

John Yianni

WILVE®

***Böceklerin Hareketlerinden
Esinlenen Bir Strateji Oyunu***



Oyunun Amacı

Hive'de amaç rakibinizin Kraliçe Arı'sını kuşatırken, rakibinizin de size aynısını yapmasına engel olmaktır. Kraliçe Arı'yı kuşatan taşlar, hem sizin hem de rakibinizin taşlarından oluşabilir. Rakibinin Kraliçe Arı'sını ilk kuşatan oyuncu oyunu kazanır.



Kraliçe Arı kuşatılmış.

Hazırlık

Oyuncular seçtikleri rengin 11 taşını da alarak önlerine dizerler.

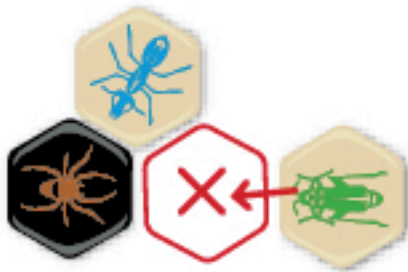
Nasıl Oynanır?

Oyun, ilk oyuncunun önündeki taşlardan birini ortaya koymasıyla başlar. Diğer oyuncu da seçtiği bir taşı ilk oyuncunun taşına bir kenarı değecek şekilde koyar. Oyuncular kendi oyun sıralarında taşlarını koyarak veya koydukları taşları hareket ettirerek oyunu sürdürürler.



Taş Koymak

Oyuncular kendi oyun sıralarında, istedikleri zaman yeni bir taş koyabilirler. Ama her iki oyuncunun da ilk oynadıkları taşlar dışında, oynanan taşlar rakip renkteki taşlara bitişik olamaz. Oyunu bütün taşları oyun alanına sürmeden de kazanmak mümkündür. Ancak taş bir kere oyun alanına sürüldükten sonra, oyundan tekrar geri alınamaz.



Hive

Oyundaki taşlar Hive - Kovan olarak bilinen oyun alanını tanımlar.

Kraliçe Arı'yı Oyuna Sürmek

Kraliçe Arı taşınızı ilk oyun sıranızdan dördüncü tura kadar istediğiniz bir turda oyuna sokmalısınız. Eğer daha önce oyun alanına koymadıysanız, zorunlu olarak dördüncü turda oyun alanına koymak zorundasınız.



Hareketler

Kraliçe Arı taşınızı oyuna sürdükten sonra (ama kesinlikle daha önce değil) oyun sırası size gelince, yeni bir taş koymak veya sahadaki taşlarınızdan birini hareket ettirmek arasında seçim yapabilirsiniz. Hive'de yeralan her taşın farklı hareket biçimi vardır ve hareket eden taşlar bir ya da birden fazla kenarından rakip renkteki taşlara değebilirler.

Not:

Bütün taşlar her zaman en azından bir taşla değmek zorundadır. Eğer bir taş Hive'in iki parçası arasında bağlantı sağlıyorsa, yerinden oynatılamaz.

Yaratıklar

Kraliçe Arı



Kraliçe Arı her turda sadece bir boşluk hareket edebilir. Her ne kadar hareketi kısıtlı olsa da, doğru zamanda hareket ettirildiğinde, rakibin oyun planlarını alt üst edebilir.

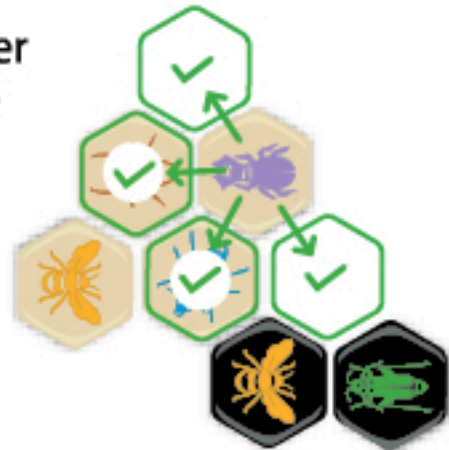


Kraliçe Arı bulunduğu yerden, işaretli dört boşluktan birine gidebilir.

