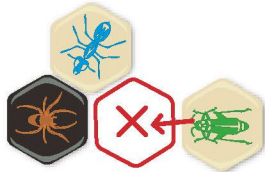


## A játék menete

Az első körben helyezd valamelyik figurád az asztal közepére, majd az ellenfeled tegye le egy figuráját úgy, hogy élében érintkezzen a tiédde! Ezután körről-körre el kell döntened, hogy egy új figurát helyezel le vagy lépsz valamelyik, már lent lévővel.

### Lehelyezés

Az első kör kivételével csak úgy tehetsz le új figurát, hogy egy tiédde azonos színűvel élében érintkezzen, de ne érintse az ellenfél figuráját.



Nem kötelező a játék végéig kijátszani az összes figurát, de ha már lehelyeztél egyet, azt már nem lehet az asztalról eltávolítani.

2

## A kaptár

A játékba került figurák összessége határozza meg a játékkeret és ezt nevezzük kaptárnak.

### A Méhkirálynő lehelyezése

A Méhkirálynőt az első négy köröd bármelyikében kell lehelyezned. Ha a negyedik körödig nem tetted le, akkor köteles vagy letenni azt.

### Lépés

Miután a Méhkirálynőd az asztalra került - semmiképpen sem előtte -, eldöntheted, hogy egy újabb figurát helyezel le, vagy inkább egy már lent lévővel lépsz. Minden rovarnak megvan a saját lépésszabálya, amire később kitérünk. Egy lépés után a figurád érintkezhet az ellenfél figurájával.

**Megjegyzés:** Minden figurának érintkeznie kell a kaptárnak legalább egy tagjával. Ha egy figurád az egyetlen kapcsolat a kaptár két másik figurája között, akkor azzal nem léphetsz el (lásd „A kaptár egysége” szabálynál)!

3

## A rovarok



### Méhkirálynő

A Méhkirálynő csak egyet léphet. Bár elég korlátozott a mozgása, a megfelelő időben a megfelelő lépéssel alaposan keresztülhúzhatod riválisod tereit.



### Szarvasbogár

A Szarvasbogár akár a Méhkirálynő, szintén csak egyet léphet, viszont ő a kaptár tetejére is szállhat.

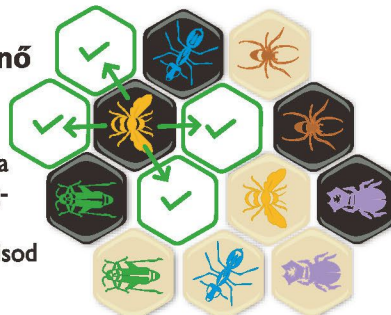
Ha rálépsz egy másik figurára, akkor az nem mozdulhat el addig, amíg a Szarvasbogárral el nem lépsz róla. Lehelyezésnél a Szarvasbogár színe határozza meg, hogy ki tehet le mellé új figurát. A Szarvasbogár mozoghat a kaptár tetején és leléphet a bekerített üres mezőkre is, tehát olyan helyekre, ahová más figurával nem feltétlenül juthatsz el.

Az egyetlen mód, hogy blokkold egy kaptár tetején mozgó Szarvasbogár lépéseit az, hogy egy sajátoddal a megállítandó Szarvasbogár tetejére lépsz. Nincsenek határok, akár mind a négy Szarvasbogarat egymás tetejére léptethetitek.

Ebből a helyzetből a fehér Szarvasbogár a pipával jelölt négy hely egyikére léphet.

**Megjegyzés:** Lehelyezéskor ugyanúgy kell kezelni a Szarvasbogarat, mint bármelyik másik figurát, tehát nem helyezheted a kaptár tetejére!

