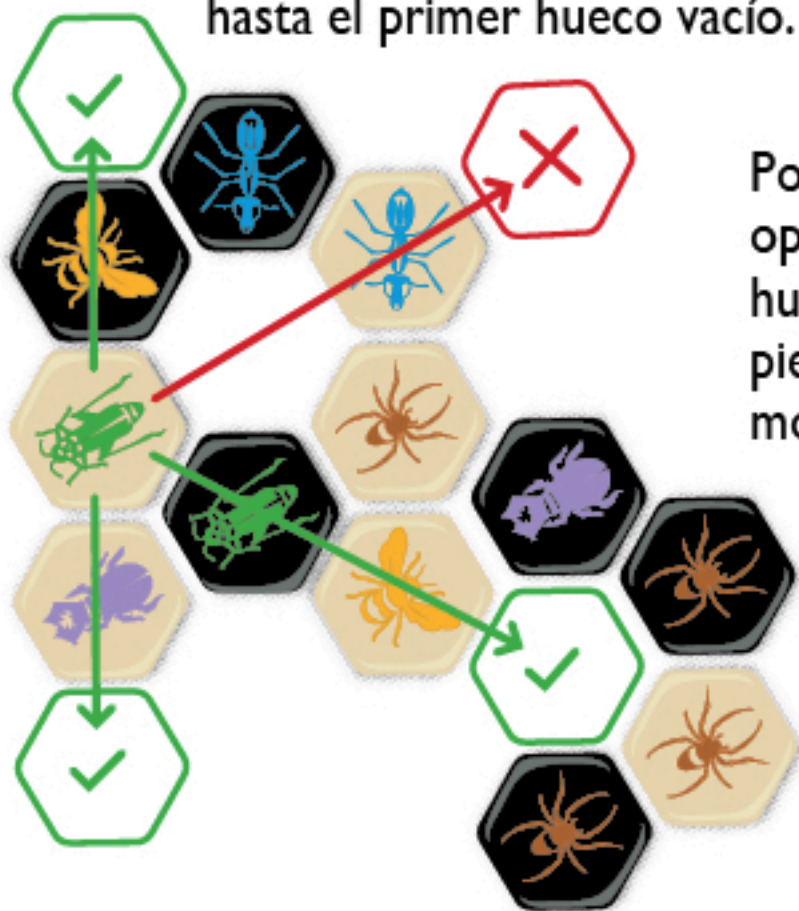
La única manera de bloquear a un Escarabajo situado en la parte superior de la Colmena es colocándole otro Escarabajo encima. Es posible que los 4 Escarabajos queden apilados uno encima del otro.

**Importante:** Cuando un Escarabajo entra en juego, ha de hacerlo como el resto de las piezas. No puede ser colocado en la Colmena directamente sobre otra pieza.



## Saltamontes

A diferencia de otros bichos, el Saltamontes no puede moverse alrededor de la Colmena. Sin embargo, puede saltar en línea recta por encima de una o más piezas hasta el primer hueco vacío.