Böcek



Böcek de tıpkı Kraliçe Arı gibi her turda bir boşluk hareket edebilir. Fakat diğer bütün yaratıklardan farklı olarak Hive'in üstüne çıkabilir - diğer yaratıkların üstüne konabilir. Üzerine Böcek gelen taş hareket edemez ve diğer taşların hareket kuralları için de, en üstteki böceğin rengini alır. Hive'daki pozisyonuna göre Böcek, taşların üzerinde hareket edebilir, veya çevreleyen boşluklardan birine de oynanabilir, böylece diğer yaratıklar tarafından engellenemez. Rakip Böceği engellemenin tek yolu üzerine kendi Böceğinizi yerleştirebilmektir. Dört Böcek de üstüste gelebilir.



Beyazın Böceği bulunduğu yerden, işaretli dört pozisyondan birine gidebilir.

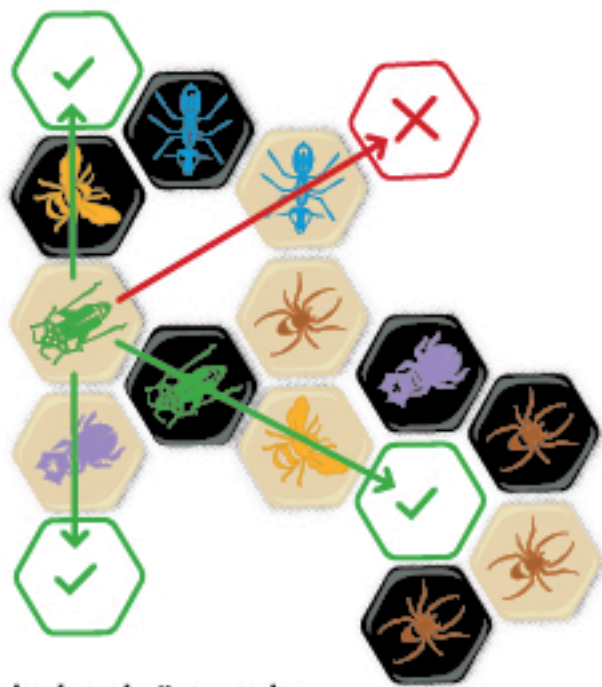
Not:

Böcek oyun alanına ilk defa konulurken diğer yaratıklardan farklı değildir. Doğrudan Hive'ın - başka taşların üzerine yerleştirilemez, ancak sonraki turlarda hareket ederek, diğer taşların üstüne çıkabilir.

Çekirge



Çekirge, Hive'daki diğer yaratıklar gibi taşların arasındaki boşluklarda yol bularak hareket etmez. Bulunduğu yerden tek bir doğrultuda, o doğrultudaki bütün taşların - taşların sayısı önemli değildir ama en az bir taş olmalıdır, zıplayarak en yakındaki boşluğa konar. Bu da Çekirgeye diğer taşlarla çevrili boşluğu doldurmak için avantaj sağlar.



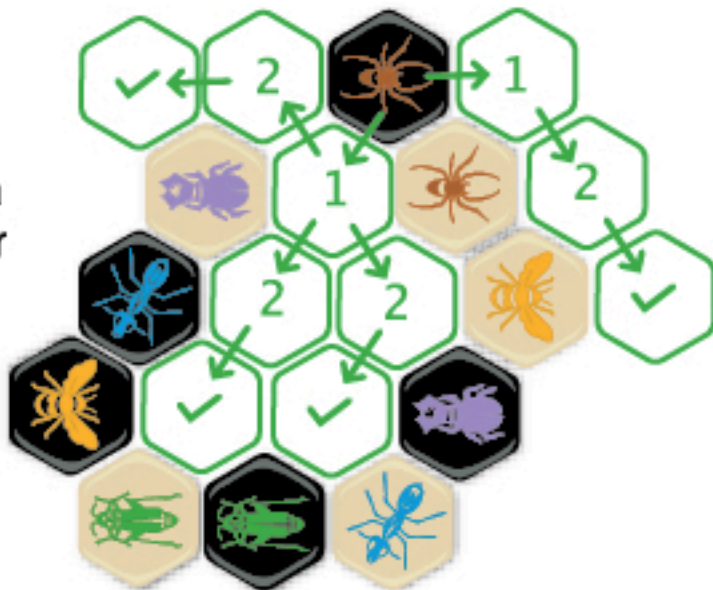
Beyaz Çekirge bulunduğu yerden, işaretli üç boşluktan birine zıplayabilir. Ama önünde bulunan boşluğun üzerinden zıplayarak x işaretli boşluğa zıplayamaz.

