

*John Yianni*

**WINE**®

**Περικύκλωσε πρώτος  
τη Βασίλισσα της κυψέλης**



## Ο σκοπός του Hive

Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι να περικυκλώσετε πλήρως τη Βασίλισσα Μέλισσα του αντιπάλου σας (με πούλια δικά σας ή και του αντιπάλου) και ταυτόχρονα να εμποδίζετε τον αντίπαλο να κάνει το ίδιο στη δική σας.

Ο παίκτης που ακινητοποιεί περικυκλώνοντας πρώτος τη Βασίλισσα του αντιπάλου, κερδίζει.



*Η μαύρη Βασίλισσα είναι πλήρως περικυκλωμένη.*

## Προετοιμασία

Κάθε παίκτης τοποθετεί μπροστά του και τα 13 πούλια του χρώματός του με τα έντομα στην επάνω πλευρά.

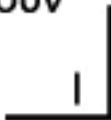
## Ξεκινώντας το παιχνίδι

Ο πρώτος παίκτης τοποθετεί ένα πούλι του στο κέντρο του τραπέζιου και ο επόμενος παίκτης ενώνει ένα δικό του με αυτό (με δύο πλευρές να εφάπτονται πλήρως). Οι παίκτες στη συνέχεια παίζουν εναλλάξ είτε τοποθετώντας ένα νέο πούλι, είτε μετακινώντας ένα από τα ήδη τοποθετημένα πούλια του χρώματός τους.



## Τοποθέτηση

Ένα νέο πούλι σας μπορεί να εισαχθεί στο παιχνίδι ανά πάσα στιγμή, αν είναι η σειρά σας να παίξετε. Ωστόσο, με εξαίρεση το πρώτο πούλι του κάθε παίκτη, τα επόμενα πούλια δεν μπορούν να τοποθετηθούν δίπλα σε ένα πούλι του αντιπάλου αλλά πρέπει να εφάπτονται σε τουλάχιστον ένα πούλι του ίδιου χρώματος!





Είναι δυνατόν να τελειώσει το παιχνίδι χωρίς να έχουν τοποθετηθεί όλα τα πούλια, τα τοποθετημένα όμως πούλια δεν μπορούν να αφαιρεθούν.

## Τοποθέτηση της Βασίλισσας Μέλισσας

Η Βασίλισσα πρέπει να τοποθετηθεί με την πρώτη, δεύτερη, τρίτη ή το αργότερο με την τέταρτη κίνηση.



## Κινήσεις

Αφού τοποθετήσετε τη Βασίλισσά σας μπορείτε σε κάθε επόμενη κίνηση είτε να τοποθετήσετε ένα νέο πούλι είτε να μετακινήσετε ένα από τα ήδη τοποθετημένα πούλια σας. Κάθε πούλι-έντομο κινείται με το δικό του τρόπο στην Κυψέλη και μπορείτε παίζοντας να μετακινήτε κάθε πούλι σας σε νέες θέσεις, όπου θα αγγίζει ένα ή περισσότερα από τα πούλια του αντιπάλου σας.

### Σημείωση:

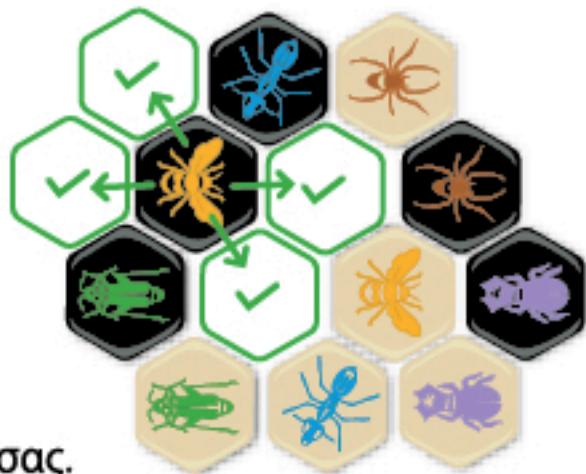
Κάθε πούλι στην Κυψέλη πρέπει να εφάπτεται πάντα τουλάχιστον με ένα άλλο. Αν ένα πούλι αποτελεί τη μόνη σύνδεση μεταξύ δύο τμημάτων της Κυψέλης, δεν μπορεί να μετακινηθεί. Η Κυψέλη πρέπει πάντα να παραμένει ενιαία (βλέπε τον Κανόνα της Ενιαίας Κυψέλης).

