

Spielanleitung Hive

1. Titel des Spiels
2. Zusammenfassung
3. Inhalt der Schachtel
4. Altersempfehlung
5. Spieleranzahl
6. Spieldauer
7. Tipps für die taktile Version
8. Spielvorbereitung und Aufbau
9. Spielziel
10. Ablauf
11. Spielende

Zusammenfassung

In „HIVE“ schlüpft ihr in die Rolle von Insekten, welche die gegnerische Bienenkönigin umzingeln müssen, damit diese sich nicht mehr bewegen kann. Dazu stehen verschiedene Insekten zur Verfügung, die unterschiedliche Bewegungsmöglichkeiten haben. „HIVE“ kann nur zu zweit gespielt werden.

Inhalt der Schachtel

10 schwarze Insektenplatten mit Wabenstruktur
1 Schwarze Biene mit Wabenstruktur
10 glatte, weiße Insektenplatten
1 glatte, weiße Biene
Eine Spielanleitung

Altersempfehlung

ab 9 Jahren

Spielendenanzahl

2 Spielende

Spieldauer

30 Minuten

Tipps für die taktile Version

Die Insektenplatten werden direkt aneinander angelegt. Damit sie nicht verrutschen, empfehlen wir eine Dycem Folie unterzulegen.

Spielvorbereitung und Aufbau

Die beiden Spielenden können sich zwischen den schwarzen und weißen Steinen entscheiden und enthalten dementsprechend 11 Stück, die sie offen vor sich ablegen.

Spielziel

Es gilt die gegnerische Bienenkönigin bewegungsunfähig zu machen und gleichzeitig darauf zu achten, dass der eigenen Königin dieses Schicksal erspart bleibt. Eine Königin ist dann bewegungsunfähig, wenn sie von allen 6 Seiten von eigenen oder fremden Steinen umgeben ist.

Spielablauf - So wird Hive gespielt

Wer zuletzt ein Insekt gesehen hat beginnt und nimmt einen seiner Steine und setzt diesen in die Mitte. Nun kann der andere Spieler einen seiner Steine legen und so geht es abwechselnd weiter. Dabei kann man immer einen Stein von außen ansetzen.

Ab dem dritten Stein ist darauf zu achten, dass jeder neue Stein mindestens eine Seite der eigenen Farbe berührt.

Bis zum vierten Zug haben die Spielenden die freie Wahl, wann sie die Bienenkönigin setzen, aber im vierten muss sie ins Spiel.

Wenn ein bereits gesetzter Stein bewegt werden soll, was erst möglich ist, wenn die Bienenkönigin im Spiel ist, ist darauf zu achten, dass kein Stein alleine steht und sie während des Zuges und am Ende verbunden sind. Ein Stein darf auch gegnerische Steine berühren.

Ein Stein, der von anderen Steinen, egal welcher Farbe, eingeschlossen ist, darf nicht bewegt werden. Ein Stein gilt als eingeschlossen, wenn durch seine Verschiebe-Bewegung andere Steine ebenfalls bewegt würden. Ausnahmen gelten für Käfer und Grashüpfer. Die einzelnen Insekten haben unterschiedliche Bewegungsmöglichkeiten, mit denen es strategisch klug zu arbeiten gilt. So kann die Bienenkönigin (Q) immer nur ein Feld weit ziehen, ebenso wie der Käfer (B), nur dass dieser auch auf andere Steine gelegt werden kann. Grashüpfer (G) können in gerade Linie über andere Steine springen und so weiter – das gilt aber immer nur dann, wenn man nicht eingeschlossen ist. Alternativ ist auch das Ziehen als Schwarm möglich.

Die Zugmöglichkeiten der einzelnen Insekten

Bienenkönigin

Die Königin zieht pro Zug immer nur ein Feld weit. Auch wenn durch diese Regel die Bewegung der Königin stark eingeschränkt ist, kann das Bewegen der Königin zum richtigen Zeitpunkt die Pläne des Gegners ordentlich durchkreuzen.

Käfer

Auch der Käfer zieht pro Zug nur ein Feld weit. Im Gegensatz zu anderen Insekten kann der Käfer aber auch auf einen anderen Stein gezogen werden. Er blockiert damit diesen Stein. Von dort aus kann er sich in einem folgenden Zug auch auf ein angrenzendes, leeres Feld fallen lassen, selbst wenn dieses Feld völlig von anderen Steinen eingeschlossen ist. Die einzige Möglichkeit einen Käfer, der bereits auf einem anderen Stein sitzt, zu blockieren, besteht darin, einen anderen Käfer auf ihn zu setzen. Es ist erlaubt alle vier Käfer aufeinander zu setzen. Möchte ein Spieler einen Stein von außen neben diesen Stapel setzen, gilt die Farbe des oberen Käfers. Wird ein Käfer von außen eingesetzt, darf er nicht sofort auf einen anderen Stein gesetzt werden.

Grashüpfer

Der Grashüpfer springt von seinem Feld über eine gerade Reihe miteinander verbundener Steine zum nächsten unbesetzten Feld. Er kann dadurch auch ein Feld besetzen, dass von anderen Steinen eingeschlossen ist. Der Grashüpfer muss in seinem Zug über mindestens einen Stein springen.

Spinne

Die Spinne bewegt sich pro Zug immer genau 3 Felder weit. Sie darf aber während eines Zuges nicht zweimal auf dasselbe Feld gezogen werden, kann jedoch um Steine herum bewegt werden, die sie berührt. Während ihres Zuges muss die Spinne immer in Berührung mit anderen Steinen bleiben.

Ameise

Die Ameise kann entlang des Spielfeldes beliebig viele Felder weit gezogen werden.

Sollte man absolut blockiert sein, ist der andere Spieler an der Reihe – so geht es weiter, bis man wieder ziehen kann oder die Bienenkönigin umzingelt wurde.

Spielende

Das Spiel endet, sobald eine Bienenkönigin völlig von Steinen, egal welcher Farbe, eingeschlossen ist. Der Spieler, dessen Königin eingeschlossen wurde, verliert das Spiel.

Unentschieden

Das Spiel endet unentschieden, wenn der letzte Stein, der eine Bienenkönigin einschließt, gleichzeitig die andere Bienenkönigin einschließt. Das ist umso wahrscheinlicher, je näher die beiden Königinnen nebeneinander sitzen.

Das Spiel endet ebenfalls unentschieden, wenn beide Spieler dazu gezwungen werden die gleichen beiden Steine immer wieder zu bewegen, ohne dass die Spielsituation dadurch verändert wird.