

# HIVE

Hra začíná, když je doprostřed stolu položen první kámen. Hráči se rozhodují, zda použijí všechny kameny, kdy a kam kameny nasadí.

## CÍL HRY

Je nutné obklíčit Včelí královnu protivníka a zároveň dbát na to, aby vlastní Královna byla tohoto osudu ušetřena. Královna je obklíčena tehdy, když je obklopena ze všech stran celkem šesti kameny. Jakmile hráč vyloží či přesune nějaký kámen, díky kterému je protivníková Královna zcela obklopena hmyzem, tak vyhrává hru.



## PŘÍPRAVA

Každý hráč dostane 11 kamenů jedné barvy a položí si je lícem nahoru před sebe na stůl.



## HRA

Nejmladší hráč začíná tím, že nasadí jeden svůj kámen doprostřed stolu. Poté jeho protihráč nasadí jeden svůj kámen tak, že se oba kameny dotýkají. Hráči se navzájem střídají.

## KÁMEN NASAZENÝ ZVENČÍ

Od této chvíle se musí každý nově nasazený kámen dotýkat výhradně pouze jednoho nebo několika kamenů vlastní barvy. Jednou nasazený kámen již nesmí být zase z hrací plochy odstraněn.



## NASAZENÍ VČELÍ KRÁLOVNY

Během prvních čtyř tahů se hráč může rozhodnout, kdy chce svou Královnu vyložit. Nejpozději ve čtvrtém tahu musí být Královna nasazena.

## POHYB KAMENŮ

Teprve až je nasazena Včelí královna, mohou se již nasazené kameny pohybovat. Pokud hráči ještě mají kameny před sebou, tak se pokaždé mohou rozhodnout, zda nasadí jeden kámen zvenčí nebo pohnou již nasazeným kamenem. Pohybující se kámen se smí během pohybu a také na konci tahu dotýkat protivníkovu kamene.

Jeden či více kamenů nesmí nikdy stát osamoceně. Během a i na konci tahu musí být všechny kameny navzájem spojeny.

Kámen, který je jinými kameny jakékoli barvy uzavřen, se nesmí pohnout. Kámen je pokládán za uzavřený, jestliže by kvůli jeho pohybu bylo pohnuto také jiným kamenem. Výjimka: Brouk a Kobylka (viz dále).

Stejná pravidla platí pro volná pole: Kámen se nesmí přesunout na volné pole, jestliže by kvůli jeho pohybu bylo pohnuto také jiným kamenem.

## ZABLOKOVÁNÍ HRÁČE

Pokud hráč nemůže provést svůj tah, přeskočí jej a na řadě je opět jeho protihráč. Hra pokračuje normálně dále, dokud hráč nebude moci provést tah nebo dokud nebude jeho královna zcela uzavřena



## VČELÍ KRÁLOVNA

Královna se může během tahu přesunout vždy jen o jedno pole. I když je tímto pravidlem pohyb Královny silně omezen, může pohyb Královnou v pravý čas pořádně zkrřížit plány protivníka.



## BROUK



Také Brouk se může pohnout jen o jedno pole. Oproti jinému hmyzu se však Brouk může přesunout i na jiný kámen. Brouk tímto takový kámen blokuje. V následujícím tahu se může také spustit na sousední prázdné pole, i když je toto pole zcela uzavřeno jinými kameny. Jediná možnost jak zablokovat brouka, který již leží na jiném kameni, je položit na něj jiného Brouka.

Je přípustné, aby všichni čtyři Brouci leželi na sobě. Pokud chce hráč nasadit zvenčí kámen vedle sloupce kamenů, platí barva horního Brouka. Brouk nasazený zvenčí, nesmí být ihned nasazen na jiný kámen.



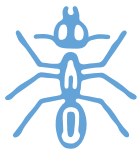
### KOBYLKA LUČNÍ

Kobylka skáče ze svého pole přes rovnou řadu společně propojených kamenů na další volné pole. Může takto taky obsadit pole, které je uzavřeno jinými kameny. Kobylka musí ve svém tahu skočit alespoň přes jeden kámen. Přeskakovaná řada může obsahovat i sloupce kamenů.



