



Logik setzt schachmatt !

Für 2 Spieler ab 9 Jahren

Inhalt

- 22 geprägte Spielsteine
- 1 Tasche zur Aufbewahrung der Steine

Hive - das Strategiespiel für zwei Spieler macht süchtig! Auf 11 schwarzen und 11 elfenbeinfarbenen Spielsteinen sind verschiedene Insekten zu sehen, die sich alle unterschiedlich bewegen können. Ein Spielplan wird nicht benötigt - im Laufe des Spiels bilden die Steine das Spielfeld. Es kann sofort losgespielt werden. Das Spiel beginnt, sobald der erste Stein in die Mitte des Tisches gesetzt wird. Die Spieler entscheiden, ob sie alle Steine verwenden möchten, wann und wo sie die Steine einsetzen.

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 Seiten von insgesamt 6 Spielsteinen umgeben ist. Dabei spielt es keine Rolle, ob sie von eigenen oder fremden Steinen umgeben ist. Sobald ein Spieler einen Stein setzt, durch den die gegnerische Königin vollständig von Insekten umgeben ist, gewinnt er das Spiel.



Vorbereitung

Jeder Spieler erhält die 11 Steine einer Farbe und legt sie offen vor sich auf den Tisch.

Das Spiel

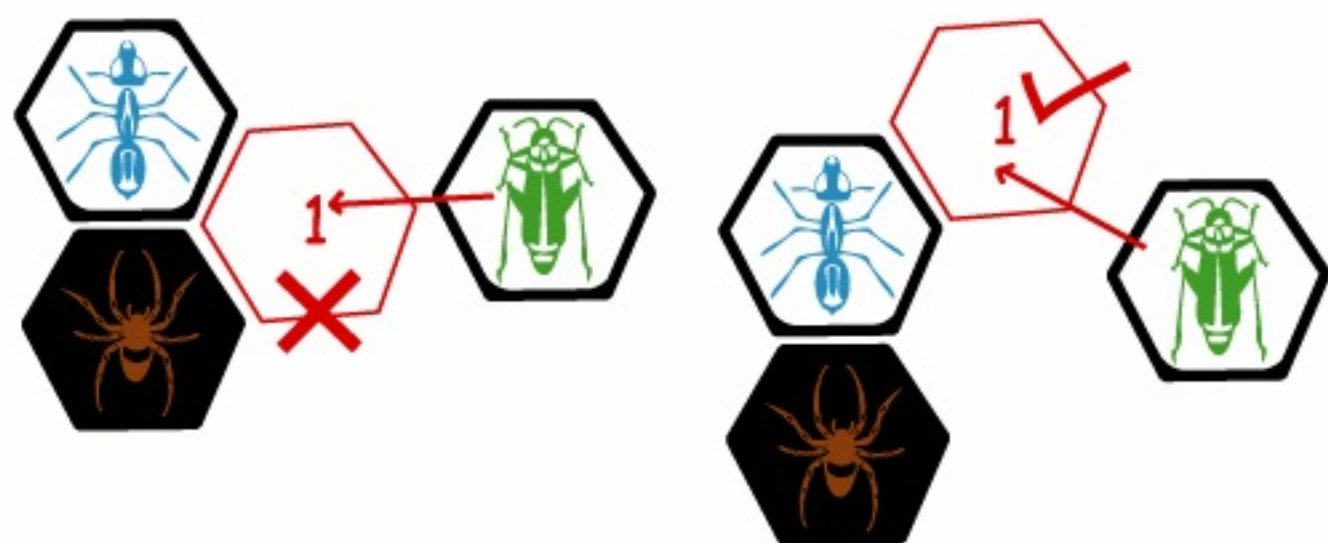
Der jüngste Spieler beginnt, indem er einen seiner Steine in die Tischmitte setzt.

Sein Mitspieler setzt einen seiner Steine, so dass sich beide Steine berühren. Danach geht es abwechselnd reihum.



Ein Stein wird von außen eingesetzt

Ab jetzt muss jeder neu eingesetzte Stein ausschließlich einen oder mehrere Steine der eigenen Farbe berühren. Ein einmal eingesetzter Stein darf nicht wieder vom Spielfeld entfernt werden.



