

Hive pocket
Улей дорожная версия

Award Winning Game



HIVE[®] pocket

Правила





Цель игры

Цель игры - полностью окружить королеву улья соперника, защищая при этом свою. Не важно, из чьих фишек построено окружение: ваших или противника. Кто первый окружает королеву улья соперника, тот и побеждает.



Черная королева окружена

Подготовка.

Каждый игрок берет все 13 фишек одного цвета и кладет перед собой лицом вверх.

Как играть.

Игра начинается с того, что первый игрок выкладывает одну из своих фишек на центр стола, затем второй игрок присоединяет к ней одну из своих фишек. В свой ход игрок может положить новую фишку или переместить одну из уже выложенных своих фишек.



Положить фишку.

Новая фишка может быть выложена в любой момент игры. Её нельзя положить так, чтобы она касалась фишки противника (за исключением первого хода).



За время игры вы можете использовать не все фишки, но если вы выложили фишку, она остается на поле до конца игры.

Улей

Выложенные на стол фишки - это и есть улей.

Выложить королеву

Фишку королевы вы должны выложить в течение первых четырех ходов (то есть на четвертом ходу вы обязаны выложить королеву, если не сделали этого раньше).





Перемещение фишки

Как только вы выложили фишку королевы (но не раньше), вы можете выбирать, выложить ли новую фишку или передвинуть уже лежащую. Каждое существо перемещается по улью особым способом.

Перемещая фишку, вы можете класть ее по соседству с фишками соперника.

Внимание: все фишки должны соприкоснуться хотя бы одной стороной. Нельзя сделать ход, если во время или после перемещения фишки, какая-то часть останется оторванной от улья.

Существа



Королева улья

Королеву вы можете передвинуть только на один шаг за ход. Несмотря на это ограничение, передвижение королевы вовремя может разрушить все планы вашего соперника.



Из этой позиции черную королеву можно переместить в четыре различных позиции.



Жук

Жука, так же как и королеву, вы можете подвинуть только на один шаг за ход. Но, в отличие от остальных существ, он может перемещаться "по головам" (поверх остальных фишек улья).

Нельзя двигать фишку, если на ней сверху находится фишка жука. Цвет места в улье определяется цветом жука. Если жук находится сверху улья, то вы можете перемещаться по его поверхности на один шаг за ход. Жука также можно ставить и в окруженные пустые места, которые недоступны большинству существ.

Единственная возможность заблокировать жука - это поставить другого жука на него сверху.

Всех жуков и москитов можно поставить одного на другого.

Внимание: выкладываете жука по тем же правилам, что и остальных существ. Вы не можете расположить жука сверху улья сразу. Однако его можно переместить туда позже.

Со своего места белый жук может передвинуться на одну из четырех позиций.





Кузнечик

Кузнечик двигается прыжками. Он может перепрыгнуть со своего места через любое количество других фишек на первое свободное место по прямой. Это дает ему возможность запрыгивать в свободные места, окруженные другими фишками.

Со своего места белый кузнечик может перепрыгнуть в три различные точки.

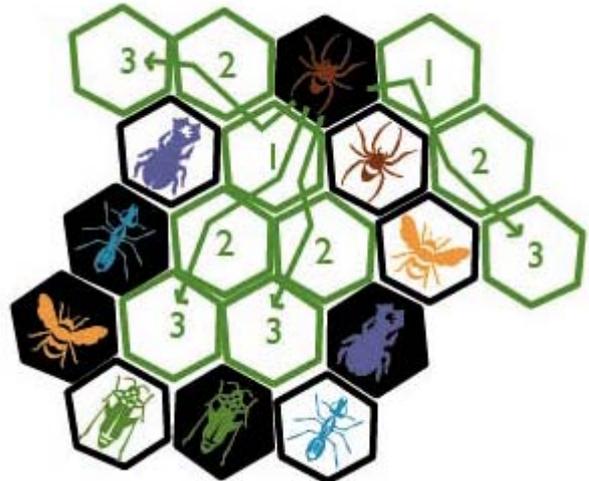
Внимание: он не может перепрыгнуть дырку и оказаться в месте, обозначенном крестом.



Паук

Паук перемещается ровно на три шага за ход (не больше и не меньше). Он должен двигаться в одном направлении и во время хода не может вернуться на то место, где уже был. Он может двигаться только так, чтобы на каждом шаге соприкасаться хотя бы с одной фишкой.

