

Hive van John Yianni

Voor 2 spelers vanaf 9 jaar

Inhoud

22 gegraveerde stenen van bakeliet.

1 Tas om de stenen te bewaren.

Hive - het strategiespel voor twee spelers - is verslavend.

Op 11 zwarte en 11 ivorkleurige speelstenen zijn verschillende insecten te zien, die allemaal verschillend bewegen kunnen. Een bord is niet nodig - in de loop van het spel vormen de stenen het speelveld. Men kan meteen beginnen te spelen. Het spel begint zodra de eerste steen midden op tafel gezet wordt. De spelers beslissen of ze alle stenen gebruiken willen en wanneer en waar ze de stenen inzetten.

Doel van het spel.

Het gaat erom de bijenkoningin van de tegenstander vast te zetten en tegelijkertijd ervoor te zorgen dat de eigen koningin dit lot bespaard blijft. Een koningin is dan vastgezet als ze aan alle kanten door in totaal 6 stenen is omgeven. Daarbij speelt het geen rol of ze door eigen of door vreemde stenen omgeven is. Zodra een speler een steen plaatst waardoor de koningin van de tegenstander volledig door stenen omgeven is, wint hij het spel.



Vorbereiding

Iedere speler krijgt de 11 stenen van één kleur en legt ze open voor zich op tafel.

Het spel

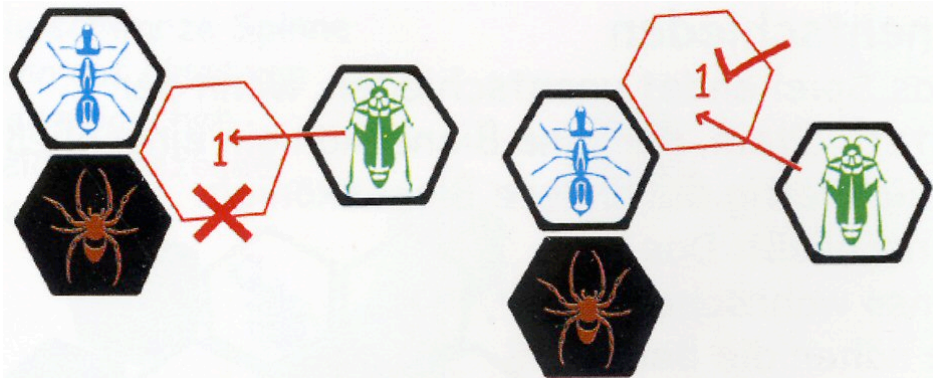


De jongste speler begint door een van zijn stenen midden op tafel te plaatsen.

Zijn medespeler zet een van zijn stenen zo dat beide stenen elkaar raken. Daarna wordt om de beurt gespeeld.

Een steen wordt van buitenaf gezet

Vanaf nu moet iedere nieuw ingezette steen uitsluitend een of meerdere stenen van de **eigen** kleur raken. Een eenmaal gezette steen mag niet meer van het speelveld verwijderd worden.



De bijenkoningin

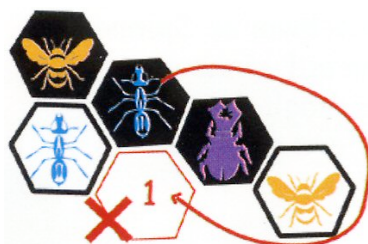
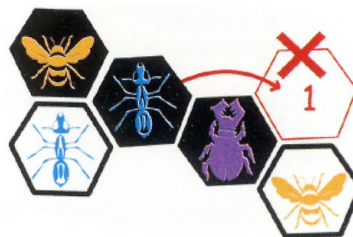
Tijdens de eerste vier zetten beslist de speler of hij zijn koningin inzetten wil. Uiterlijk bij de vierde zet moet de koningin ingezet worden.



Een steen wordt verplaatst

Pas nadat de bijenkoningin ingezet is, mogen reeds geplaatste stenen verzet worden. Zolang er nog stenen voor hen liggen beslissen de spelers steeds weer of ze een steen van buiten inzetten of dat ze een reeds geplaatste steen verzetten. Wordt een steen verzet dan mag deze zowel gedurende als aan het eind van een zet stenen van de tegenstander raken. Een of meerdere stenen mogen nooit alleen staan, d.w.z. altijd, dus gedurende en aan het einde van een zet, moeten alle stenen met elkaar verbonden zijn.

De zwarte mier mag niet zodanig verzet worden dat aan het eind van de zet, twee van elkaar gescheiden speelvelden ontstaan.



De zwarte mier mag niet zodanig verzet worden dat gedurende de zet twee van elkaar gescheiden speelvelden ontstaan.

Een steen die door andere stenen, maakt niet uit welke kleur, ingesloten is, mag niet verzet worden. Een steen geldt als ingesloten als door het zetten ervan andere stenen ook in beweging zouden komen.

Uitzonderingen: kever en sprinkhaan (zie verderop).



Dezelfde regel geldt voor vrije velden:

Een steen mag niet op een vrij veld geschoven worden als door die beweging andere stenen eveneens bewogen zouden worden.