### PAVOUK

Pavouk se během tahu pohne vždy přesně o 3 pole. Nesmí se ale během jednoho tahu pohnout dvakrát na stejné pole, může se však pohybovat kolem kamene, kterého se dotýká. Během svého tahu musí být Pavouk neustále v kontaktu s jiným kamenem.



### MRAVENEC

Mravenec se může přesunout o libovolný počet polí podél hrací plochy.



### KOMÁR

Tyto kameny mohou být přidány ke standardní sadě Hive a mohou být nasazovány stejným způsobem jako ostatní kameny. Jakmile je ve hře, tak může Komár použít pohybovou schopnost libovolného hmyzu jakékoli barvy, kterého se na začátku svého pohybu dotýká (hromádka s Broukem nahoře se pro tento účel počítá jako Brouk). Takto Komár mění svůj druh pohybu během celé hry.



### VÝJIMKY:

- Jestliže se Komár dotýká na začátku svého pohybu pouze jiného komára, tak se nemůže pohybovat vůbec.

- Jestliže je Komár přemístěn jako Brouk nahoru na nějaký kámen, pak se nadále pohybuje jako Brouk až do té doby, než sleze dolů.



### BERUŠKA

Tyto kameny mohou být přidány k základní hře Hive a jsou umísťovány stejným způsobem jako ostatní kameny. Jakmile je Beruška ve hře, pohybuje se o tři políčka, dvě políčka nahoře po úlu (po jiných kamenech) a pak jedno políčko dolů. Musí se pohybovat přesně dvě políčka nahoře po úlu a při svém posledním pohybu jedno políčko dolů.

Nesmí se pohybovat okolo vnějšího okraje úlu a nesmí svůj pohyb ukončit nahoře na úlu. Ačkoli Beruška překrytím shora nemůže blokovat jiné kameny jako Brouk, může se pohybovat do nebo z obklopených políček. Její výhoda je rovněž v tom, že je mnohem rychlejší.





## SVINKA

Svinka se pohybuje o jedno políčko, ale má také zvláštní schopnost, kterou může použít místo svého pohybu. Zvláštní schopnost umožňuje Svince pohnout jakýmkoli sousedícím kamenem (přátelským i nepřátelským) o dvě políčka, a to nahoru na sebe a poté dolů na jiné prázdné políčko s ní sousedící.

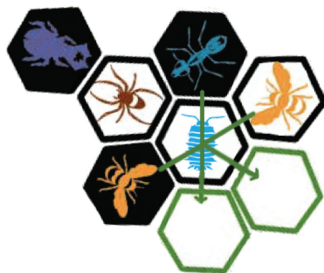
## VÝJIMKY:

- Svinka nesmí pohnout kamenem, kterým právě druhý hráč pohnul. Svinka nesmí pohnout žádným kamenem ležícím ve sloupci kamenů.
- Svinka nesmí pohnout kamenem, pokud by tím došlo k rozdělení úlu (porušení základního pravidla o jediné hrací ploše).
- Svinka nesmí pohnout kamenem skrz úzkou mezeru mezi dvěma sloupci kamenů (došlo by k porušení základního pravidla o pohybu, neboť by tento pohyb způsobil pohyb dalšího kamene).

Pohyb Svinky



Speciální schopnost Svinky



Kromě toho se nesmí žádný Svinkou přesunutý kámen během následujícího kola druhého hráče pohnout (ať už přímo nebo pomocí schopnosti Svinky).

Komár může napodobit buď pohyb, nebo zvláštní schopnost Svinky, a to i tehdy, když se Svinka nesmí pohnout.

## ZÁKLADNÍ PRAVIDLO ÚLU

Úl nesmí být nikdy rozpojen.



## POHYB DO NEPŘÍSTUPNÝCH MÍST

Nelze pohybovat kameny pro jejichž umístění by bylo třeba hýbat jinými kameny.



## KONEC HRY

Hra končí, když je Včelí královna zcela uzavřena kameny libovolné barvy.

Hráč, jehož Královna byla uzavřena, prohrává.

## NEROZHODNÝ VÝSLEDEK

Hra končí nerozhodně, když poslední kámen, který uzavřel Včelí královnu, současně uzavřel jinou Včelí královnu. Je to pravděpodobné, když jsou obě Královny vedle sebe.

Hra končí rovněž nerozhodně, když jsou oba hráči nuceni stále znovu pohybovat dvěma stejnými kameny, aniž se změní herní situace.