

# WAVE<sup>®</sup> pocket

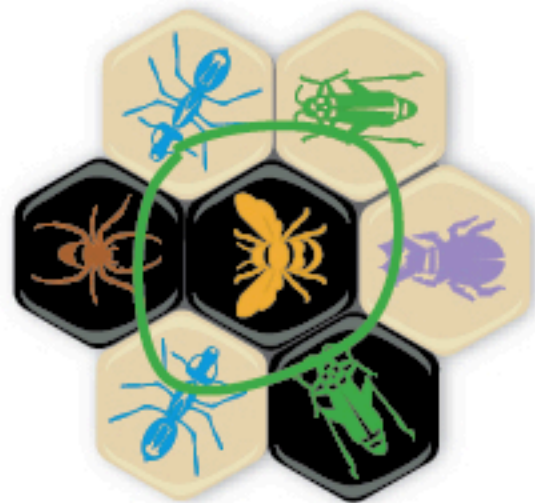


## Doel van het spel

Het doel van het spel is om de Bijenkoningin van je tegenstander volledig te omsingelen, voordat de tegenstander dit bij jou heeft gedaan.

De insectenstenen die de Bijenkoningin omsingelen kunnen een mengeling zijn van jouw eigen insectenstenen en die van je tegenstander.

De eerste speler die de Bijenkoningin van de tegenstander heeft omsingeld, wint het spel.



De zwarte Bijenkoningin is omsingeld.

## Vorbereiding

Elke speler pakt alle 13 insectenstenen van één kleur en legt deze met de afbeelding naar boven voor zich neer. Bepaal de startspeler.

## Het spel

Het spel begint zodra de startspeler een insect uit zijn voorraad op het midden van de tafel legt. De andere speler legt vervolgens een insect van zijn eigen kleur tegen de steen van de startspeler aan. Hierna kunnen de spelers om de beurt een insect in het spel brengen, óf een eigen insect verplaatsen.



## Insecten in het spel brengen

Een nieuw insect kan op elk moment, tijdens je beurt, in het spel gebracht worden. Het is mogelijk om het spel te winnen zonder dat je al je insecten hebt geplaatst. Zodra een insect in het spel is gebracht, mag je deze niet meer uit het spel verwijderen.



Let op: alleen in de eerste beurt is het toegestaan om jouw insect tegen de steen van de tegenstander aan te leggen, daarna is dit niet meer toegestaan.

## De Bijenkoningin in het spel brengen



De Bijenkoningin mag gedurende jouw eerste tot en met vierde beurt in het spel gebracht worden. Als je dit in de vierde beurt nog niet gedaan hebt, moet je de Bijenkoningin nu plaatsen.

## De Zwerm

De insecten in het spel vormen het speelveld, ook wel de Zwerm (Hive) genoemd.

## Verplaatsen van insecten

Zodra je jouw Bijenkoningin geplaatst hebt, mag je kiezen of je tijdens jouw beurt een nieuw insect plaatst of dat je een eigen insect in de Zwerm verplaatst. Elk insect heeft zijn eigen manier van verplaatsen. Hierdoor kun je een insect verplaatsen naar een positie die aan één of meerdere stenen van de tegenstander grenst.

**N.B.:** de insecten moeten altijd tenminste één ander insect aanraken. Als een insect de enige verbinding is tussen twee delen van de Zwerm mag dit insect niet worden verplaatst.

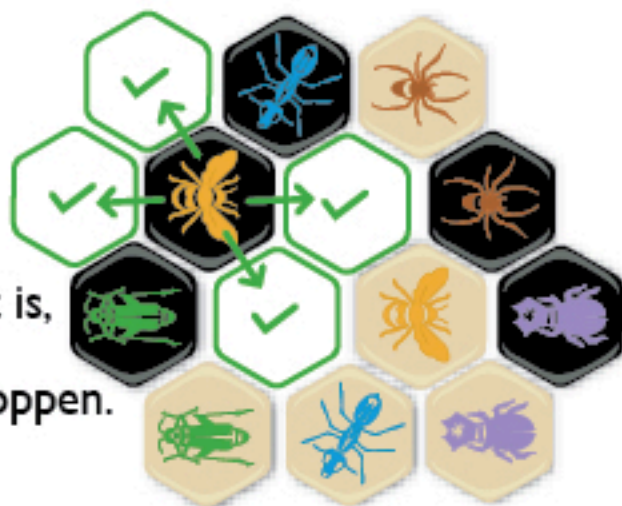


# De insecten



## Bijenkoningin

De Bijenkoningin mag maar één stap per beurt maken. Hoewel haar beweging beperkt is, kan een goed geplande beweging de plannen van je tegenstander behoorlijk in de war schoppen.



Vanuit deze positie mag de zwarte Bijenkoningin naar één van de vier aangegeven posities bewegen.



