

GIOCO PLURIPREMIATO

FORMATO TASCABILE



INCLUDE LE ESPANSIONI
ZANZARA E COCCINELLA

John Yianni

WINGE[®]

pocket

CIRCONDA L'APE REGINA DEL TUO AVVERSARIO PER VINCERE. OGNI INSETTO SI MUOVE IN MODO DIVERSO.

REGOLE FACILI, VELOCE DA GIOCARE.

COMPONENTI DI GIOCO DI ALTISSIMA QUALITÀ.

NESSUN TABELLONE.

FACILMENTE TRASPORTABILE.



L'obiettivo di Hive

L'obiettivo del gioco è di circondare completamente l'Ape Regina dell'avversario e, contemporaneamente, evitare che quest'ultimo faccia lo stesso con la tua. I pezzi che circondano l'Ape Regina possono essere sia tuoi che del tuo avversario. Il primo giocatore che riesce a circondare l'Ape Regina dell'avversario vince.



L'Ape Regina è circondata.

Preparazione

Ogni giocatore prende tutti i 13 pezzi di un colore e li posiziona a faccia in su di fronte a sé.

Giocare ad Hive

La partita inizia con il posizionamento, da parte di uno dei due giocatori, di un pezzo dalla sua mano al centro del tavolo; dopo, l'avversario posiziona uno dei suoi pezzi attaccandolo ad uno dei lati di quello già posizionato. Successivamente i giocatori svolgono i loro turni piazzando o spostando uno qualsiasi dei loro pezzi.



Posizionamento

Un nuovo pezzo può essere introdotto nel gioco in un qualsiasi momento. Comunque, ad eccezione del primo pezzo piazzato da ciascun giocatore, i pezzi non possono essere posizionati accanto ad un pezzo del colore dell'avversario.



È possibile vincere il gioco senza posizionare tutti i propri pezzi, ma una volta che un pezzo è stato posizionato non può più essere rimosso.

Posizionamento dell'Ape Regina



La tua Ape Regina può essere piazzata in qualsiasi momento dal tuo primo al tuo quarto turno. Devi obbligatoriamente piazzare la tua Ape Regina nel tuo quarto turno, se non l'avevi ancora fatto nei tuoi turni precedenti.

Movimento

Una volta che la tua Ape Regina è stata piazzata (ma non prima), puoi decidere se utilizzare i turni successivi per piazzare un altro pezzo o per spostare uno di quelli che hai già piazzato. Ogni creatura ha un suo tipo di movimento nell'Alveare ed è possibile spostare i pezzi in una posizione in cui toccano uno o più pezzi del tuo avversario.

NB: Tutti i pezzi devono sempre toccare almeno un altro pezzo. Se un pezzo è l'unica connessione tra due parti dell'Alveare, non può essere spostato.

Le Creature



L'Ape Regina

L'Ape Regina può spostarsi solo di uno spazio per turno. Anche se il suo movimento è così limitato, se spostata al momento giusto può distruggere i piani dell'avversario.



Da questa posizione
l'Ape Regina nera può spostarsi
in uno dei quattro spazi indicati.

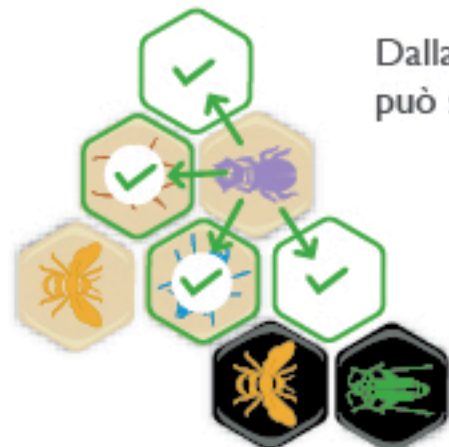


Lo Scarabeo

Lo Scarabeo, come l'Ape Regina, si sposta di un solo spazio per turno. A differenza di tutte le altre creature, però, può muoversi anche al di sopra dell'Alveare.

Un pezzo con uno Scarabeo posizionato sopra di esso non si può muovere e, per le regole di piazzamento, la pila è considerata del colore dello Scarabeo.