5



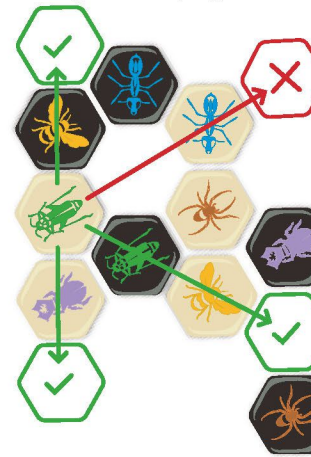
Ebből a pozícióból a fekete Méhkirálynő az alábbi négy pozícióba léphet.

4



### Szöcske

A Szöcske nem a kaptár körül mozog, mint a többi rovar, hanem más figurák fölött kell átugrania (legalább egy másik figura fölött) egyenes vonalban a következő üres területre.



Ezzel a mozgással az elzárt, üresen maradt területekre is beugorhatsz.

Ebből a helyzetből a fehér Szöcske három területre ugorhat át.

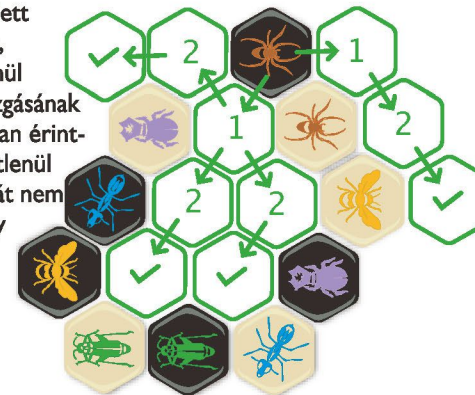
**Megjegyzés:** Az X-el jelölt helyre nem ugorhat, mert a mellette lévő üres mezőt nem ugorhatja át.

6



### Pók

A Pókkal pontosan három lépést tehetsz meg - se többet, se kevesebbet. Csak egy irányba haladhatsz vele, azaz nem léphetsz olyan területre, amin előtte már áthaladtál. Csak olyan figurák mellett haladhatsz el vele, amikkel közvetlenül érintkezik. A mozgásának minden pillanatában érintkeznie kell közvetlenül egy másikkal, tehát nem "ugorhatsz át" egy olyan figurára, amivel ezt előtte nem tette meg.



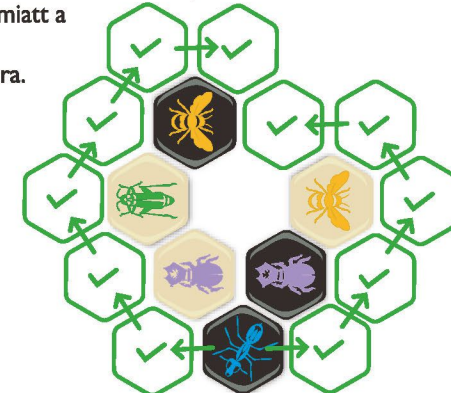
Jelenlegi helyzetéből a fekete Pók csak a négy pipával jelölt helyre juthat el, így nem képes egy "ugrással" a tőle balra lévő, kettessel jelölt területre első lépésként átjutni.

7



### Hangya

A Hangyával a megkötések figyelembevételével (lásd 8-9. oldal) az elérhető összes területre léphet. Emiatt a mozgásszabadság miatt a Hangya az egyik legértékesebb figura.



Ebből a helyzetből a Hangya az összes pipával jelölt, a tizenegy mező bármelyikére léphet, de nem tud belépni a kaptár közepébe (lásd „A mozgás szabadsága” szabálynál).

8

## Megkötések

### A kaptár egysége

A játékban lévő figurák mindegyikének állandóan érintkeznie kell egymással. Soha - mozgás közben sem - különíthetsz el sem egy, sem több figurát a kaptártól.



A Hangya elmozdításával kettészakadna a kaptár.



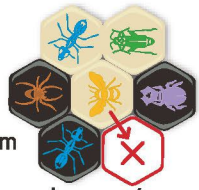
Ennek kihasználásával elérheted, hogy a riválisod játékba került kulcsfontosságú figurái meg se tudjanak mozdulni.

