



A Formiga Soldado

A Formiga Soldado desloca-se de sua posição para qualquer espaço em torno da Colméia, obedecendo as restrições (p. 9 - 10).

Essa liberdade de movimento faz da Formiga Soldado uma das peças mais importantes do jogo.



Nesse caso, a Formiga Soldado pode ser movida para qualquer dos onze espaços mas não pode alcançar o espaço no centro da Colméia.

8

Liberdade de Movimento

As criaturas só se mexem segundo um movimento deslizante. Se uma peça está cercada a um ponto em que não pode mais deslizar fisicamente de onde está então ela não poderá ser movida. Da mesma forma, nenhuma peça pode se mover para um espaço para onde não consegue "deslizar".



As únicas exceções são o Gafanhoto, que podem pular para dentro e para fora de um espaço cercado e o Escaravelho que pode subir e descer na Colméia.



Importante

Quando posta em jogo pela primeira vez, uma peça pode ser colocada num espaço cercado desde que não viole nenhuma das regras de posicionamento, em especial a que impede que peças de cor diferente se toquem ao serem colocadas pela primeira vez.

10

Restrições

A Regra da Colméia

As peças em jogo devem sempre estar conectadas por um dos lados. Em nenhum momento deixa-se peças separadas ou divide-se a Colméia.



Mover a Formiga preta resultaria na desagregação da Colméia.

Use essa regra a seu favor, movendo suas peças para posições estratégicas na Colméia; dessa forma você pode imobilizar peças vitais do seu oponente.



Mover a Abelha Rainha preta para uma posição onde ela re-conecta a Colméia é também um movimento ilegal já que a Colméia fica desagregada durante o trânsito da peça.

9

O Fim do Jogo

O fim do jogo acontece assim que uma das rainhas ficar completamente cercada, não importa a cor das peças que a cercam. Uma partida pode ser dada como nula se as duas rainhas ficarem cercadas num único movimento, isto poderá acontecer se as rainhas estiverem colocadas lado a lado; isto é, se a última peça a cercar uma rainha também cercar a outra. Outra possibilidade de empate é os jogadores chegarem a uma situação de repetição indefinida do mesmo movimento, o que é bastante raro!

Tradução: Edson Fonseca
Edson@efonseca.web.br.com



11

O Objetivo da Colméia

Hive (a colmeia, em inglês) é um jogo abstrato para 2 jogadores onde o objetivo é cercar a Abelha Rainha adversária com a ajuda de vários tipos de insetos tanto seus quanto de seu oponente. Este jogo não precisa de tabuleiro. O primeiro a cercar a Abelha Rainha adversária vence o jogo.



A Abelha Rainha está cercada.

1



www.hivemania.com

Como se joga:

No início do jogo cada jogador coloca uma peça no centro da mesa e estas colocam-se lado a lado. Este é o único momento em que duas peças adversárias se podem tocar ao entrarem no jogo.

Posicionamento

Uma nova peça pode entrar no jogo a qualquer momento. No entanto, com a exceção da primeira peça colocada por cada jogador, peças não podem ser colocadas junto a uma peça da cor do oponente.



É possível vencer o jogo sem colocar todas as suas peças mas, uma vez colocada a peça não pode ser removida.

2

A Colméia

As posições ocupadas pelas peças definem a superfície de jogo, conhecida como Colméia.



Posicionando sua Abelha Rainha

Sua Abelha Rainha tem de entrar em jogo até o **quarto turno**. Esse movimento é obrigatório.

Movimentação

Uma vez posicionada sua Abelha Rainha (porém não antes), você decide se usará o próximo turno para colocar uma nova peça ou mover uma já colocada em jogo. Cada criatura tem sua própria forma de se mover e é possível mover peças para posições que toquem uma ou mais peças do oponente.

Importante

Nenhum movimento pode separar a colmeia. Todas as peças precisam tocar pelo menos uma outra peça. Caso uma peça seja a única conexão entre duas partes da colméia, ela não poderá ser movida. (Veja "única regra de Colméia" p. 9)

3

As Criaturas



A Abelha Rainha

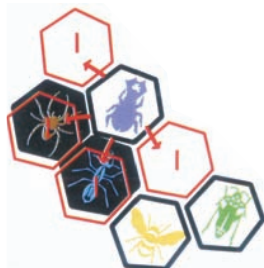
A Abelha Rainha se move apenas um espaço por turno. Embora restrita dessa forma, se for movida na hora certa a Abelha Rainha pode atrapalhar severamente os planos de seu oponente.



O besouro

O besouro pode mover-se um espaço, como a rainha, entretanto pode mover-se para cima de qualquer outra peça da Colméia.

Uma peça que ficar debaixo do besouro não poderá mover-se e tomará a sua cor.

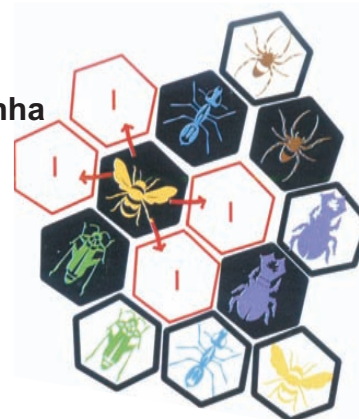


Desta posição o besouro branco pode se ir para um dentre quatro espaços.

Importante

A colocação de um besouro é feita da mesma forma que qualquer outra peça e ele não pode ser colocado directamente em cima de outra peça já colocada, embora mais tarde possa ser movido para lá.

5

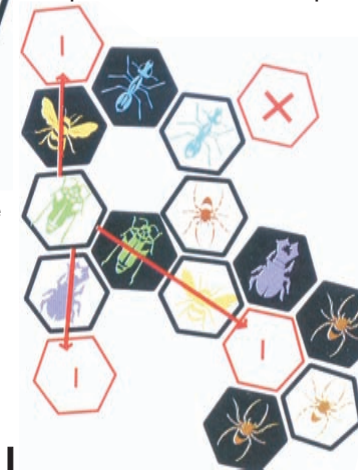


Desta posição a Abelha Rainha preta pode se ir para um dentre quatro espaços.



O gafanhoto

Ele desloca-se saltando, em linha reta, desde a sua posição até à primeira casa livre. Não tendo de respeitar a regra da "Liberdade de movimento", ele pode saltar para uma casa completamente rodeada por outras peças.



Ele salta de onde está para o próximo espaço ao longo de uma reta de peças unidas.

Isso dá a vantagem de permitir preencher um espaço circundado por outras peças.

Desta posição o Gafanhoto branco pode pular para um dentre três espaços. Exceto sobre vazios até o espaço "X"

6

A aranha



De sua posição em cima da Colméia, o besouro pode atravessar toda a Colméia indo de peça em peça. Ele também pode cair em espaços cercados inacessíveis a outras criaturas. (Veja p. 10)

A única forma de bloquear um besouro é colocar outro escaravelho sobre ele. Os quatro escaravelhos podem ser empilhados.

A aranha desloca-se exatamente 3 espaços em cada movimentação, nem mais nem menos. Tem de estar sempre em contacto com a colmeia quando faz essa movimentação e não pode fazer retrocessos no seu movimento. Só pode se mover em torno de peças que estejam em contacto a cada passo de seu movimento e não pode passar por uma peça com a qual não esteja em contato.



Desta posição a Aranha preta pode ir para um dentre quatro espaços mas, não pode ir para a posição à sua esquerda marcada "2" no seu primeiro passo.

7