

Setup:

- cada jogador pega as peças de sua cor;
- cada jogador coloca 1 peça (elas ficarão lado a lado).
-

Objetivo:

- Cercar completamente a abelha rainha do adversário (com peças suas e/ou dele).

Regras:

- Peças colocadas em jogo não podem tocar nenhuma peça adversária;
- A colmeia não pode ser quebrada;
- Só pode deslizar peças (exceto algumas habilidades);
- Peças não podem ser movidas até a abelha rainha entrar no jogo;
- A abelha rainha tem que entrar em jogo até o 4º turno.
-

Fim de jogo:

- Quando um jogador cercar completamente a abelha rainha do adversário (com peças de qualquer cor).

Turno (execute 1 das 2 ações):

- colocar 1 nova peça (respeitando as regras de não tocar em uma peça adversário);
- mover 1 peça (usando sua habilidade).
-

Restrições:

- Colmeia única: As peças em jogo precisam estar conectadas o tempo todo, nenhuma peça pode estar isolada (quebrando a colmeia).
- Liberdade de Movimento: As peças se movem deslizando no tabuleiro, salvo as habilidades de saltar e subir em outras peças.
- Incapacidade de Movimento: Se o jogador não puder mover ou colocar uma nova peça, ele deverá passar o turno para o outro jogador.
-

Ajuda e Regras Rápidas

	Abelha Rainha (1) Queen Bee	Move um espaço por turno. Deve ser colocado a qualquer momento do seu primeiro ao seu quarto turno (do segundo ao seu quarto turno no torneio). Você não pode mover nenhuma outra peça até que sua Rainha seja colocada. Uma vez que a rainha de um jogador está totalmente cercada (por peças de qualquer cor), ela perde o jogo.
	Besouro (2) Escaravelho Beetle	Move um espaço por turno. Também pode subir em cima de qualquer peça adjacente. A peça em que o besouro permanece está imobilizada. Para fins de colocação, a pilha é considerada a cor do besouro superior. Todos os Besouros e mosquitos podem ser empilhados uns sobre os outros. O besouro não pode ser colocado inicialmente no topo da colmeia.
	Gafanhoto(3) Grasshopper	Salta sobre uma ou mais peças em linha reta para o primeiro espaço adjacente no lado oposto da linha de peças. Ele sempre salta na direção de uma de suas faces, não se move pelas bordas da comeia como as outras peças.
	Aranha (2) Spider	Move exatamente três espaços ao redor da Colmeia. Ele deve se mover em um caminho direto, nunca deve voltar atrás em si mesmo e deve permanecer em contato com a Colmeia o tempo todo durante seu movimento.
	Formiga Soldado (3) Soldier Ant	Move-se ao redor da borda da Colmeia como a Abelha ou a Aranha, mas ao contrário de qualquer uma dessas peças, pode mover quantos espaços o jogador desejar.
	Mosquito (1) Pernilongo Expansão - Mosquito	Assume a característica de qualquer criatura que esteja tocando (incluindo um Besouro empilhado). Se movido como um besouro no topo da colmeia, ele continua a se mover como um besouro até descer. Se tocar apenas em outro mosquito (incluindo um mosquito empilhado) e em nenhum outro pedaço, ele pode não se mover. O Mosquito pode imitar o movimento ou a Habilidade Especial do Tatuzinho, mesmo quando o Tatuzinho está imóvel.
	Joaninha (1) Expansão - Ladybug	Move três espaços; dois no topo da Colmeia, depois um para baixo. Ele deve mover exatamente dois no topo da Colmeia e, finalmente, mover um para baixo para seu último movimento. Ele não pode se mover pelo lado de fora da Colmeia e não deve terminar seu movimento no topo da Colmeia
	Tatuzinho de Jardim Expansão - Pillbug	Move um espaço. Em vez de se mover, sua habilidade especial permite que o Tatuzinho mova qualquer peça adjacente não empilhada para cima de si mesma e depois para outro espaço vazio adjacente a si mesma. Ele não pode mover a peça movida mais recentemente pelo oponente, não pode mover nenhuma peça em uma pilha de peças e não pode mover uma peça se dividir a colmeia (violando a Regra de Uma Colmeia) ou através de um espaço muito estreito de peças empilhadas (violando a Regra de Liberdade de Movimento). Além disso, qualquer peça movida pelo ele não pode ser movida (diretamente ou através da ação do tatuzinho) no turno do próximo jogador.