Örümcek



Örümcek her turda üç boşluk ilerleyebilir - ne eksik, ne de fazla. Doğru bir patika üzerinde ilerler ve geçtiği yola geri dönemez. Hareketinin her adımında sadece doğrudan değdiği taşlar boyunca hareket edebilir, değmediği taşlar boyunca hareket edemez.

Siyah Örümcek bulunduğu yerden hareket ederek işaretli dört boşluktan birine gidebilir, fakat ilk hareketine, solundaki 2 numaralı boşluktan başlayamaz.



Karınca



Karınca, kısıtlama kurallarına uygun olarak bulunduğu yerden Hive etrafında herhangi bir yere gidebilir. Bu hareket serbestliği Karıncayı en değerli taşlardan biri yapar.

Bu durumda Karınca onbir yerden birine gidebilir fakat Hive'in merkezine gidemez (Bakınız s. 10, hareket serbestliđi).



Kısıtlamalar

Hive Bölünemez Kuralı

Oyundaki taşlar her zaman birbirine bağlı olmalıdır. Asla taşlardan birini tek başına bırakamazsınız (Hive'a bağlantısı olmaksızın...) veya Hive'ı ikiye bölemezsiniz.



Siyah Kraliçe Arıyı işaretli pozisyona hareket ettirmek, taş hareketi esnasında Hive'ın bağlantısı koptuđu için, kural dışıdır.



Siyah Karıncayı hareket ettirmek, Hive'ın ikiye bölünmesine yol açacağı için kural dışıdır.

Not:

Bu kuralı kendi avantajınıza kullanıp, taşlarınızı Hive'da stratejik noktalara yerleştirerek rakibinizin önemli taşlarını hareket ettirmesini engelleyebilirsiniz.

Hareket Serbestliği

Yaratıklar sadece sürünerek hareket edebilirler. Eğer bir taş çevrelendiği yerden, fiziksel olarak sürünmeden - yerinden kaldırmaksızın çıkamıyorsa, hareket ettirilemez. Bu kuralın istisnası boşluktan boşluğa zıplayabilen Çekirge ve aşağı ve yukarı da hareket edebilen Böcektir.



Ve yine aynı mantıkla, taşlar sürünerek giremeyeceği boşluğa oynanamaz.

Not:

Oyuna ilk sürüldüğü zaman, taş koyma kurallarını çiğnemediği sürece - özellikle, oyuna yeni sürülen taşın rakip renkteki taşlara bitişik konulamayacağı kuralına dikkat edin, etrafı çevrili boşluklara konulabilir.

Taş Hareket Ettirememek veya Yeni Taş Koyamamak

Eğer bir oyuncu, önündeki taşlardan birini oyun alanına koyamaz veya oyundaki taşlarını hareket ettiremezse, oyun sırası rakibe geçer. Oyuncu tekrar bir taş koyabilir veya taşını hareket ettirebilir hale gelinceye kadar veya oyuncunun Kraliçe Arısı kuşatılıp da oyun bitinceye kadar böyle devam eder.

Oyun Sonu

Kraliçe Arılardan biri taşlarla - renkleri önemli değil, kuşatılınca oyun sona erer. Kraliçe Arısı kuşatılan oyuncu oyunu kaybeder, ancak rakibin Kraliçe Arısını kuşatmak için hareket ettirilen son taş diğer Kraliçe Arıyı da kuşatırsa, oyun berabere biter. Oyuncuların beraberliğe karar verebilecekleri bir başka durum da, buldukları pozisyondan aynı iki taşı tekrar ve tekrar hareket ettirip kilitlenme durumunu aşamamalarıdır.