



Cos'è HIVE?

HIVE è un coinvolgente gioco di strategia per 2 giocatori. HIVE non è vincolato a una plancia di gioco, e può essere giocato su qualsiasi superficie piana.

HIVE è composto da 22 pezzi, 11 blu e 11 argento, raffiguranti varie creature, ognuna delle quali si sposta in modo diverso.

Non c'è una fase di preparazione del gioco, la partita inizia giocando il primo pezzo. Posizionando i pezzi successivi, si forma uno schema, la Colonia, che diventa la superficie di gioco [i pezzi stessi formano la plancia].

A differenza di altri giochi, i pezzi non vengono mai eliminati, e non è neppure obbligatorio giocarli tutti.

Obiettivo

L'obiettivo del gioco è circondare completamente la Regina avversaria, evitando nel frattempo che l'avversario faccia lo stesso.



Il giocatore che circonda completamente la Regina avversaria vince la partita.

I pezzi che circondano la Regina possono appartenere indifferentemente a entrambi i giocatori.

Piazzamento

La partita inizia con i giocatori che posizionano a turno uno dei propri pezzi. A eccezione di questi primi due pezzi, ogni nuovo insetto messo in gioco può toccare solo il proprio colore di appartenenza; una volta entrato in gioco, potrà muoversi nella Colonia toccando entrambi i colori.



Inoltre, quando un pezzo è entrato in gioco, non può più essere rimosso.

Piazzamento della Regina

L'Ape Regina può essere posizionata in qualsiasi momento, a partire dal primo turno, ma obbligatoriamente entro il quarto.



Movimento [di un pezzo che sia già stato posizionato]

All'ini del movimento, non è necessario avere prima piazzato tutti i propri pezzi. Nel proprio turno, il giocatore può muovere o piazzare, ma è consentito muovere solo DOPPO che è stata piazzata la propria Regina.

Regola della Colonia

La Colonia è rappresentata dall'insieme dei pezzi giocati. I pezzi in gioco devono essere sempre connessi tra loro; in nessun caso uno o più pezzi possono restare isolati (non connessi alla Colonia), né la Colonia può essere divisa in due o più parti. Questa regola può essere usata a proprio vantaggio: muovendo i propri pezzi in punti strategici, è possibile limitare i movimenti dell'avversario.



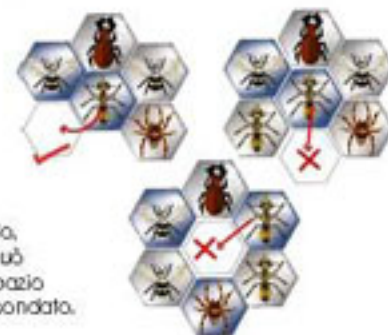
Esempi

Muovendo la Formica blu si formerebbero due distinte colonie: la mossa è illegale.

Anche muovere la Formica blu in una posizione che riunirebbe la colonia è illegale, perché durante il movimento la colonia sarebbe divisa.

Libertà di movimento

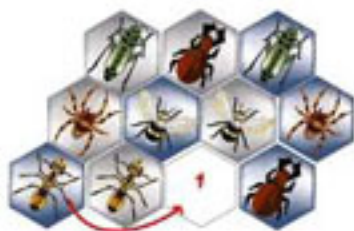
A eccezione dello Scarabeo e della Cavalletta, i pezzi possono muoversi solo se sono liberi di farlo. Se un pezzo è circondato al punto di non potere letteralmente scavalcare via dalla sua posizione, ha perso la sua libertà di movimento.



Allo stesso modo, nessun pezzo può infilarsi in uno spazio che sia già circondato.

Partita patta

L'unico modo per concludere il gioco con una patta, è che l'ultimo pezzo che completa l'accerchiamento di una Regina completi allo stesso tempo l'accerchiamento dell'altra.



La possibilità di una patta è più alta quando le Regine sono posizionate affiancate.

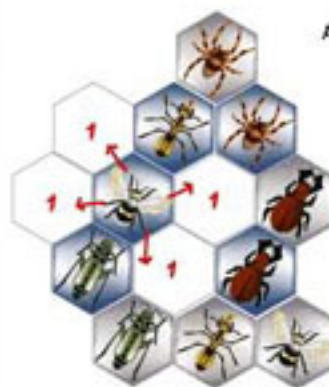
Ape Regina



L'Ape Regina può muoversi di un solo spazio per turno. Nonostante questa pesante restrizione, muoverla al momento opportuno può dare grossi problemi ai piani dell'avversario.

Esempio

Dalla sua posizione, la Regina blu può muoversi in quattro diversi spazi.



Scarabeo



Lo Scarabeo può muoversi di un solo spazio per turno; ma può anche arrampicarsi su un altro pezzo. Il pezzo sottostante non potrà muoversi, e prenderà il colore dello Scarabeo soprastante [vantaggio durante il piazzamento]. Lo Scarabeo ha anche il vantaggio di poter entrare in spazi bloccati. L'unico modo per bloccare uno Scarabeo arrampicato su di un pezzo, è metterne sopra un altro [tutti e quattro gli Scarabei possono essere impalati uno sull'altro].

Lo Scarabeo viene piazzato come tutti gli altri pezzi; non può essere piazzato direttamente sopra un altro pezzo.

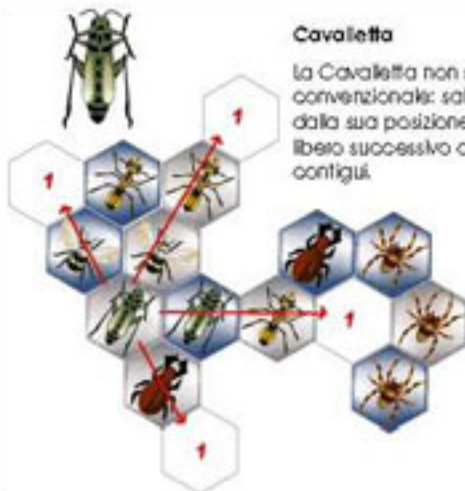
Esempio

Dalla sua posizione, lo Scarabeo argento può muoversi in due diversi spazi, o sovrapporsi a due diversi pezzi.



Cavalletta

La Cavalletta non si muove in modo convenzionale: salta in linea retta dalla sua posizione al primo spazio libero successivo a una fila di pezzi contigui.



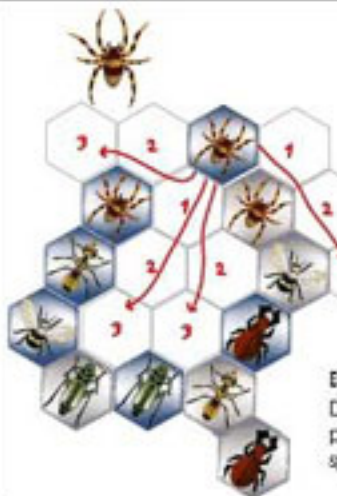
Ragno

Il Ragno muove esattamente di tre spazi (non uno di più, non uno di meno) lungo la colonia.

Può spostarsi solo con un cammino diretto, senza tornare indietro, e deve restare costantemente in contatto con la colonia in ogni singola posizione del suo movimento.

Esempio

Dalla sua posizione, il Ragno blu può muoversi in quattro diversi spazi.



Formica Soldato



La Formica Soldato può muoversi da un punto all'altro della colonia, senza però saltare direttamente come la Cavalletta. Questa libertà di movimento ne fa uno dei pezzi più utili del gioco.

Esempio

In questo esempio la Formica può essere spostata in uno qualunque delle undici posizioni indicate.