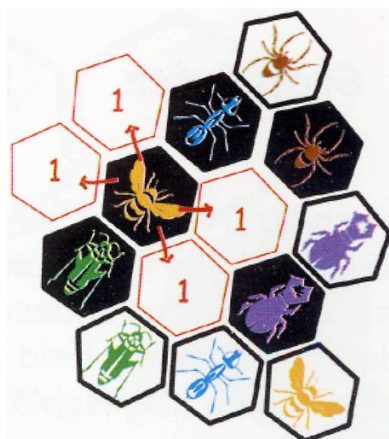
De zetmogelijkheden van de verschillende stenen.



Bijenkoningin

De koningin wordt per zet altijd maar één veld verzet. Ook al wordt door deze regel de bewegingsvrijheid van de koningin behoorlijk beperkt, toch kan het verzetten van de koningin op het juiste tijdstip de plannen van de tegenstander behoorlijk doorkruisen.

De zwarte koningin kan op een van vier mogelijke velden gezet worden.

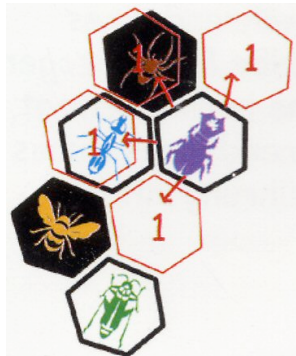




Kever

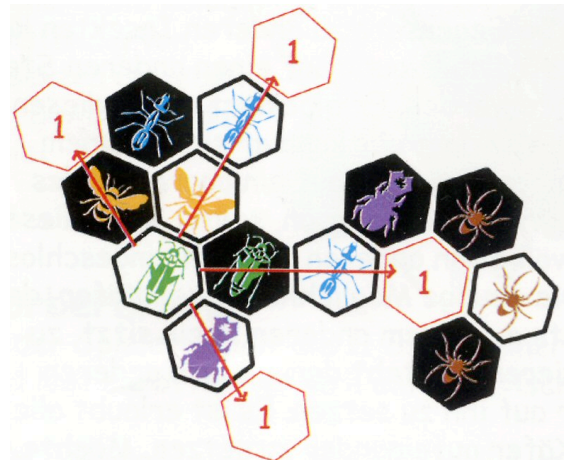
Ook de kever wordt per zet maar één veld verplaatst. In tegenstelling tot andere insecten kan de kever echter ook op een andere steen gezet worden. Hij blokkeert daarmee deze steen. Van daaruit kan hij zich in een volgende zet op een aangrenzend leeg veld laten vallen, zelfs als dat veld volledig door andere stenen ingesloten is. De enige mogelijkheid om een kever die al op een andere steen zit te blokkeren, bestaat daar uit om er nog een andere kever bovenop te zetten. Het is toegestaan alle vier de kevers op elkaar te zetten. Wil een speler van buitenaf een steen naast deze stapel zetten dan geldt de kleur van de bovenste kever.

De witte kever kan op één van vier mogelijke velden gezet worden.



Sprinkhaan

De sprinkhaan springt van zijn veld over een rechte rij met elkaar verbonden stenen naar het volgende onbezette veld. Hij kan daardoor ook een veld bezetten dat door andere stenen ingesloten is. De sprinkhaan moet tijdens zijn zet minstens over één steen springen.



Spin

De spin wordt per zet altijd precies 3 velden verzet. Ze mag echter gedurende die zet niet tweemaal op hetzelfde veld geplaatst worden, kan echter om een aangrenzende steen heen verzet worden. Gedurende haar zet moet de spin altijd in aanraking met andere stenen blijven.

De zwarte spin kan op één van vier mogelijk velden gezet worden.

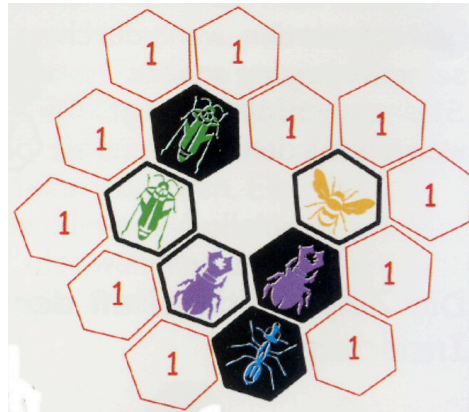




Mier

De mier kan langs het speelveld een willekeurig aantal velden verzet worden.

De zwarte mier kan op één van elf mogelijke velden gezet worden. Let op: ook de mier mag niet op het lege door 5 stenen ingesloten veld gezet worden.



Einde van het spel

Het spel eindigt zodra een bijenkoningin volledig door stenen, maakt niet uit welke kleur, ingesloten is.

De speler waarvan de koningin ingesloten wordt, verliest het spel.

Gelijk spel

Het spel eindigt in gelijkspel als de laatste steen die in koningin insluit tegelijkertijd ook de andere koningin insluit.

Dat is de beste waarschijnlijkheid naarmate de beide koninginnen dichter bij elkaar zitten.

Het spel eindigt ook in gelijkspel als beide spelers gedwongen worden altijd weer dezelfde zet te doen zonder dat de spelsituatie daardoor veranderd wordt.



© 2005 Gen Four Two Games
www.hivemania.com

© 2005 HUCH & friends
www.huchandfriends.de

Vertaling: Walter Vermeulen