## Τα Πούλια-Έντομα

### Βασίλισσα Μέλισσα



Η Βασίλισσα Μέλισσα μπορεί να κάνει μόνο ένα βήμα σε κάθε κίνηση. Ακόμα κι αν περιορίζεται έτσι, στην περίπτωση που μετακινηθεί στη σωστή στιγμή, μπορεί να εμποδίσει αποφασιστικά τα σχέδια του αντιπάλου σας.



### Σκαθάρι



Το Σκαθάρι, όπως και η Βασίλισσα Μέλισσα, κινείται μόνο ένα βήμα σε κάθε κίνηση. Σε αντίθεση με κάθε άλλο έντομο, μπορεί όμως να προσγειωθεί και πάνω στην Κυψέλη, δηλαδή πάνω από ένα άλλο πούλι. Ένα πούλι με ένα Σκαθάρι επάνω του ακινητοποιείται και η στοίβα για τις ανάγκες των κανόνων τοποθέτησης (σελ. 1-2) παίρνει το χρώμα του Σκαθαριού.

*Από τη θέση της, η μαύρη Βασίλισσα μπορεί να μετακινηθεί σε μία από τις τέσσερις θέσεις.*

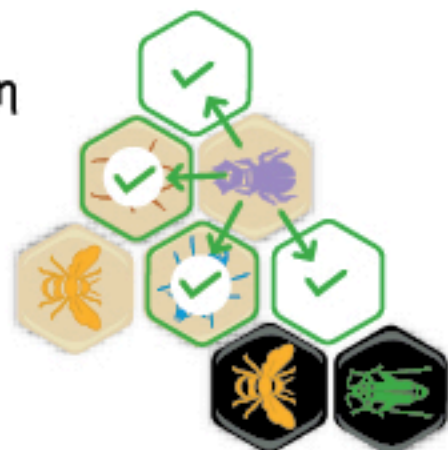
### Σημείωση:

Όταν τοποθετείται για πρώτη φορά, το Σκαθάρι τοποθετείται με τον ίδιο τρόπο όπως και όλα τα άλλα πούλια. Δεν μπορεί να τοποθετηθεί κατευθείαν πάνω σε κάποιο άλλο κομμάτι, παρόλο που μπορεί να μετακινηθεί εκεί αργότερα.

Από τη θέση του επάνω στην Κυψέλη, το Σκαθάρι μπορεί να μετακινηθεί βήμα-βήμα, πατώντας από πούλι σε πούλι. Έτσι μπορεί να καταλήξει σε κενές αλλά περικυκλωμένες από πούλια θέσεις, οι οποίες δεν είναι προσβάσιμες για άλλα έντομα (βλέπε Ελευθερία Κινήσεων).

Ο μόνος τρόπος για να ακινητοποιήσετε ένα Σκαθάρι που βρίσκεται επάνω στην Κυψέλη είναι να μετακινήσετε ένα δικό σας Σκαθάρι επάνω του.

Και τα τέσσερα Σκαθάρια μπορούν να στοιβάζονται το ένα επάνω στο άλλο με οποιαδήποτε σειρά στη στοίβα, η οποία παίρνει το χρώμα του επάνω σκαθαριού.



Από τη θέση του, το λευκό Σκαθάρι μπορεί να μετακινηθεί σε μία από τις τέσσερις θέσεις.

## Ακρίδα

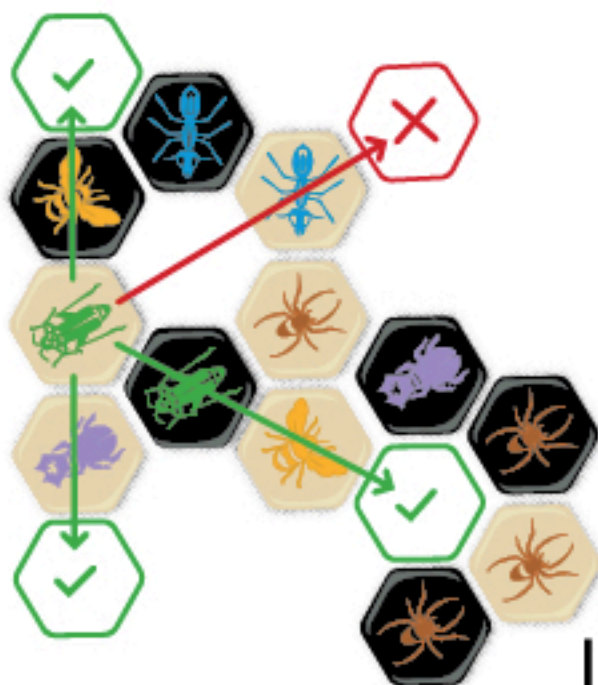


Η Ακρίδα δεν κινείται εξωτερικά γύρω από την Κυψέλη όπως τα άλλα έντομα.

