

HIVE (Рой)

Что такое Hive

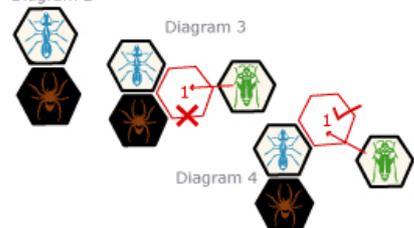
Рой – стратегическая игра для 2-х игроков, от которой вы не сможете оторваться. Для игры вам не потребуется игровое поле, играть можно на любой ровной поверхности. Рой сделан из 22 прочных пластиковых фишек. Фишки делятся на 2 цвета, по 11 черных и 11 кремовых, на них выгравированы различные насекомые, каждое со своим уникальным стилем передвижения. Так как для начала игры не нужно выполнять никаких подготовительных действия, игра начинается сразу же как только будет выставлена первая фишка. Следующие выставляемые фишки будут постепенно создавать игровую площадь, которая называется роем (игровое поле формируется фишками). В отличие от других подобных игр, фишки никогда не убираются из игры, и не обязательно играми ими всеми.

Цель игры

Цель игры - полностью окружить пчеломатку противника, и в то же время не дать вашему противнику окружить вашу. Игрок, который первым окружит пчеломатку противника, выигрывает игру. Фишки, при помощи которых может быть окружена пчеломатка, могут быть как ваши, так и фишками противника.



Diagram 2



Размещение фишек

(новая фишка вводится в игру)

Игра начинается с того, что каждый из игроков выкладывает по 1 любой своей фишке. Кроме этих двух фишек, все остальные, вводимые в игру фишки, не могут касаться фишек противника. После того, как фишка поставлена, в свой следующий ход, она может быть перемещена таким образом, что будет касаться фишки противника. После того, как фишка была поставлена, её уже нельзя убрать из игры.

Установка пчеломатки

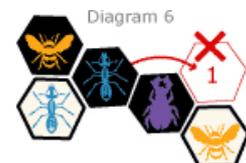
Ваша фишка пчеломатки может быть размещена в любой из 1 по 4 ход. В ваш 4-й ход, если вы всё ещё не установили пчеломатку, вы должны это сделать.



Перемещение

(для фишек, которые уже были установлены, перемещаются на новую позицию)

Исключая правило с фишкой пчеломатки, не обязательно ставить все ваши фишки, чтобы перемещать любую из поставленных. Вы можете выбирать: перемещать уже установленную ранее фишку или же поставить новую фишку в игру в свой ход. Но вы можете перемещать свои фишки только после того, как в игру будет введена ваша пчеломатка.



Правило единого роя

(рой является системой, которая формируется из соединенных фишек обоих игроков)

Фишки в игре всегда должны касаться друг друга. Нельзя оторвать одну фишку от общего роя или разорвать рой на 2 отдельных части. Это правило может быть использовано для создания преимущества в игре. Перемещая фишки на стратегические места в рое, вы можете блокировать возможности перемещения для вашего противника.

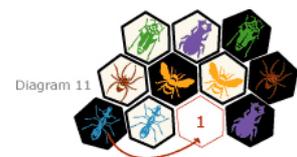
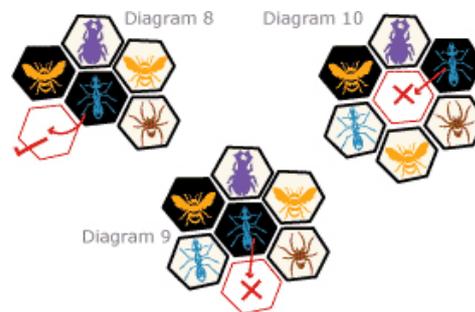
Диаграмма 6: Перемещение черного муравья приведет к разрыву роя на 2 части. Так ходить нельзя.

Диаграмма 7: Переместить черного муравья на указанную позицию тоже нельзя, так как во время передвижения рой будет разорван на 2 части.

Свобода перемещения

Исключая жука, который может заползать поверх других фишек, и кузнечика, который прыгает "на" или "из" позиции, все остальные фишки могут перемещаться только если они свободны. Если фигурка окружена таким образом, что её физически нельзя передвинуть по поверхности из окружения (мешают остальные фигурки), она не может быть передвинута.

Диаграмма 10 Аналогично нельзя передвинуть фишку в окружение, если её физически нельзя туда передвинуть по поверхности. Обратите внимание, фишку можно поместить в окруженное пространство до тех пор, пока это не будет нарушать любое правило перемещения.