## Kever

De Kever mag net als de Bijenkoningin maar één stap per beurt maken. Anders dan de andere insecten mag de Kever ook bovenop andere insecten in de Zwerm gaan staan. Een insect waar een Kever bovenop staat, kan niet bewegen. Voor het in het spel brengen van een nieuw insect geldt de kleur van de Kever als de kleur van de stapel (de Kever is namelijk de bovenste steen). Vanuit zijn positie boven op de Zwerm mag de Kever verplaatst worden bovenop een aangrenzend insect.

**N.B.:** wanneer de Kever in het spel wordt gebracht, gelden de plaatsingsregels ook voor de Kever. Hij kan niet direct bovenop de Zwerm geplaatst worden, hoewel hij later wel op de Zwerm kan worden bewogen.



De Kever mag ook naar een naastgelegen ingesloten positie verplaatst worden, waarmee de Kever één van de weinigen is die zo'n geïsoleerde plek kan bereiken.

De enige manier om een Kever te blokkeren is door er een andere Kever bovenop te plaatsen. Alle Kevers en Muggen kunnen op elkaar gestapeld worden.

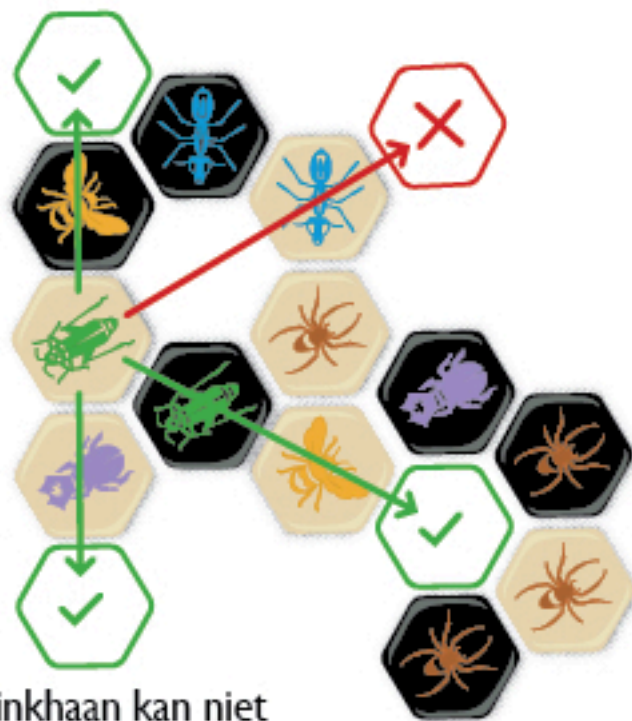
Vanuit zijn positie mag de witte Kever naar één van de vier aangegeven posities bewegen.



## Sprinkhaan

De Sprinkhaan beweegt niet langs de rand van de Zwerm zoals de andere insecten. In plaats daarvan springt hij over één of meerdere insecten, die in een rechte lijn met elkaar zijn verbonden, naar de aangrenzende lege plek. Dit heeft als voordeel dat een lege plek kan worden gevuld, die omringd is door andere insecten.

Vanuit zijn positie kan de witte Sprinkhaan naar één van de drie aangegeven posities springen. De Sprinkhaan kan niet springen naar de plaats gemarkeerd met X, omdat de insecten niet direct aan elkaar verbonden zijn.

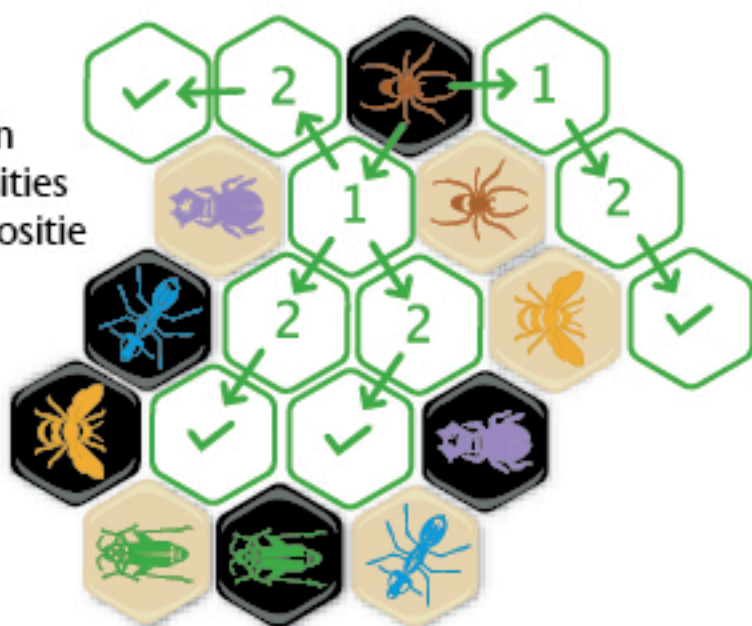




## Spin

De Spin beweegt drie stappen per beurt - niet meer en niet minder. Hij moet bewegen langs de rand van de Zwerm en mag niet twee keer op dezelfde plek komen tijdens het bewegen. Hij moet met elke stap een ander insect blijven aanraken.

