

'Hive' - „Kaptár” kétszemélyes startégiiai játék

Ketten versenyeznek az ellenfél méhkirálynőjének körbezárásában.

Az induláskor üres táblára teszőlegesen rakja le egy bábuját a kezdő lépő, majd váltakozva, egymást követően 1-1 bábút raknak a játékosok, de mindig csak a már korábban letett saját bábujuk mellé.

A királynőt mindkét játékosnak legkésőbb a 4. lépésben fel kell raknia a táblára.

Aki már lettette a királynőjét, az lépésenként választhat, hogy
vagy egy újabb bábuját viszi a táblára,
vagy lép az egyik, már a táblán lévő, bábujával.

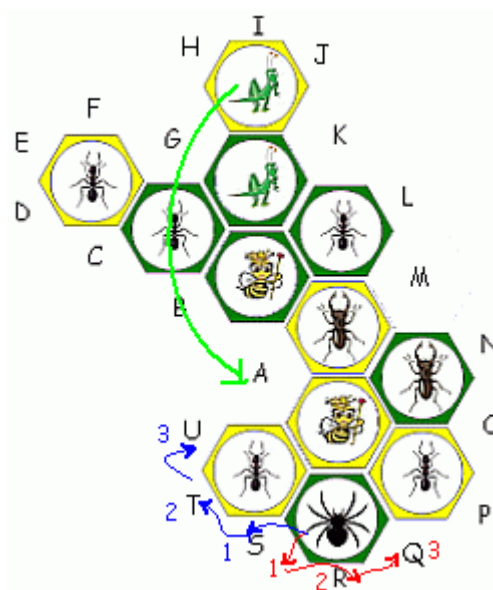
Általános lépésszabályok:

1. Csak az a bábu léphet, amelyiket felemelve: nem válik szét a bábuhalmaz.

Lásd az ábrán: az megérthető, hogy a zöld szöcske nem léphet, de az fontos szabályértelmezés, hogy a világos szarvasbogár sem léphet át az 'M'-re, mert e lépése közben is megszakad a lerakott bábuhalmaz összekapcsolt folytonossága.

2. Ugrani csak a szöcske és a szarvasbogár tud, a többiek csúsznak, azaz beszorító ollóba zárva, blokkolhatók.

Lásd az ábrán: a zöld (sötét) királynő kicsúszhat az 'A' pontra, ami a sárga(világos) királynőnek tiltva van, mert odacsúszásával rombolná az alakzatot. (Egyébként szomszédos üres mezőre léphetnek.)



A többi bábu lépés-szabályai:

A szarvasbogarak is csak a szomszédos mezőre léphetnek, de akkor is, ha azon bábu áll. (Akár 4 db szarvasbogár is állhat egymáson, de mindig csak a felső számít, ill. léphet tovább.)

A pók mindig pont 3-at lép (lásd az ábrán két lehetséges lépésének számozását, azaz most az S T U Q P O pontokra érkezhetsz).

A szöcske sort ugorhat át, (de most A-n bezárná a királynőjét, amivel veszítene).

A hangya egyetlen lépésben is körüljárhatja a táblára tett bábuhalmazt, azaz ha zöld következne, akkor az L melletti hangyájával körbe-lépve az 'A'-ig, azonnal győzne.

Döntetlen a parti, ha egyszerre kerül hatoldalas körbezárásra mindkét királynő.

Részletesebben: lásd pl.: a <http://tablajatekos.hu> –n

forrás: <http://hivemania.com>