Αντ' αυτού, πηδάει επάνω από οποιοδήποτε αριθμό εντόμων (αλλά τουλάχιστον ένα) μέχρι την πρώτη κενή θέση που συναντάει μετά από μια ευθεία γραμμή από ενωμένα πούλια. Έτσι έχει το πλεονέκτημα να καταλαμβάνει μια κενή θέση, η οποία όμως περιβάλλεται από άλλα πούλια.

Από τη θέση της, η λευκή Ακρίδα μπορεί να προσγειωθεί σε μία από τις τρεις θέσεις.

Σημείωση: Δεν μπορεί να κάνει άλμα επάνω από κενή θέση για να καταλήξει στη θέση X.

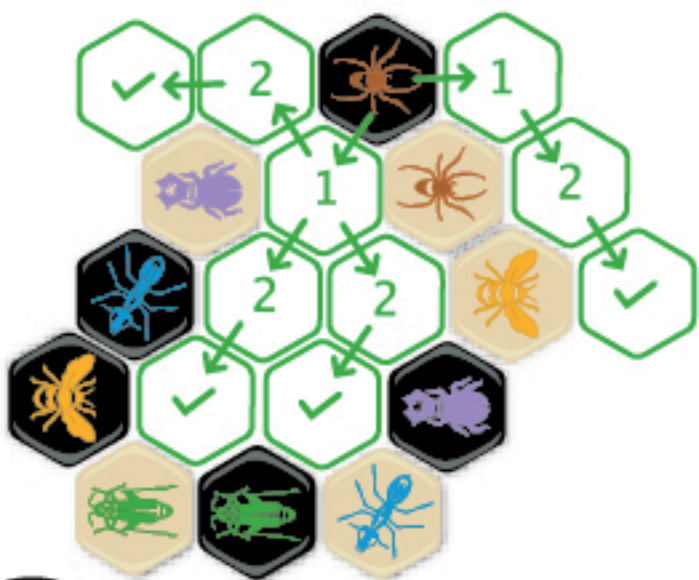


## Αράχνη



Η Αράχνη κάνει ακριβώς τρία βήματα σε κάθε κίνηση, αλλά πρέπει να προχωρά χωρίς να κάνει πίσω αναιρώντας το προηγούμενο βήμα. Σε κάθε ένα από τα τρία βήματα της κίνησής της πρέπει αυτή να εφάπτεται σε πούλι με το οποίο ήταν ενωμένη στην προηγούμενη θέση. Αν στην προηγούμενη θέση, ήταν ενωμένη με δύο πούλια, τότε μπορεί να διαλέξει μια από τις δύο διαδρομές.

Από τη θέση της, η μαύρη Αράχνη μπορεί να μετακινηθεί σε μία από τις τέσσερις θέσεις χρωματισμένες με πράσινο όπως δείχνουν τα βέλη, αλλά δεν μπορεί να κινηθεί προς τη θέση 2 στα αριστερά στο πρώτο της βήμα, διότι η θέση αυτή δεν εφάπτεται με πούλι με το οποίο η μαύρη Αράχνη ήταν αρχικά ενωμένη.



## Μυρμήγκι



Το Μυρμήγκι μπορεί να μετακινηθεί από τη θέση του σε οποιαδήποτε άλλη θέση γύρω από την Κυψέλη υπό την προϋπόθεση ότι τηρούνται οι περιορισμοί της Κυψέλης που αναφέρονται παρακάτω. Αυτή η ελευθερία κινήσεων κάνει το Μυρμήγκι ένα από τα πιο πολύτιμα πούλια.