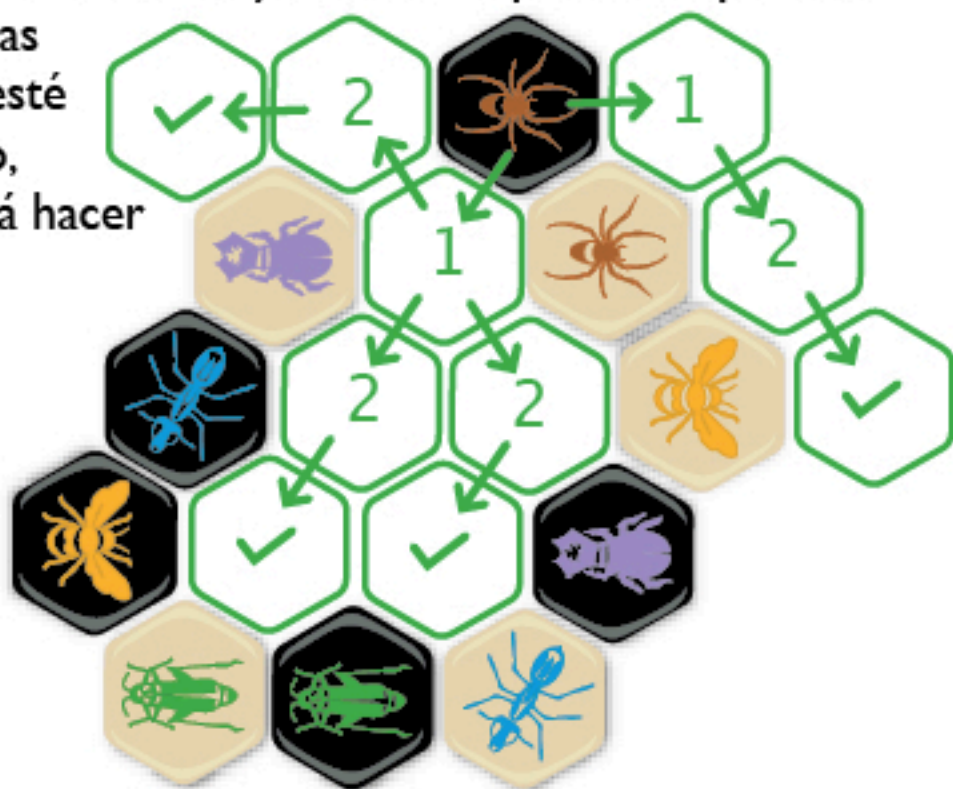
Por lo tanto, tiene la oportunidad de ocupar un hueco rodeado de otras piezas (al que denominaremos caja).

Desde esta posición, el Saltamontes blanco puede saltar a tres huecos. Atención: no puede saltar por encima del hueco marcado con una X.



## Araña

La Araña se mueve exactamente tres casillas por turno - ni más ni menos. Debe realizar todo su movimiento en una sola dirección, sin dar marcha atrás, y solamente puede desplazarse alrededor de aquellas piezas con las que esté en contacto directo, por lo que no podrá hacer movimientos sobre espacios vacíos.



En esta posición, la Araña negra puede mover a 4 espacios, pero no puede, en un solo movimiento, llegar al hueco situado a la izquierda y marcado con un 2.





## Hormiga

La Hormiga puede pasar a cualquier otra posición alrededor de la Colmena, siempre y cuando respete las restricciones habituales (páginas 9 y 10). Esta libertad de movimiento hace de la Hormiga una de las piezas más valiosas.



En este caso, la Hormiga puede moverse hasta 11 casillas, pero no puede moverse hacia el centro de la Colmena (véase la libertad de movimiento, página 10).

# Restricciones

## Regla de la Colmena Única

Todas las piezas en el juego deben estar siempre conectadas. En ningún momento, se puede dejar una pieza aislada (no relacionada con la Colmena) o la Colmena dividida en dos.

Si se mueve la Hormiga negra, la Colmena queda dividida en dos.



Utiliza esta regla a tu favor, moviendo tus piezas a posiciones estratégicas alrededor de la Colmena e impidiendo a tu oponente mover sus piezas clave.

No se puede mover la Abeja Reina negra un espacio, ya que la Colmena quedaría dividida en dos durante el movimiento.

## Libertad de movimiento

Los bichos se tienen que poder mover por deslizamiento. No se puede mover una pieza si las adyacentes no permiten dicho movimiento por deslizamiento.



Hay algunas excepciones.

Por ejemplo, el Saltamontes puede saltar para entrar o salir de un hueco cerrado y el Escarabajo pueden subir y bajar por la Colmena.

De igual manera, una pieza no puede moverse a una casilla a la que no pueda deslizarse.



**Atención:** a la hora de poner una pieza en juego, se puede colocar en un hueco cerrado, siempre que no viole ninguna regla al respecto, en particular la norma que prohíbe que la pieza esté en contacto con piezas de otro color.

## Jugador bloqueado

En el caso de que un jugador no pueda colocar o mover ninguna pieza, pasará el turno y su rival seguirá jugando hasta que el jugador bloqueado pueda mover o colocar una de sus piezas, o hasta que su Abeja Reina esté rodeada.

## Final de la partida

El juego termina cuando una Abeja Reina está completamente rodeada de piezas de cualquier color. El jugador de la Abeja Reina rodeada pierde la partida, a menos que la última pieza colocada para rodear a la Abeja Reina haga que también la otra Abeja Reina quede cercada por completo. En este caso, la partida queda en tablas, al igual que si ambos jugadores terminan obligados a mover sus fichas de forma que se entre en un bucle.