Конец игры

Единственный вариант, когда игра может закончиться вничью, может быть если своим ходом фишка закроет одновременно обе пчеломатки. Это может произойти только если обе пчеломатки стоят рядом друг с другом. Также ничья может быть принята обоими игроками, если они начинают двигать одни и те же фишки вперед-назад на одних и тех же местах, без возможности разрешить патовую ситуацию.

Фишки:

Пчеломатка



Пчеломатка может перемещаться всего на 1 "клетку", но даже не смотря на такое ограничение она может добавить много проблем вашему противнику, если будет перемещена в нужное время в нужное место.

Diagram 12

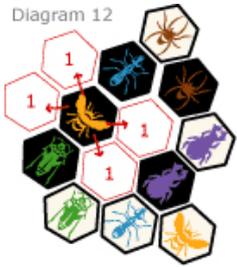


Диаграмма 12. Черная пчеломатка с текущей своей позиции может переместиться на 4 указанные позиции.

Жук



Жук, также как и пчеломатка, может перемещаться только на 1 позицию за ход. Но в отличие от всех остальных фишек, он может перемещать поверх других фишек. Фишка, на которой размещен жук, нельзя передвигать, и при необходимости разместить новую фишку в игре верхней фишки-жука. Жук также может занимать позицию, которая окружена. Единственный способ заблокировать жука, который находится поверх роя, это поместить другого жука поверх первого. Все 4 жука могут размещаться друг на друге. В игру жук вводится также как и все остальные фишки, при этом его нельзя ставить поверх других фишек.

учитывается цвет окружена. Единственный способ заблокировать жука, который находится поверх роя, это поместить другого жука поверх первого. Все 4 жука могут размещаться друг на друге. В игру жук вводится также как и все остальные фишки, при этом его нельзя ставить поверх других фишек.

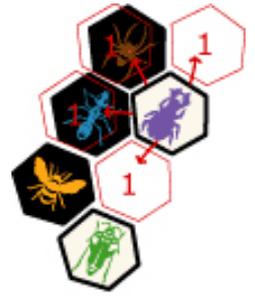


Diagram 13

Диаграмма 13. С этой позиции, кремовую фишку жука можно передвинуть в одно из четырех указанных положений.

Кузнечик



Кузнечик не передвигается общепринятым способом. Он перепрыгивает с одного места на другое незанятое место через фишки роя по прямой линии. Это дает ему возможность занимать место в центре роя. Обратите внимание, что он должен перепрыгивать как минимум через 1 фишку.

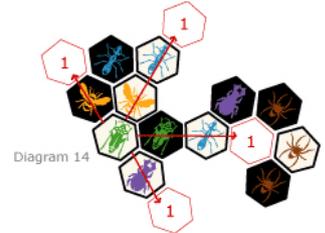


Diagram 14

Паук



Паук в свой ход перемещается на 3 позиции вокруг роя. Ровно на 3, ни больше, ни меньше. Он должен двигаться вперед в выбранном направлении и не может менять направление движения (направление обхода роя). Он может перемещаться только вдоль фишек, с которыми имеет непосредственный контакт в момент выполнения хода, и не может перемещаться к фишке, с которой не имеет прямого контакта.

Диаграмма 15. С текущей позиции черный паук может переместиться в одну из 4-х позиций (подписаны цифрой 3). Но он не может в первый свой ход из трех сразу переместиться на позицию, обозначенную цифрой 2 слева от него.



Diagram 15

Муравей



Муравей может перемещаться со своей позиции на любую позицию вокруг роя, но только скользящим движением (не перепрыгивая и не нарушая правила свободного перемещения). Эта свобода перемещения делает его одной из самой весомой фишкой в игре.

Диаграмма 16. В этом случае муравей может переместиться на любую из 11 позиций, но он не может переместиться на позицию в центре роя, которое окружено. Подробно об этом написано в разделе "Свобода перемещения".



Diagram 16

Дополнение: Комар



В дополнении находятся 2 фишки с рисунками комаров двух стандартных цветов. Фишка комара может быть добавлена к стандартному набору перед началом игры. В результате игроки будут иметь по 12 фишек.

В процессе игры они вводятся в игру также, как и другие фишки. После этого, комар может перемещаться как любая из фишек, которые он касается. Поэтому его характеристики всё время меняются в процессе игры. Подробно: если Комар касается нескольких фишек, он может брать способы перемещения любой из фишек, которой он касается. - если Комар касается только другого комара в начале хода, он не может передвигаться. - башня фишек с Жуком сверху считается Жуком, таким образом, Комар, касаясь такой башни, не может получить для перемещения характеристики фишки, находящейся под Жуком. - если Комар перемещается как Жук поверх роя, он продолжает двигаться как Жук до тех пор, пока не спустится с роя (не рекомендуется первый раз играть сразу с этими фишками).

Дополнительные фишки

Комар (1 каждого цвета)

Фишка комара может быть добавлена к стандартному набору перед началом игры. Комар может перемещаться как любая из фишек, которые он касается. Поэтому его характеристики всё время меняются в процессе игры.

Подробнее:

- если Комар касается нескольких фишек, он может брать способы перемещения любой из фишек, которой он касается.
- если Комар касается только другого комара в начале хода, он не может передвигаться.
- башня фишек с Жуком сверху считается Жуком, таким образом, Комар, касаясь такой башни, не может получить для перемещения характеристики фишки, находящейся под Жуком.
- если Комар перемещается как Жук поверх улья, он продолжает двигаться как Жук до тех пор, пока не спустится с улья.

Стрекоза (1каждого цвета)

Фишка стрекозы может быть добавлена к стандартному набору перед началом игры. В процессе игры стрекоза вводится в игру также как и другие фишки. После этого, стрекоза может перемещаться на две позиции. Первая позиция «вперед», а затем обязательно «вперед-влево» или «вперед-вправо». Стрекоза не может пойти только на две позиции вперед. Стрекоза также может перемещаться поверх других фишек. Начиная свой ход поверх другой фишки, стрекоза передвигает вместе с собой насекомое, на котором находится. Но только если конечная позиция свободна от других фишек. В противном случае стрекоза ходит одна. Только насекомое непосредственно под стрекозой может быть транспортировано.

Исключения:

Сама по себе стрекоза не может быть транспортирована стрекозой противника

Божья коровка (1 каждого цвета)

Фишка божьей коровки может быть добавлена в стандартный набор «Улья» перед началом игры, и размещается по тем же правилам что и остальные фишки. Один раз за игру божья коровка может передвинуться на 2 шага. Как жук, божья коровка может перемещаться на вершину улья. Фишка с божьей коровкой на себе все еще может двигаться, но будет тащить её на спине в движении. Если божья коровка на вершине фишек или фишки, вся стопка приобретает цвет божьей коровки даже если фишка под божьей коровкой все еще может двигаться. Комар может приобрести способность божьей коровки «ехать на спине» если комар касался божьей коровки до применения способности «ехать на спине»

Скорпион (1 каждого цвета)

Фишка скорпиона может быть добавлена к стандартному набору перед началом игры. Скорпион перемещается по обычным правилам на 1 или 2 позиции. Вместо своего хода Вы можете ужалить любую фишку, которой касается Ваш скорпион. Ужаленная фишка переворачивается и больше не может двигаться. По перевернутой фишке так же нельзя ходить. Игрок, чья фишка была ужалена, может перевернуть ее вместо своего хода.

Блоха (1 каждого цвета)

Фишка блохи может быть добавлена к стандартному набору перед началом игры. Когда блоха вводится в игру, она должна быть размещена так, чтобы касаться Вашей фишки, и одной фишки Вашего оппонента. Может перемещаться на 1 позицию по обычным правилам, либо перепрыгнуть только через 1 фишку (как кузнечик).

Богомол (1 каждого цвета)

Фишка богомола может быть добавлена к стандартному набору перед началом игры. Богомол перемещается на 1,2 или 3 позиции вдоль улья. Вместо своего хода Вы можете убрать из игры богомола и любую соседнюю с ним фишку. Вы не можете убрать фишки, если это приведет к нарушению правила целостности улья.

Скарабей (1 каждого цвета)

Фишка скарабея может быть добавлена к стандартному набору перед началом игры. Может перемещаться на 1 позицию вдоль улья по обычным правилам. В момент перемещения может толкать 1 фишку перед собой, но толкаемая фишка не должна нарушать правило свободы перемещения. Только в момент перемещения может быть нарушено правило целостности улья, но не по его окончании. Вместо перемещения может поменяться местами с любой соседней фишкой. Может поменяться местами с фишкой на вершине улья, но при этом занимает положение внизу улья.

Полукруг (1 каждого цвета)

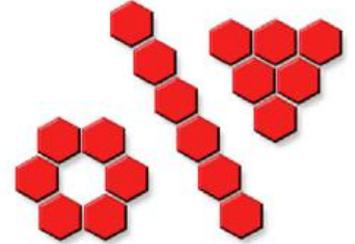
Фишка полукруг может быть добавлена к стандартному набору перед началом игры. Фишка полукруг всегда выкладывается первой обоими игроками, так, чтобы образовалось кольцо. Фишки полукруг нельзя перемещать или ходить сверху них. Они действуют только как связующее звено. Как только (и если) улей сомкнулся в другом месте, обе фишки полукруг немедленно убираются из игры (если это не приведет к нарушению правила целостности улья).

SIX

Для игры понадобится 22 фишки каждого цвета, перевернутые пустой стороной вверх.

Цель игры

В игре 3 выигрышные формы: треугольник, круг и линия. Каждая форма состоит из 6 фишек. Игроки пытаются создать одну из форм, и в то же время пытаются не дать их противнику сделать это. Победителем становится первый игрок, который создает одну из этих форм.



Ход игры

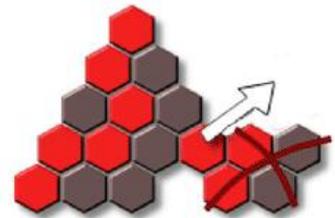
В начале игры на середину стола выкладываются фишки двух цветов, так чтобы они касались друг друга по одной из сторон. Затем игроки по очереди выкладывают свои фишки, так чтобы они касались хотя бы одной, выложенной ранее. Игрок, который начинает игру, не может выложить свою первую фишку так, чтобы она примыкала к стартовой фишке его цвета. Игрок, который первым выложит одну из выигрышных комбинаций, становится победителем, при этом, не важно есть ли любая фишка внутри формы «кольцо», или нет.

Вторая фаза

Если игроки разместили все их двадцать две фишки, не сумев создать выигрышную форму, в начинается вторая фаза. Цель игры (создать одну из 3 форм) остается прежней. Каждый игрок в свой ход, убирает одну из своих фишек и помещает её в другом месте по своему выбору.

Захват

Если, при удалении фишки поле оказалось разделенным на 2 части, то меньшая из частей считается захваченной и удаляется из игры. Если поле разделилось на 2 равные части, то игрок сам выбирает, какая часть будет захваченной.



Конец игры

Игра заканчивается, как только игрок составил выигрышную комбинацию, либо у игрока не осталось достаточно фишек на поле, для того чтобы составить такую комбинацию.

Andantino

Для игры понадобится 22 фишки каждого цвета, перевернутые пустой стороной вверх.

Эта игра является вариацией игры SIX, со следующими изменениями:

Цель игры

Побеждает игрок, который первым окружит своими фишками хотя бы одну фишку противника, или составит прямую линию из пяти фишек.

Ход игры

В начале игры на стол выкладываются три фишки двух цветов, как показано на рисунке. Затем игроки по очереди выкладывают свои фишки, так чтобы они касались Как минимум двух, выложенных ранее. Начинает игрок с черными фишками.



Вторая фаза

Во время перемещения фишек, нельзя разрывать игровое на части.

Конец игры

Игра заканчивается, как только игрок достиг одну из целей игры.

Битва за улей (Tortuga)

Для игры понадобятся 16 фишек насекомых одного цвета (подойдут любые, кроме богомола), повернутых рисунком вверх, и игровое поле.

Цель игры

В схватке за свободный пустой улей, полный меда, сошлись две колонии насекомых. Ваша задача пробраться своим насекомым, к специально отмеченной клетке на противоположном конце улья, чтобы захватить власть над запасами мёда.

Подготовка к игре

Расположите игровое поле как показано на рисунке.

Разделите 16 фишек насекомых на 2 части и дайте каждому игроку одну часть.

На все специально отмеченные клетки поставьте восемь своих насекомых лицом к противоположному концу улья.

Ход игры

Игроки устанавливают очередность игры, затем совершают ходы по очереди – за каждый ход передвигают одно свое насекомое, соблюдая следующие правила:

- Насекомое всегда перемещается только вперед (и никогда назад)
- Насекомое может перемещаться на одну клетку вперед прямо или вбок, или в этих же направлениях перепрыгивать через другое насекомое, если сразу за ним находится пустая клетка.
- Если, начиная свой ход, игрок может перепрыгнуть какое либо из насекомых противника, то он должен это сделать.
- Каждый раз, совершая прыжок через насекомое противника, его переворачивают пустой стороной вверх. Перевернутое насекомое считается нейтральным и не может двигаться.
- Если, начиная свой ход, игрок может перепрыгнуть через какое либо из своих или нейтральных насекомых, он может выбирать – прыгать или нет.
- Перепрыгивая через свою черепаху, её не нужно переворачивать на спину
- Каждый раз, совершая прыжок через нейтральное насекомое, его переворачивают рисунком вверх. Теперь, прыгающий игрок должен выбрать, кому оно будет принадлежать, и разворачивает насекомое лицом в соответствующую сторону (иногда выгоднее отдать насекомое противнику!).
- Если игрок, начал свой ход, совершая прыжок, то он должен продолжать совершать прыжки, каждый раз соблюдая следующие правила (в порядке важности):
 1. В цепочке прыжков перепрыгивать и через своих насекомых, и через насекомых противника запрещено.
 2. Если возможно перепрыгнуть через насекомое противника, то это нужно сделать, если не нарушается пункт 1.
 3. Если есть выбор между несколькими прыжками, игрок может свободно выбирать любой из них