Die Bienenköniginnen

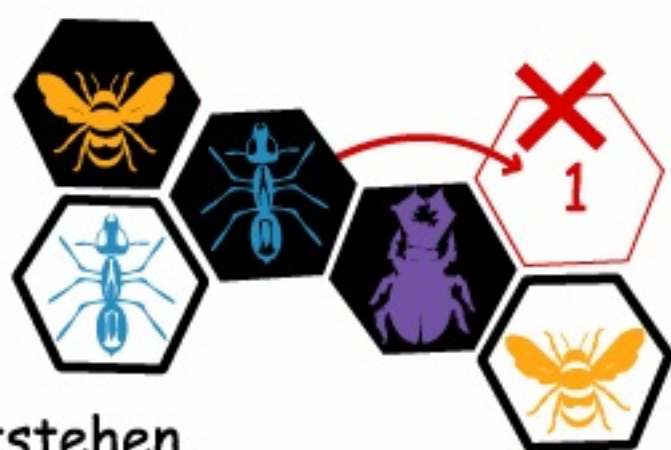
Während seiner ersten vier Züge entscheidet der Spieler, ob er seine Königin einsetzen möchte. Spätestens im vierten Zug **muss** die Königin eingesetzt werden.



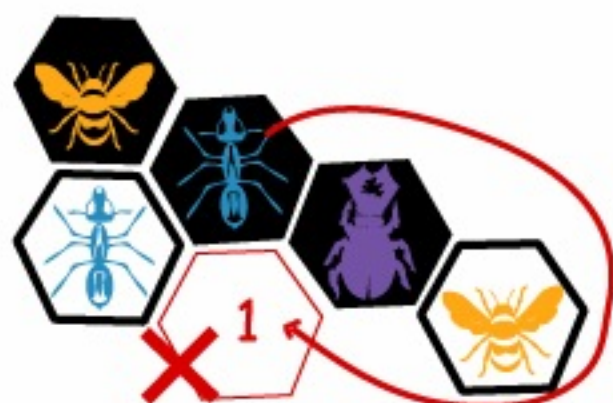
Ein Stein wird bewegt

Erst nachdem die Bienenkönigin eingesetzt wurde, dürfen die bereits platzierten Steine bewegt werden. Solange sie noch Steine vor sich haben, entscheiden die Spieler also immer wieder aufs Neue, ob sie einen Stein von außen einsetzen oder einen bereits eingesetzten Stein bewegen. Wird ein Stein **bewegt**, darf er sowohl während, als auch am Ende eines Zuges gegnerische Steine berühren. Ein oder mehrere Steine dürfen nie alleine stehen, d.h. **zu jeder Zeit**, also während und am Ende eines Zuges, müssen **alle Steine** miteinander verbunden sein.

Die schwarze Ameise darf nicht so bewegt werden, dass am **Ende des Zuges** zwei getrennte Spielfelder entstehen.



Die schwarze Ameise darf nicht so bewegt werden, dass während des Zuges zwei Spielfelder entstehen.



Ein Stein, der von anderen Steinen, egal welcher Farbe, eingeschlossen ist, darf nicht bewegt werden. Ein Stein gilt als eingeschlossen, wenn durch seine Bewegung andere Steine ebenfalls bewegt werden würden. Ausnahmen: Käfer und Grashüpfer (s.u.)



Die gleiche Regel gilt für freie Felder: Ein Stein darf dann nicht auf ein freies Feld bewegt werden, wenn durch seine Bewegung andere Steine ebenfalls bewegt werden würden.



Die Zugmöglichkeiten der einzelnen Insekten



Bienenkönigin

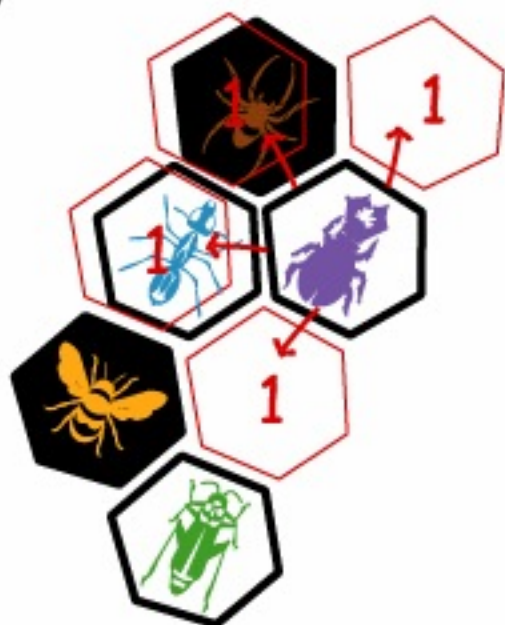
Die Königin zieht pro Zug immer nur ein Feld weit. Auch wenn durch diese Regel die Bewegung der Königin stark eingeschränkt ist, kann das Bewegen der Königin zum richtigen Zeitpunkt die Pläne des Gegners ordentlich durchkreuzen.

Die schwarze Königin kann auf eines von vier möglichen Feldern gezogen werden.



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.