Vanuit zijn positie kan de zwarte Spin naar één van de vier aangegeven posities bewegen. Hij mag niet eindigen op positie 2 links naast zijn beginpositie.



## Mier

De Mier mag naar iedere plek langs de rand van de Zwerm worden bewogen, mits voldaan wordt aan de regels op pagina 8 en 9. Deze bewegingsvrijheid maakt de Mier tot een van de meest waardevolle insecten.



In dit geval mag de zwarte Mier naar één van de elf aangegeven posities bewegen. Hij mag niet naar de plek in het midden van de Zwerm (zie 'bewegingsvrijheid' op pagina 9).



## De nieuwe insecten

*Wij adviseren beginnende spelers om deze nieuwe beestjes pas na een paar keer spelen mee te laten doen.*



### Lieveheersbeestje

Het Lieveheersbeestje beweegt 3 stappen – twee stappen op de Zwerm en er vervolgens vanaf. Het mag dus niet langs de rand van de Zwerm bewegen, of bovenop de Zwerm eindigen. Hoewel het Lieveheersbeestje niet zoals de Kever andere insecten kan blokkeren door er bovenop te gaan staan, kan het zo wel in of uit omsingelde posities bewegen. En met drie stappen is het een snel insect.

In dit geval mag het witte Lieveheersbeestje naar één van de 10 aangegeven posities bewegen.



**Mug**

De Mug wordt op dezelfde manier als alle andere insecten in het spel gebracht. Eenmaal in het spel, beweegt de Mug als één van de aangrenzende insecten. Dit kan ook een insect van je tegenstander zijn. Zo verandert de manier van bewegen voor de Mug gedurende het spel, afhankelijk van wie zijn burens zijn. Let op: als de Mug volgens de eigenschappen van de Kever bovenop een ander insect in de Zwerm is geplaatst, dan blijft de Mug een Kever tot deze weer van de Zwerm af is. Als de Mug grenst aan een door een Kever geblokkeerd insect, dan mag de Mug als een Kever bewegen en niet als het insect onder de Kever. Wanneer de Mug alleen aan een andere Mug grenst, mag de Mug niet bewegen.



De witte Mug mag als een Kever of Spin naar één van de zes aangegeven posities bewegen.



## Beperkingen

### Eén Zwerm

De insecten in de Zwerm moeten altijd met elkaar verbonden blijven. Je mag de Zwerm niet opdelen, of een insect tijdens het verplaatsen alleen laten.



De zwarte Mier kan niet verplaatst worden omdat de Zwerm dan opgedeeld wordt.



De Bijenkoningin mag niet bewegen naar de positie waar ze de Zwerm opnieuw verbindt. Tijdens het verplaatsen van de Bijenkoningin wordt één insect alleen gelaten.

Tip: Gebruik deze regel in je voordeel door jouw insecten naar strategische posities te bewegen rondom de Zwerm, zodat de insecten van je tegenstander niet verplaatst kunnen worden.

## Bewegingsvrijheid

De insecten mogen zich alleen verplaatsen op een glijdende manier. Als tijdens het glijden over de tafel andere insecten worden bewogen, omdat het omsingeld is, mag het insect niet bewogen worden. De enige uitzonderingen zijn de Sprinkhaan, die in of uit een gat kan springen, de Kever en het Lieveheersbeestje, die op en over de Zwerm klimmen, en de Mug die zich als één van de drie vorige insecten kan bewegen.



Volgens deze regel mogen de insecten ook niet verplaatst worden naar een positie waar ze niet in kunnen glijden, zonder andere insecten te bewegen.

**N.B.:** als een insect voor het eerst in het spel komt, mag het wel geplaatst worden op een positie waar het omsingeld wordt door andere insecten. Dit zolang de andere regels maar niet worden geschonden. Let goed op de regel dat insecten niet direct naast het insect van een tegenstander geplaatst mogen worden.

## Niet in staat om te plaatsen of te bewegen

Als een speler geen insect in het spel kan brengen en geen insect kan bewegen, moet hij passen. De tegenstander is dan aan de beurt, totdat de speler wel in staat is om een insect in het spel te brengen of te verplaatsen, of totdat één van de Bijenkoninginnen is omsingeld.

## **Einde van het spel**

Het spel eindigt zodra één van de Bijenkoninginnen volledig is omsingeld door insecten. Degene wiens Bijenkoningin is omsingeld verliest het spel, tenzij het laatst gespeelde insect ervoor zorgt dat ook de andere Bijenkoningin is omsingeld. In dat geval is het gelijkspel.

Het is ook een gelijkspel wanneer de spelers steeds weer dezelfde twee insecten bewegen zonder hiermee het spel nog te kunnen winnen.