

## Målet med Hive:

Målet med spillet er at omringe modstanderens bi-dronning på alle sider, smatidig med at du forsøger at holde din modstander fra at gøre det samme ved dig. Brikkerne der omringer bi-dronningen kan være en kombination af både dine brikker, og modstanderens. Den første der omringer modstanderens bi-dronning vinder.

## Forberedelse:

Hver spiller tager 11 brikker i en farve, og lægger dem foran sig med forsiden op.

## At spille spillet:

Spillet starter med at en af spillerne placerer en af sine brikker midt på spilleområdet, og den næste spiller placerer en af sine brikker op ad den. Derefter skifte spillerne til at placere, eller flytte, deres brikker.

## Placering:

Det er tilladt at lægge en ny brik til spillet når som helst det er ens tur. Men bortset fra de første brikker, så må ingen brikker røre modstanderens farve når de bliver lagt til spillet.

Det er muligt at vinde spillet uden at bruge alle sine brikker, men når en brik først er lagt til må den ikke fjernes igen.

## Kuben:

Brikkerne der er i spil definerer spilleområdet, kaldet Kuben (Hive - Bikuben).

## At placere din bidronning:

Din bidronning kan placeres når som helst mellem dit første, og dit fjerde træk. Du skal placere din bidronning på dit fjerde træk, hvis hun ikke er blevet placeret før.

## At rykke:

Når din bidronning er placeret, men ikke før, kan du vælge om du vil bringe en ny brik i spil, eller om du vil rykke en du allerede har placeret. Hver type brik rykker på sin egen måde, og det er muligt at flytte dine brikker til en placering hvor de rører en eller flere af modstanderens.

Bemærk: Alle brikkerne skal altid røre mindst én anden brik. Hvis en brik er det eneste der forbinder to dele af Kuben, så må den ikke flyttes (Se én Kube reglen).

## Insekterne:

-Bidronningen: Dronningen kan kun bevæge sig et felt per tur, men hvis det gøres på det rigtige tidspunkt kan det der ligner en begrænsning være overraskende irriterende for modstanderen.

-Billen: Lige som dronningen kan billen kun flytte et enkelt felt per tur. Men modsat alle de andre insekter kan billen kravle på toppen af kuben. En brik der står under billen kan ikke flyttes, og når det gælder placering tæller feltet som om det er billens farve. Den kan også kravle ned i tomme områder der normalt ikke er adgang til for de fleste andre insekter.

Den eneste måde man kan blokere en bille på toppen af kuben er ved at flytte en anden bille op på den. Alle fire biller kan stables oven på hinanden.

Bemærk: Når billen placeres er det på linje med de andre insekter, den kan ikke placeres oven på Kuben, selv om den kan flyttes derop senere.

-Græshoppen: Græshoppen bevæger sig ikke rundt langs ydersiden af kuben, som de andre insekter. I stedet hopper den fra sin plads over et hvilket som helst antal brikker i en linje til den næste frie plads.

Dette giver den mulighed for at fylde en plads der ellers er omringet af andre brikker.

-Edderkop: Edderkoppen flytter altid 3 felter ad gangen, ikke mere, ikke mindre. Den skal flytte den direkte vej, og kan ikke gå tilbage i den tur hvor den flyttes frem. Den må kun gå rundt om brikker den er i direkte kontakt med på hvert trin af sin fremrykning og må ikke krydse over til en brik som den ikke er i kontakt med.

-Myren: Myren kan flytte sig fra sin plads til en hvilken som helst plads på Kuben, så længe den følger de almene regler for placering (se senere). Denne bevægelsesfrihed gør myren til en af de mest værdifulde brikker man har.

Begrænsninger:

En kube reglen:

Brikkerne der er i spil skal hænge sammen hele tiden, man må på intet tidspunkt efterlade en brik strandet (ikke i forbindelse med Kuben), eller dele kuben i to.

Du kan bruge denne regel til din fordel ved at flytte dine brikker til strategiske positioner i Kuben hvor du efterlader din modstander ude af stand til at flytte sine brikker.

Bevægelsesfrihed:

Insekterne kan kun bevæge sig glidende. Hvis en brik er omringet til et punkt hvor den ikke længere er i stand til at glide ud af sin position, er det ikke tilladt at flytte den. De eneste undtagelser er græshoppen der kan hoppe ud fra sin plads, og billen der kan kravle oven på de andre insekter.

Ligeledes er det ikke tilladt at flytte en brik ind på en plads hvor den ikke kan glides ind, selv om samme undtagelser gælder for billen og græshoppen.

Bemærk: Når en brik sættes i spil må den blive placeret et sted der er omringet, så længe at den ikke bryder reglerne, specielt reglen om at en brik ikke må placeres op ad modstanderens farve når den placeres.

Spillets afslutning:

Spillet slutter så snart at én bidronning er fuldstændigt omringet af brikker, uanset farve. Spilleren hvis dronning er omringet taber spillet, med mindre den sidste brik der omringer deres dronning også gør at modstanderens dronning er omringet, så er der ingen vinder.

Spillet kan også ende hvis begge spillere hele tiden rykker de samme to brikker uden at kunne placere sig i en vinder position. I dette tilfælde er der heller ingen vinder.

Hive udvidelse - Myggen:

Myggen evne gør at de kan tage bevægelsesmetoden fra ethvert insekt de ligger opad. Hvis myggen tager billens evne, og kravler op på Kuben så bevæger den sig som en bille lige til den kravler ned igen.

Hvis to myg ligger op mod hinanden, uden nogen andre insekter, så er de ikke i stand til at bevæge sig.

Myggen placeres som normalt, og kan kun have en bevægelsesmetode ad gangen.

## Har du ikke HIVE endnu?

Hive er et ret simpelt spil at komme i gang med, men det sætter store krav over for ens strategiske evner, og evnen til at bevare overblikket.

[Klik her for at bestille dit HIVE eksemplar allerede idag.](#)