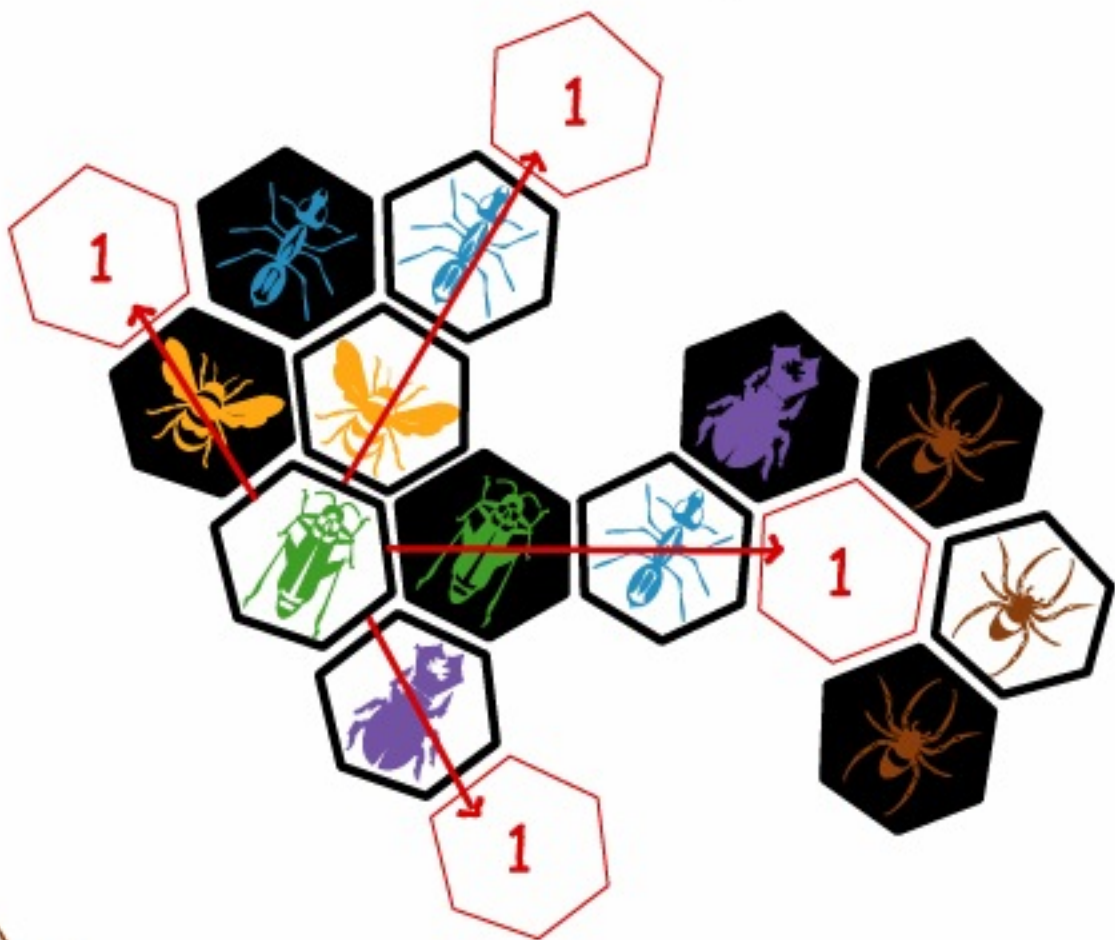


Der weiße Käfer kann auf eines von vier möglichen Feldern gezogen werden.



Grashüpfer

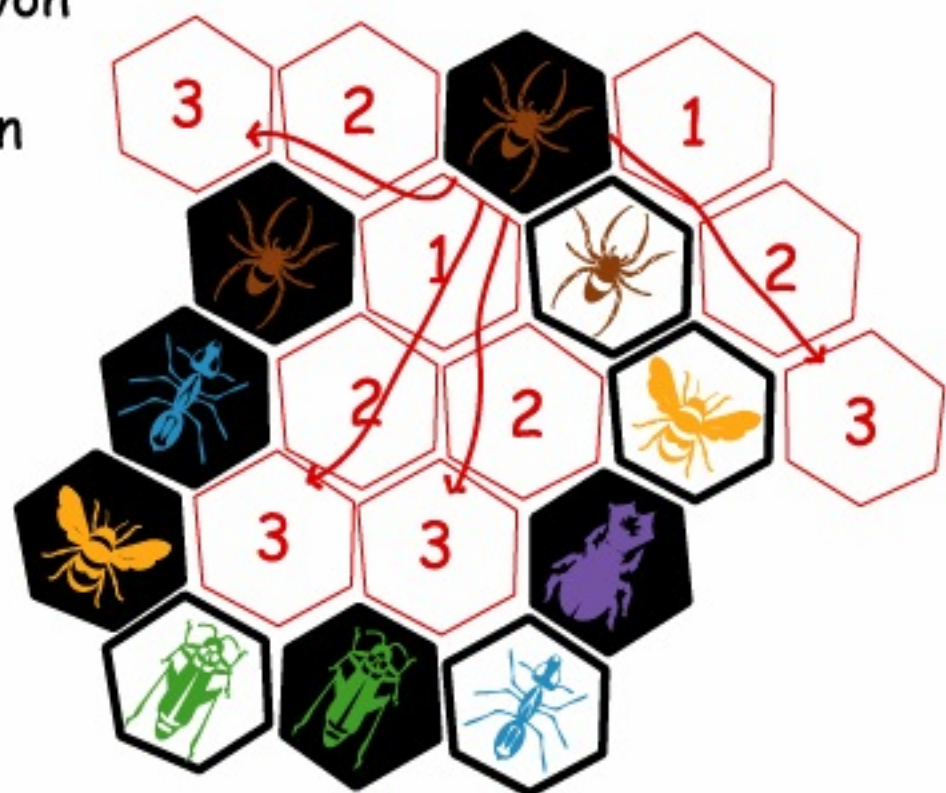
Der Grashüpfer springt von seinem Feld über eine **gerade Reihe miteinander verbundener Steine** zum nächsten unbesetzten Feld. Er kann dadurch auch ein Feld besetzen, das von anderen Steinen eingeschlossen ist. Der Grashüpfer muss in seinem Zug über mindestens einen Stein springen.