Dalla sua posizione al di sopra dell'Alveare lo Scarabeo può muoversi di pezzo in pezzo sopra l'Alveare. Può anche scendere in spazi che sono circondati e, quindi, non accessibili alla maggior parte delle altre creature. L'unico modo di bloccare uno Scarabeo che si trovi al di sopra dell'Alveare è di far muovere un altro Scarabeo sopra al primo. Tutti i quattro scarabei possono essere impilati l'uno sull'altro.



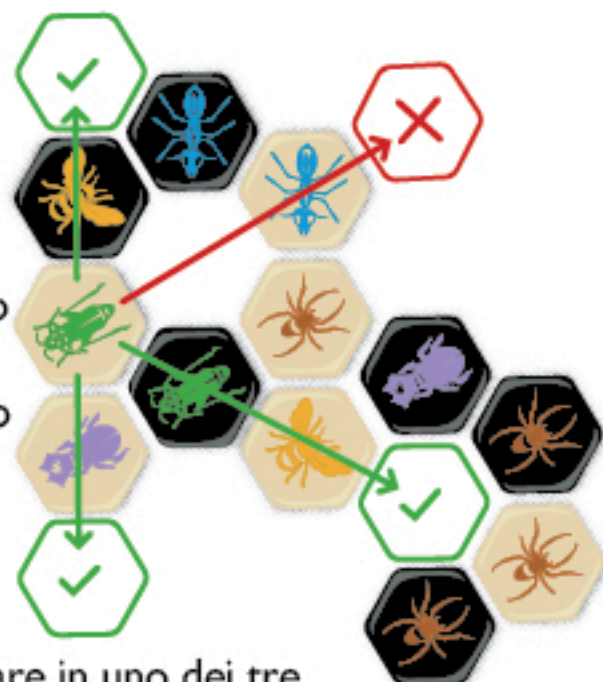
Dalla sua posizione lo Scarabeo bianco può spostarsi in uno dei quattro spazi indicati.

NB: Quando viene piazzato per la prima volta, lo Scarabeo va posizionato come tutti gli altri pezzi: non può essere piazzato direttamente sopra l'Alveare, anche se può esservi spostato più avanti.



La Cavalletta

La Cavalletta non si muove lungo il bordo esterno dell'Alveare come le altre creature: salta dallo spazio su cui si trova oltre un numero qualsiasi di pezzi (almeno uno) in linea retta e arriva nel primo spazio vuoto che incontra lungo una fila ininterrotta di pezzi contigui. Questo le conferisce la capacità di posizionarsi in uno spazio vuoto circondato da altri pezzi.



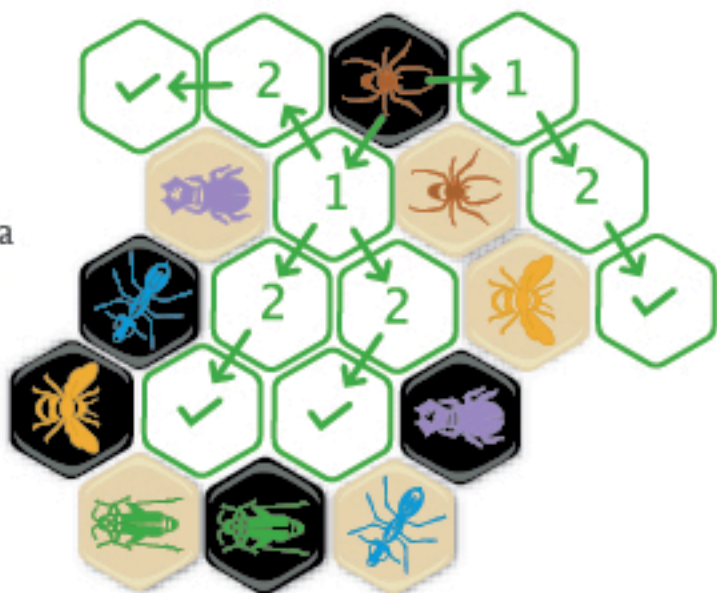
Dalla sua posizione la Cavalletta bianca può saltare in uno dei tre spazi indicati. **NB:** Non può saltare attraverso il vuoto fino allo spazio indicato con la X.



Il Ragno

Il Ragno si muove di tre spazi per turno (non di più, né di meno: obbligatoriamente tre). Deve spostarsi in un percorso continuo e non può tornare indietro. Può muoversi solo intorno a pezzi con cui sia in contatto diretto ad ogni passo del suo movimento; non può spostarsi attraverso un pezzo con cui non sia in contatto diretto.

Dalla sua posizione il Ragno nero può spostarsi in uno dei quattro spazi indicati, ma non può spostarsi nella posizione alla sua sinistra, contrassegnata con un 2, con il suo primo passo.



La Formica Soldato

La Formica Soldato può spostarsi dalla sua posizione ad una qualsiasi altra intorno all'Alveare, a patto che rispetti le restrizioni di movimento. Questa libertà di spostamento rende la Formica Soldato uno dei pezzi più importanti.

In questo caso la Formica Soldato può muoversi in una delle undici posizioni indicate, ma non può spostarsi nella posizione al centro dell'Alverare (vedi "Libertà di movimento", pag. 9).



Le Nuove Creature

Ti consigliamo di non introdurre nel gioco le seguenti creature fino a quando non avrai maturato una sufficiente esperienza di gioco.



La Coccinella

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.

In questo esempio, la Coccinella può terminare il suo movimento in una delle dieci posizioni indicate in verde.



La Zanzara

La Zanzara può "succhiare", copiandola, l'abilità di movimento di un insetto, di qualsiasi colore, con cui è in contatto all'inizio del suo spostamento (una pila di pezzi con in cima uno Scarafaggio conta come Scarafaggio per la Zanzara). In questo modo, la Zanzara cambia continuamente le sue regole di movimento durante il gioco.

Eccezioni: se una Zanzara tocca solamente un'altra Zanzara all'inizio del suo movimento, allora non può muoversi. Se una Zanzara viene mossa come fosse uno Scarafaggio sopra l'Alveare, allora sarà costretta a muoversi come uno Scarafaggio finché non scenderà giù dall'Alveare.

In questo esempio, la Zanzara si può muovere come se fosse uno Scarabeo o un Ragno, terminando il suo spostamento in una delle sei posizioni indicate in verde.



Restrizioni

Regola dell'Alveare Unico

I pezzi in gioco devono essere sempre collegati. Non puoi mai lasciare un pezzo separato (non unito all'Alveare) o separare l'Alveare in due.



Spostare la Formica nera comporterebbe la divisione in due dell'Alveare.



Non è possibile spostare l'Ape Regina nera in una posizione che ricongiungerebbe l'Alveare perché questo, durante il movimento del pezzo, resterebbe non collegato.

Usa questa regola a tuo vantaggio, spostando i tuoi pezzi in posizioni strategiche intorno all'Alveare, bloccando le possibilità di movimento dei pezzi chiave del tuo avversario.

Libertà di movimento

Le creature possono muoversi solo in movimento scivolatorio. Se un pezzo è circondato a tal punto che, fisicamente, non può più scivolare fuori dalla sua posizione, allora non può essere spostato. Le uniche eccezioni sono la Cavalletta, che può saltare in uno spazio o saltarne fuori, lo Scarabeo, che può anche arrampicarsi su un pezzo o scendere, la Coccinella, che può spostarsi sopra altri pezzi, e la Zanzara, che può mimare anche il movimento di una qualsiasi di queste tre creature.



Allo stesso modo, nessun pezzo può muoversi in uno spazio in cui non possa fisicamente scivolare.

NB: Quando un pezzo viene introdotto nel gioco per la prima volta, può essere inserito in uno spazio circondato da altri pezzi fintanto che non violi le regole di piazzamento, in particolare la regola per cui non si può piazzare un pezzo nuovo adiacente a pezzi dell'altro colore.

Impossibilità di movimento o piazzamento

Se un giocatore non può né piazzare un pezzo nuovo né spostarne uno già piazzato, il turno passa nuovamente all'avversario. Il gioco prosegue in questo modo finché il giocatore non sia in grado di muovere o piazzare uno dei suoi pezzi, oppure finché questi non perda la partita, nel momento in cui la sua Ape Regina risulti circondata.

Fine del gioco

Il gioco finisce appena un'Ape Regina è completamente circondata da pezzi di qualsiasi colore. Il giocatore la cui Ape Regina è circondata perde il gioco, a meno che l'ultimo pezzo posto a circondare la sua Ape Regina non circonda anche quella dell'avversario. In questo caso c'è un pareggio. Si può anche decidere un pareggio nel caso in cui i due giocatori siano nelle condizioni di dover muovere sempre gli stessi due pezzi più e più volte all'infinito, senza alcuna possibilità che la situazione di stallo si risolva.