Από τη θέση του, το Μυρμήγκι μπορεί να μετακινηθεί σε μία από τις έντεκα θέσεις, αλλά δεν μπορεί να μετακινηθεί στη θέση στο κέντρο της κυψέλης (βλέπε Ελευθερία Κινήσεων).



## Περιορισμοί

### Ο Κανόνας της Ενιαίας Κυψέλης

Τα πούλια στην Κυψέλη πρέπει να συνδέονται κάθε στιγμή. Σε καμία περίπτωση δεν μπορείτε να αφήνετε ένα πούλι χωρίς να είναι σε επαφή με την Κυψέλη ή να χωρίσετε την Κυψέλη στα δύο.



Μετακινώντας το μαύρο Μυρμήγκι, η Κυψέλη θα χωριστεί στα δύο. Αυτό είναι αντικανονικό.

Η μετακίνηση της μαύρης Βασίλισσας χωρίζει και επανασυνδέει την Κυψέλη. Αυτή η κίνηση είναι επίσης αντικανονική, επειδή η Κυψέλη χωρίζεται στα δυο κατά τη διάρκεια της κίνησης.



## Χρήσιμο:

Χρησιμοποιήστε τον κανόνα αυτό προς όφελός σας, μετακινώντας τα πούλια σας σε στρατηγικές θέσεις γύρω από την Κυψέλη, ακινητοποιώντας βασικά πούλια του αντιπάλου.

## Ελευθερία κινήσεων

Τα έντομα μπορούν να κινηθούν μόνο με τη λογική της ολίσθησης. Αν ένα κομμάτι περιβάλλεται με τέτοιο τρόπο ώστε να μην μπορεί ολισθαίνοντας να βγει έξω από τη θέση του, τότε δεν επιτρέπεται να μετακινηθεί. Οι μόνες εξαιρέσεις είναι η Ακρίδα, η οποία μπορεί να πηδήξει σε ή από μια θέση, το Σκαθάρι και η Πασχαλίτσα, τα οποία μπορούν να αναρριχώνται πάνω-κάτω και το Κουνούπι όταν μιμείται τα προηγούμενα τρία.



Ομοίως, ένα κομμάτι δεν μπορεί να μετακινηθεί σε μια θέση, στην οποία δεν μπορεί να φτάσει μέσω συνεχούς ολίσθησης.

## Σημείωση:

Όταν εισάγεται για πρώτη φορά στο παιχνίδι ένα πούλι, μπορεί να τοποθετηθεί σε θέση που περιβάλλεται από άλλα πούλια, όσο



δεν παραβιάζεται κανένας από τους κανόνες τοποθέτησης, ειδικά ο κανόνας που δεν επιτρέπει τα πούλια στην αρχική τοποθέτηση να αγγίζουν τα πούλια του αντιπάλου.

## **Αδύνατη μετακίνηση και τοποθέτηση**

Αν ένας παίκτης δεν μπορεί να τοποθετήσει ένα νέο πούλι ούτε να μετακινήσει ένα τοποθετημένο, την σειρά του παίρνει ο αντίπαλος, που αναλαμβάνει στη συνέχεια να εκτελέσει και την κανονική του κίνηση, εκτελώντας έτσι δυο διαδοχικές κινήσεις. Το παιχνίδι συνεχίζεται με αυτόν τον τρόπο μέχρι ότου ο παίκτης σε αναμονή να μπορέσει να μετακινήσει ή να τοποθετήσει ένα από τα πούλια του, ή μέχρι να χάσει την παρτίδα με την Βασίλισσά του περικυκλωμένη.

## **Το τέλος του Παιχνιδιού**

Το παιχνίδι τελειώνει όταν η Βασίλισσα Μέλισσα περικυκλωθεί από πούλια οποιουδήποτε χρώματος. Ο παίκτης με την περικυκλωμένη Βασίλισσα χάνει το παιχνίδι, εφόσον το τελευταίο πούλι που ολοκληρώνει την περικύκλωση δεν ολοκληρώνει ταυτόχρονα και την περικύκλωση της αντίπαλης Βασίλισσας. Αλλιώς το παιχνίδι λήγει ισόπαλο. Η ισοπαλία μπορεί επίσης να συμφωνηθεί, αν και οι δύο παίκτες είναι αναγκασμένοι να μετακινούν τα ίδια πούλια τους ξανά και ξανά, χωρίς να υπάρχει δυνατότητα επίλυσης του αδιεξόδου.