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.

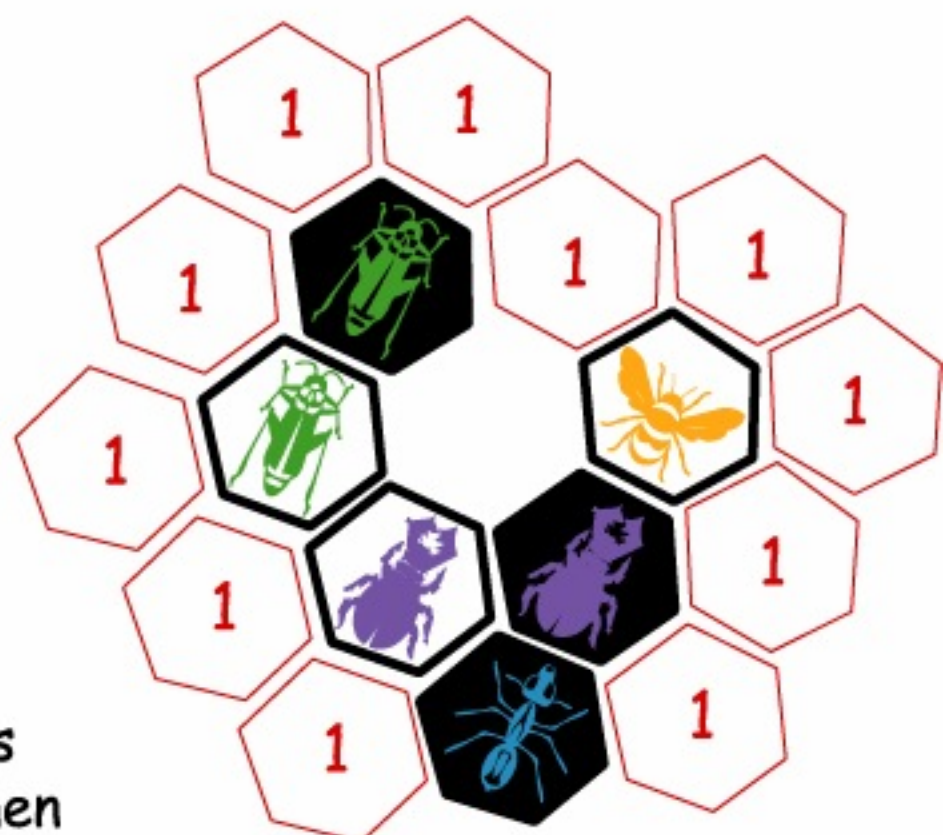
Die schwarze Spinne kann auf eines von vier möglichen Feldern gezogen werden.



Ameise

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

Die schwarze Ameise kann auf eines von elf möglichen Feldern gezogen werden. Achtung: auch die Ameise darf nicht auf das leere, von 5 Steinen umschlossene Feld gezogen werden.



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.

Danksagung des Autors John Yianni:

Ich danke meiner Frau für ihren Glauben an mich und ihre Unterstützung, Mark Evans für seine Inspiration und Begeisterungsfähigkeit, Tony Antoniou für seine Hilfe und für die Erstellung unserer Homepage, dem Finchley Games Club für die vielen Testspiele und Jesus Christus für die Schaffung aller Dinge.

©2007 Gen Four Two Games
www.hivemania.com

©2007 HUCH & friends
www.huchandfriends.de

Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Autor / Illustration: John Yianni

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL