



Pro 2 hráče od 9 let

## Obsah

22 rytých  
umělohmotných  
kamenů  
1 taštička k uschování  
kamenů

Hive (Úl) je velmi návyková strategická hra pro dva hráče! Na 11 černých a 11 bílých (barvy slonoviny) kamenech jsou znázorněny různé druhy hmyzu, mající rozličný pohyb. Hrací plán není potřeba - hrací plochu tvoří v průběhu hry kameny. 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.

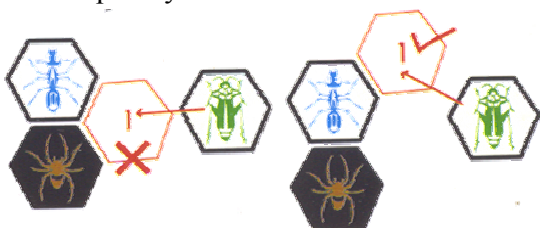
## Hra

Nejmladší hráč začíná tím, že nasadí jeden svůj kámen doprostřed stolu. Poté jeho protihráč nasadí jeden svůj kámen tak, že se oba kameny dotýkají. Oba 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 protivníkovy kamene. Jeden či více kamenů nesmí nikdy stát osamoceneně, tzn. **v jakoukoli dobu**, tudíž i během a na konci tahu, musí být **všechny kameny** navzájem spojeny.



Černý Mravenec nesmí být takto posunut, neboť by **na konci tahu** vznikly dvě oddělené hrací plochy.



Černý Mravenec nesmí být takto posunut, neboť by **během tahu** vznikly dvě oddělené hrací plochy.

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 níže)



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



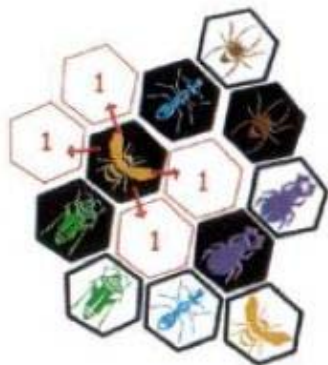
## Možnosti pohybu jednotlivých druhů hmyzu



### Včelí královna (Bienenkönigin)

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 zkřížit plány protivníka.

Černá Královna se může pohnout na jedno ze čtyř polí.



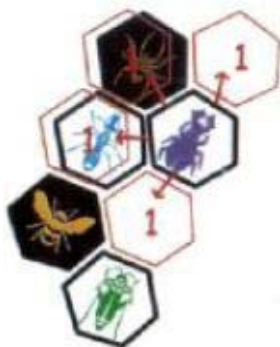
Černý pavouk se může přesunout na jedno ze čtyř možných polí.



### Brouk (Käfer)

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 této hromádky, platí barva horního Brouka. Brouk nasazený **zvenčí**, nesmí být ihned nasazen na jiný kámen.

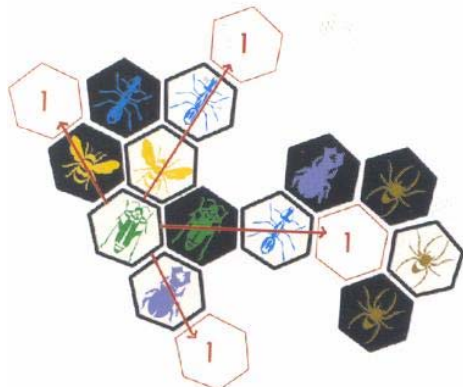


Bílý Brouk se může pohnout na jedno ze čtyř možných polí.



### Kobylka luční (Grashüpfer)

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.



### Pavouk (Spinne)

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 (Ameise)

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

Černý Mravenec se může přesunout na jedno z jedenácti možných polí. Pozor: také Mravenec nesmí být přesunut na prázdné, 5ti kameny uzavřené, pole.

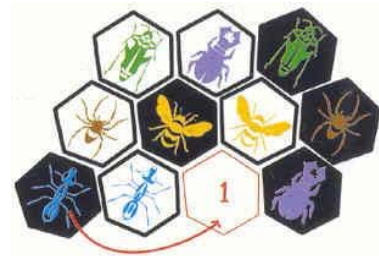


### Konec hry

Hry 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.

©2005 Gen Four Two Games  
www.hivemania.com

©2005 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

Pro

[www.svet-deskovych-her.cz](http://www.svet-deskovych-her.cz)  
přeložil CAULY