Европейский бестселлер

Дорожная версия

С дополнениями «Москит» и «Божья коровка» в комплекте

John Yianni

HIVE® pocket

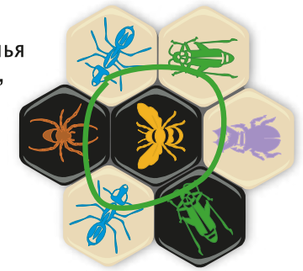
Начните войну ульев! Окружите вражескую королеву улья с помощью своих насекомых, чтобы победить. Каждый обитатель вашего улья имеет свои уникальные возможности, которые создают основу для очень глубокой стратегии. Правила объясняются за 30 секунд, и играть можно практически где угодно.

Улей дорожный

9 + | 2 | 20 min

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.



Королева окружена.

Подготовка

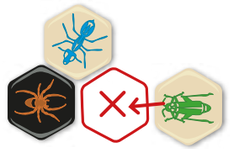
Возьмите все 13 фишек одного цвета и положите их перед собой лицом вверх.

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 вы можете либо положить новую фишку, либо переместить одну из уже выложенных своих фишек.

Положить фишку

Новую фишку вы можете выложить в любой момент игры. Её нельзя располагать так, чтобы она прилегала к фишке противника (за исключением первого хода).



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

Улей

Выложенные на стол фишки — это и есть улей.

Выложить королеву

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

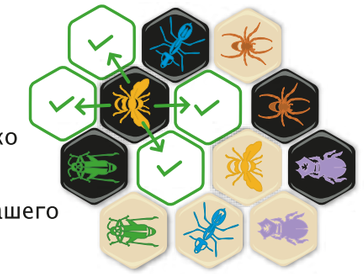
Перемещение фишки

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 её по соседству с фишками соперника.

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

Существа

Королева улья



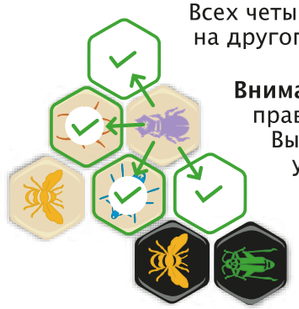
Королеву вы можете передвинуть только на один шаг за ход. Несмотря на это ограничение, передвижение королевы вовремя может разрушить все планы вашего соперника.

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

Жук

Жука, также 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 перемещать его по поверхности на один шаг за ход.
Жука можно также ставить и в окружённые пустые места, которые недоступны большинству существ.
Единственная возможность заблокировать жука — это поставить другого жука на него сверху.

Всех четырёх жуков можно поставить одного на другого.



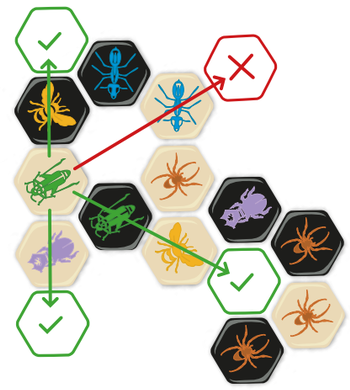
Внимание: выкладывайте жука по тем же правилам, что и остальных существ. Вы не можете расположить жука сверху улья сразу. Однако его можно переместить туда позже.

Со своего места белый жук может передвинуться в четыре позиции.

Кузнечик

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

Со своего места белый кузнечик может перепрыгнуть в три различных точки.
Внимание: он не может перепрыгнуть дырку и оказаться в месте, обозначенном крестом.



Улей Карбон

это специальное издание игры, включающее как базовую версию Улья, так и два дополнения — «Москит» и «Божья коровка».

2 игрока
От 8 лет
Партия 10–30 минут
Обыскивается за 5 минут
Развивает интеллект

Улей (базовая версия)

Вот точно такой же, только подарочный!

2 игрока
От 8 лет
Партия 10–30 минут
Обыскивается за 5 минут
Развивает интеллект

Мипортер: ООО «Магеллан», Россия, 117342, Москва, улица Бутлерова, дом 17Б, помещение XI, комната 139. Телефон +7-926-522-19-31.

mosigra.ru magellan.ru

Gen 42 Games: Улей дорожная версия (HIVE Pocket) + доп. «Комар» и «Божья коровка»
арт. 019233

Сделано в Китае.
Дата изготовления июнь 2018.
Срок годности не ограничен.

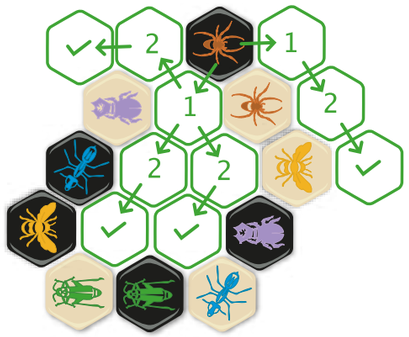
0-3

www.gen42.com

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.

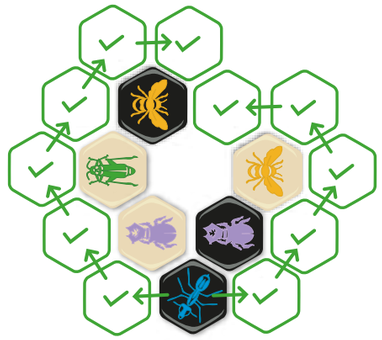
С данной позиции чёрный паук может двигаться по четырём направлениям. Но не может сразу переместиться в позицию слева (под номером 2).



Муравей Солдат

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 он не может переместиться в позицию в центре улья (по правилу скользящего перемещения).



Новые обитатели улья

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

Божья коровка

Божья коровка перемещается ровно на три шага, причём на два поверх 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 размещённым, 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 остаётся 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. Находясь рядом со стопкой, москит копирует только верхнее насекомое на ней.

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

Ограничения

Правило единого улья

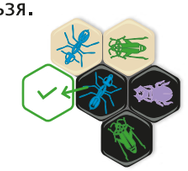
Все фишки в игре должны прилегать друг к другу. Нельзя оставлять ни один кусок оторванным от улья или разделить улей на две части.
Вы можете использовать данное правило в своей стратегии. Сделайте так, чтобы противник не мог подвинуть свои фишки.

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

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

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.



Исключение составляет кузнечик, который может прыгать на свободное место или выпрыгивать наружу, и жук, который может забираться на другие фишки и опускаться в свободные места.

Внимание: не забудьте, что если вы выкладываете новую фишку на стол, то её можно положить на свободное место, окружённое другими фишками: главное, чтобы это не противоречило правилам выкладывания фишек. Например вновь выложенная фишка не должна прилегать к фишкам 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 кончается, как только одна королева будет полностью окружена фишками любого цвета. Игрок, чью королеву окружили, считается проигравшим, кроме случая, когда окружение двух королев было выполнено одновременно: в таком случае объявляется ничья. Ничья может быть также по соглашению обоих игроков, когда возникает патовая ситуация.

© 2016 ALL RIGHTS RESERVED
www.gen42.com