Конец игры

Побеждает игрок, который первым дошел до угловой клетки на другой стороне улья. Так же игру можно выиграть, если добиться того, что противник в свой ход не может передвинуть ни одно из своих насекомых.

printgames.ru

Территория насекомых (Robotory)

Для игры понадобятся:

- 14 черных и 14 белых фишек, перевернутых пустой стороной вверх
- 1 черная и 1 белая фишка пчелы, перевернутая рисунком вверх
- 1 фишка стрекозы, любого цвета, перевернутая рисунком вверх
- Игровое поле

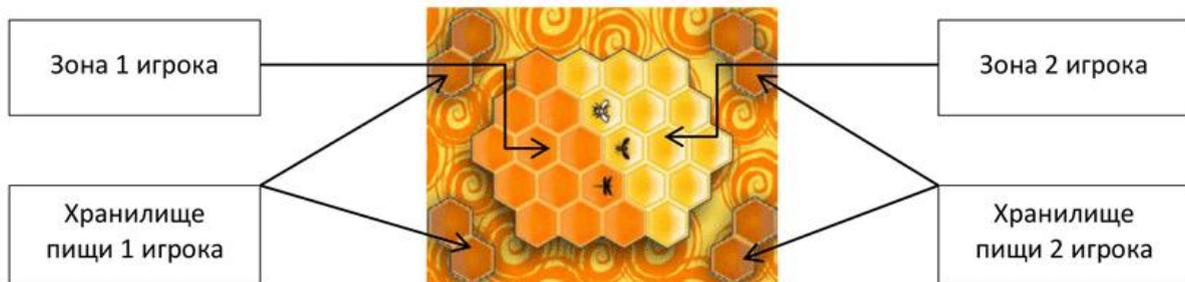
Цель игры

Два игрока перемещают 3-х насекомых по улью, разделенному на две зоны. Победа достанется тому, у кого к моменту окончания запасов пищи в лагере окажется больше насекомых.

Подготовка к игре:

Случайным образом определите, кто будет начинать игру.

Поместите игровое поле между игроками (как показано на рисунке). Зона каждого игрока должен быть перед ним.



Поставьте всех насекомых в клетки, обозначенные соответствующим цветом.

Каждый игрок берет по 2 фишки пищи, белого и черного цветов. Игроки кладут их перед собой в так называемое хранилище пищи.

Оставшиеся 20 фишек кладутся возле игрового поля.

Первый игрок (со стрекозой в его зоне) начинает игру. Каждый игрок в свой ход выполняет одно действие.

Ход игры:

Игрок обязательно должен выполнить одно, и только одно из трех доступных действий в свой ход.

Игрок не может пропустить свой ход или выбрать невозможное для выполнения действие. Он обязательно должен выполнить одно из возможных действий:

1. Положить фишку пищи.

Игрок берет один диск из своего хранилища и кладет его на любой свободный гекс на игровое поле. Этот гекс может располагаться как в его лагере, так и в лагере противника. Гекс считается свободным, если на нем нет робота или другого энергетического диска.

2. Переместить насекомое.

- Игрок перемещает насекомое на соседнюю клетку, в которой есть фишка пищи. Пища считается использованной и убирается из игры.
- Черная пчела может перемещаться только по черным фишкам энергии, белая – только по белым. Стрекоза может использовать оба типа пищи для перемещения.
- Игрок может передвигать насекомое более чем на одну клетку, если в них есть пища, но не обязан это делать.

3. Пополнить запасы своего энергетического хранилища.

Игрок берет столько фишек пищи, сколько нужно для заполнения его хранилища до 4-х. Фишки могут быть одного или разных цветов.

Конец игры:

Игра заканчивается сразу же, как только один из игроков забирает последнюю доступную фишку пищи. Игрок, у которого оказывается больше насекомых в его зоне – выигрывает игру.