С данной позиции черный паук может занять одну из четырёх позиций с номером 3, но не может сделать первый шаг с позиции слева (под номером 2).





Муравей

Муравей может двигаться со своего места в любое другое вокруг улья, но только в одном направлении. Подобная свобода передвижения делает муравья одним из самых ценных существ в игре.

В данном случае муравей может двигаться в одну из 11 позиций, но не может переместиться в позицию в центре улья (по правилу скользящего перемещения).



Новые обитатели улья

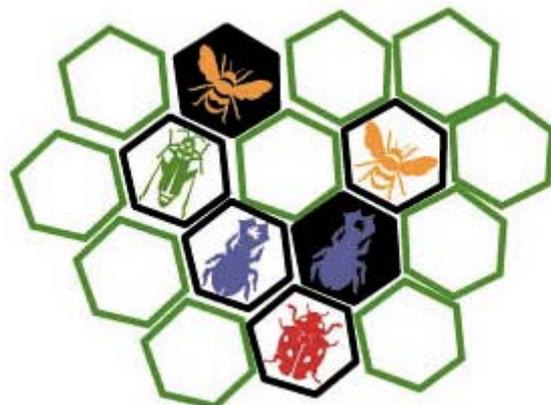
Данная версия игры выпускается сразу с включёнными дополнениями "Божья коровка" и "Москит", добавляющими двух новых обитателей улья. Рекомендуется включать этих насекомых в игровые наборы только после того, как оба игрока наберут достаточно опыта.



Божья коровка

Божья коровка перемещается ровно на три шага, причём на два вверх улья по другим насекомым и третий - 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.





Москит

Будучи размещенным, москит может двигаться так, как фишка, которой он касается. Его перемещение и способности изменяются в течение игры от хода к ходу. В качестве фишки, чьи способности к движению перенимает москит, можно выбирать как свою, так и фишку противника. Если москит перемещается поверх улья (способность жука), он остается жуком до тех пор, пока не слезет обратно. К примеру, москит, расположенный рядом с фигурами кузнечика и муравья, может либо совершить прыжок по правилам кузнечика, либо переместиться по периметру, как муравей. Следующий ход москит делает в соответствии с правилами любой из фигур, которых он стал касаться.

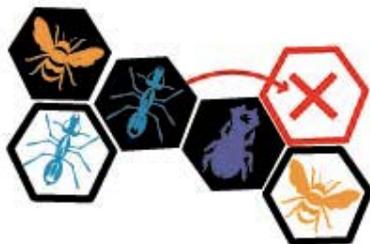
В этой ситуации москит может двигаться как жук или паук - и закончить ход шестью вариантами, отмеченными зелёным.



Ограничения Правило единого улья

Все фишки в игре должны прилегать друг к другу. Нельзя оставлять ни один кусок оторванным от улья или разделить улей на две части.

Вы можете использовать данное правило в своей стратегии. Сделайте так, чтобы противник не мог подвинуть свои фишки.



Перемещение черного муравья разделит улей на две части. Такой ход недопустим.



В конце хода черной королевы муравейник снова станет единым целым, однако, такой ход тоже недопустим, так как во время перемещения одна фишка будет оторвана от основного муравейника.

Как передвигаться

Существа могут перемещаться только скользящим движением. Если фишка окружена другими так, что физически не может быть перемещена скольжением по столу, значит, её сдвинуть нельзя.

Исключения:

- Кузнечик может прыгать на свободное место или выпрыгивать наружу;
- Жук может забираться на другие фишки и опускаться на свободные места;
- Божья коровка может забираться на другие фишки и опускаться на свободные места;
- Москит со свойством кузнечика, жука или божьей коровки.



Внимание: не забудьте, что если вы выкладываете новую фишку на стол, то её можно положить на свободное место, окруженное другими фишками, но выложенная фишка не должна касаться фишек другого цвета.

Невозможно передвинуть или выложить фишку

Если вы не можете ни выложить новую фишку, ни передвинуть уже выложенную, вы пропускаете ход. Так продолжается, пока у вас снова не появится возможность хода или пока противник не окружит королеву.

Конец игры.

Игра заканчивается, как только одна королева будет полностью окружена фишками любого цвета.

Игрок, чью королеву окружили, считается проигравшим, кроме случая, когда окружение обеих королев было выполнено одновременно: в таком случае объявляется ничья.

Ничья может быть также по соглашению обоих игроков, когда возникает патовая ситуация.



© 2012 ALL RIGHTS RESERVED
www.gen42.com



<http://desktopgames.com.ua>