A fekete Méhkirálynő nem léphet az X-el jelölt mezőre, mert bár ott újra kialakulna a kaptár egysége, még a lépés végrehajtásának pillanatában sem választhatunk le rovat a kaptártól.

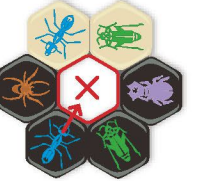
9

## A mozgás szabadsága

A figurák zömével alapvetően "csúsztatott" mozgással lépnek. Ha olyan helyzet alakul ki, hogy egy figura mérete és formája miatt nem tud valahonnan kicsúszni, akkor az a lépés nem



végrehajtható. Kivéve a Szöcske, amivel ugorva mozoghatsz, ezért ki is juthatsz és be is ugorhatsz vele az egyébként elérhetetlen helyekre, valamint a Szarvasbogár, ami fel tud mászni a kaptár tetejére és ott is képes közlekedni.



Olyan területekre sem lehet bejutni, ahová fizikailag rombolás nélkül nem lehet becsúszni.

**Megjegyzés:** Új figura kijátszásakor lerakhatod azt egy bekerített területre is, amennyiben ezzel nem szeged meg a lehelyezési szabályt.

10

## Emeled magasabb szintre, vigyél új dimenziót a játékba! Hive kiegészítők:



Katicabogár



Szúnyog



Pincebogár

## Lehelyezés- és mozgásképtelenség

Ebben az esetben passzolnod kell és újra a riválisodon a sor. A játék addig megy így, amíg meg nem nyílik a lehetőséged valamilyen akció szabályos végrehajtására, vagy be nem keríti a Méhkirálynődet.

## A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor valamelyik Méhkirálynő teljesen be lett kerítve. A játékos, akinek a Méhkirálynőjét bekerítették veszített, ha viszont a játék utolsó lépésével vagy lehelyezésével mindkét Méhkirálynő be lett kerítve, akkor a játék döntetlennel zárult. Megegyezés alapján akkor is döntetlen a játék, ha olyan helyzet alakul ki, ha mindkét játékos kénytelen ugyanazzal a figurával ugyanazokat a "csiki-csuki" mozdulatokat lépni azért, hogy elkerülje a vereséget.

11

## A Hive már Steamen is elérhető!



## Díjnyertes újdonság a Gen42-től



## Készen állsz a kihívásra? Válj mesterévé a világ egyik legnépszerűbb stratégiai játékának!



Importálja és forgalmazza:  
**Reflexshop Kft.**  
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.  
Tel.: +36 1 688 1858  
Fax: +36 1 688 1859  
E-mail: office@reflexshop.hu  
www.reflexshop.hu

© 2017 MINDEN JOG FENNTARTVA.



A játék, amely hemzseg az izgalmaktól.

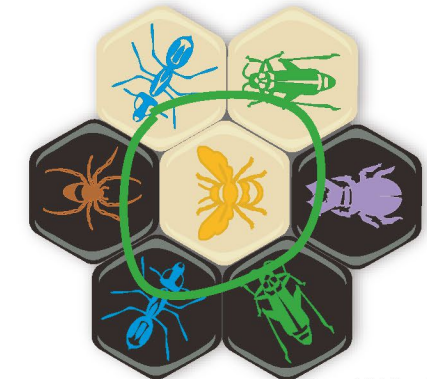


2 játékos  
7 éves kortól

John Yianni játéka

## A játék célja

Kerítsd körül az ellenfeled Méhkirálynőjét és közben vigyázz, nehogy te légy az, aki belesétál a riválisod csapdájába! A Méhkirálynőt bármelyik csapat figurájával be lehet keríteni, akár feketével, akár fehérrel. Aki előbb bekeríti az ellenfele Méhkirálynőjét, megnyeri a játékot.



## Előkészületek

Vegyetek magatokhoz 11 figurát és rakjátok azokat képpel felfelé magatok elé!

Ezt a Méhkirálynőt teljesen bekerítették.