

THE LADYBUG

HIVE

John Yianni

®



ADDITIONAL HIVE PIECES

- Ladybug Movement





These pieces can be added to a standard Hive set and are placed in the same way as other pieces. Once in play, the Ladybug moves three spaces, two on top of the hive then one down. It must move exactly two on top of the hive and then move one down on its last move. It may not move around the outside of the hive and may not end its movement on top of the hive. Even though it cannot block by landing on top of other pieces like the Beetle, it can move into or out of surrounded spaces. It also has the advantage of being much faster.



Die Marienkäfer werden zu den Spielsteinen von Hive hinzugefügt. Sie werden auf die gleiche Weise von außen eingesetzt, wie alle anderen Steine. Der Marienkäfer muss immer drei Felder weit gezogen werden: zwei auf der Spielfläche, das dritte von der Spielfläche herunter. Er darf nicht um die Spielfläche herum gezogen werden oder seinen Zug auf der Spielfläche beenden. Anders als der Käfer kann er also keine anderen Spielsteine blocken indem er seinen Zug auf ihnen beendet, aber er kann schnell auf eingekreiste Felder oder von ihnen weg gezogen werden.



Божья коровка

Божья коровка перемещается ровно на три шага, причём первые два она делает по верху улья по другим насекомым, а третий шаг — по основному уровню. Божья коровка всегда должна заканчивать ход на основном уровне улья (не на других насекомых). Она не может двигаться по периметру улья и не может, как жук, оказаться в конце хода на другой фишке. Преимущество божьей коровки перед жуком в скорости.

Божья коровка может закончить ход только на позициях, отмеченных зелёным.



La Coccinella:

questi pezzi possono essere aggiunti al set base del gioco, uno per ciascun giocatore e giocati nello stesso modo degli altri pezzi. La Coccinella si muove di tre spazi: due sopra l'Alveare e, poi, uno giù da questo. La Coccinella deve obbligatoriamente svolgere prima i due passi sopra l'alveare e, per ultimo, quello che la farà nuovamente scendere giù. La Coccinella non può spostarsi lungo il lato esterno dell'Alveare e non può terminare il suo movimento sopra di esso. Anche se non può bloccare l'utilizzo di altri pezzi terminando il suo movimento sopra di essi, come fa lo Scarafaggio, la Coccinella può spostarsi fuori e dentro spazi circondati dell'Alveare godendo, inoltre, del vantaggio di essere molto più veloce.



MARIQUITA

Estas piezas pueden añadirse al juego básico, siendo desplegadas de igual manera que el resto de piezas. Una vez en juego, la Mariquita puede moverse tres espacios, dos por encima de la colmena y uno para bajar de ella. Debe moverse exactamente dos espacios por encima de la colmena y después acabar su movimiento bajando. No puede moverse por el perímetro de la colmena y ni puede acabar su movimiento subido encima de ésta. A pesar de que no puede bloquear piezas subiéndose encima de ellas, como el Escarabajo, puede moverse desde y hacia espacios bloqueados. Además tiene la ventaja de moverse mucho más rápido.



Joaninha

As peças Joaninha podem acrescentar-se ao jogo de base e são colocadas em jogo da mesma forma que as outras peças. Depois de colocada em jogo, a Joaninha pode mover-se três espaços: dois por cima da colmeia e outro para descer. A Joaninha deve mover-se exactamente dois espaços por cima da colmeia e, em seguida, acabar o seu movimento avançando para baixo. A Joaninha não se pode mover à volta da colmeia nem terminar o seu movimento em cima da colmeia.



BIEDRONKA

Płytki biedronek są dodatkiem do gry Rój. Podczas rozgrywki są one wprowadzane do gry w taki sam sposób jak pozostałe stawonogi. Podczas ruchu biedronka porusza się dokładnie o trzy pola: dwa na roju oraz jedno w dół (musi zejść z roju w ostatnim etapie ruchu). Nie może poruszać się jedynie dookoła roju, ani nie może zakończyć ruchu na innej płytce. Nie może blokować innych stawonogów zatrzymując się na nich, jednak może kończyć ruch na polach otoczonych ze wszystkich stron (wyjątek od zasady swobodnego ruchu). Jej cechą jest duża „szybkość”.



Πασχαλίτσα

Η Πασχαλίτσα, όπως και όλες οι επεκτάσεις, μπορεί να προστεθεί στο βασικό σετ του Hive και τοποθετείται στο παιχνίδι με τον ίδιο ακριβώς τρόπο όπως και τα άλλα κομμάτια. Μετά την τοποθέτησή της η πασχαλίτσα κάνει πάντα ακριβώς τρία βήματα, δυο πάνω από την Κυψέλη και ένα κάτω στο τελευταίο της βήμα. Δεν πρέπει να κινείται εξωτερικά γύρω από την Κυψέλη και δεν πρέπει να τελειώσει την κίνησή της πάνω από την Κυψέλη. Παρόλο που δεν μπορεί να μπλοκάρει προσγειωμένη πάνω από άλλα πούλια, όπως το σκαθάρι, μπορεί να μπει ή να βγει από περικυκλωμένες κενές θέσεις. Επίσης, έχει το πλεονέκτημα να είναι πολύ πιο γρήγορη.



Uğur Böceği

Bu parçalar standart Hive taşlarına eklenebilir ve tıpkı diğer taşlar gibi oyun alanına yerleştirilir. Uğur Böceği oyundayken üç boşluk ilerler, iki hareket Hive'ın üstüne sonra Hive'dan aşağı. Kesinlikle iki hareket Hive'ın üstüne ve izleyen son hareketi de aşağı olmalıdır. Hive'ın çevresinden dolaşamaz ve hareketini Hive'ın üstünde sonlandıramaz. Böcek gibi diğer taşların üstüne çıkararak bloklayamasa da, çevrili boşluklara veya çevrili boşluklardan hareket edebilir. Ayrıca çok daha hızlı olma üstünlüğü vardır.



Lieveheersbeesje

Deze stukken kunnen worden toegevoegd aan een standaard Hive spel.

Ze worden ingezet op dezelfde wijze als de andere speelstukken. Als het lieveheersbeestje in het spel is, beweegt het drie velden: twee bovenop de zwerm en één naar beneden. Het lieveheersbeestje is verplicht precies twee velden bovenop de zwerm te bewegen en één veld naar beneden als laatste beweging. Het mag niet om de zwerm heen bewegen of zijn beurt eindigen op de zwerm. Het lieveheersbeestje kan weliswaar geen andere stukken blokkeren door erop te gaan staan, zoals de kever, maar het kan wel in of uit omsingelde velden bewegen. Bovendien heeft het lieveheersbeestje het voordeel dat het erg snel is.



COCCINELLE

Ces pièces peuvent être ajoutées à une série de pièces Hive standard et peuvent être placées de la même manière que les autres pièces. Une fois intégrée dans le jeu, la Coccinelle se déplace de trois cases ; de deux cases en haut de la ruche puis d'une case vers le bas. Vous devez impérativement la déplacer de deux cases en haut de la ruche et enfin d'une case vers le bas. La coccinelle ne peut pas se déplacer autour de la ruche ni finir sa course en haut de la ruche. Même si, contrairement au Scarabée, elle ne peut bloquer d'autres pièces en se plaçant dessus, elle peut se déplacer vers des cases encerclées ou sortir de ces dernières. Elle a également l'avantage d'être beaucoup plus rapide.