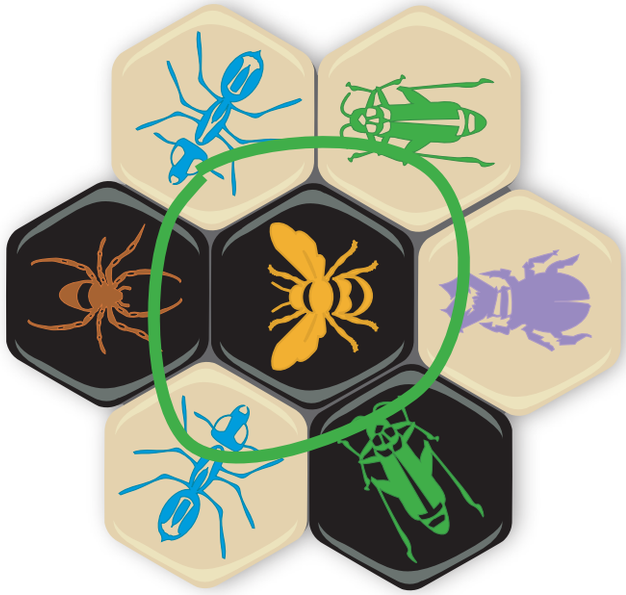
HIVE® pocket

Objetivo do Jogo

O objetivo do jogo é cercar completamente a Abelha-rainha do seu oponente, ao mesmo tempo em que tenta impedi-lo de cercar a sua. As peças cercando a Abelha-rainha podem ser uma mistura de peças suas e peças do seu oponente. Vence o primeiro jogador a cercar completamente a Abelha-rainha do oponente.



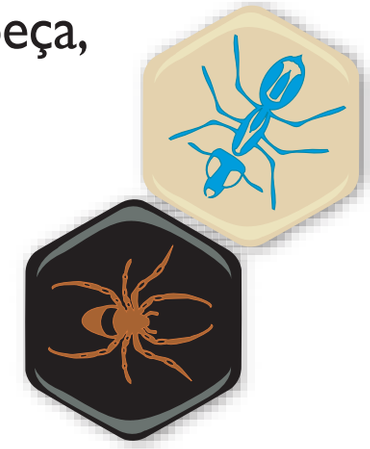
A Abelha-rainha preta está cercada.

Preparação

Cada jogador pega todas as 13 peças de uma das cores, deixando-as viradas para cima na sua frente.

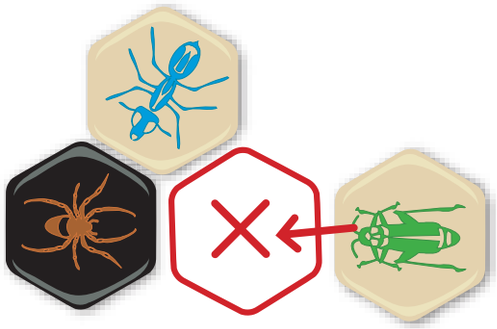
Como Jogar

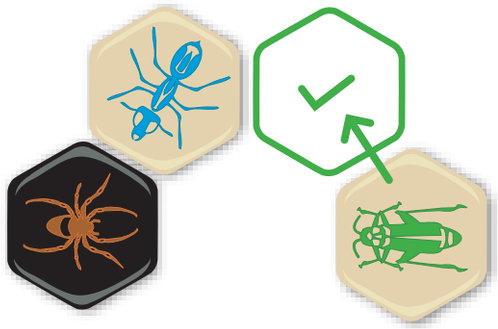
A partida começa com um dos jogadores escolhendo uma das peças diante dele e colocando-a no centro da mesa. O próximo jogador então coloca uma de suas peças no centro de forma que encoste na primeira peça, borda com borda. Os jogadores então se revezam, colocando ou movendo qualquer uma de suas peças (note que os jogadores só podem mover peças depois que tiverem colocado sua Abelha-rainha).



Colocação das Peças

Uma nova peça pode ser colocada em jogo em qualquer turno. Contudo, com exceção da primeira peça colocada por cada jogador, as peças não podem ser colocadas de maneira que encostem em uma peça da cor do oponente.





É possível ganhar uma partida sem usar todas as suas peças, mas uma vez que uma peça tenha sido colocada, ela não pode ser retirada da mesa.

Colocando sua Abelha-rainha

A Abelha-rainha pode ser colocada entre seu primeiro e quarto turnos. Se no seu quarto turno ainda não tiver colocado sua Abelha-rainha, você é obrigado a colocá-la. Colocar a Abelha-rainha conta como o seu turno.

Movimento

Uma vez que sua Abelha-rainha tenha sido colocada (mas não antes), você decide, nos próximos turnos, se deseja colocar uma peça nova no tabuleiro ou se deseja mover uma das suas peças em jogo. Cada criatura tem seu próprio jeito de se mover. Quando estiver movendo uma peça, você pode movimentá-la para uma posição em que encoste em uma ou mais peças do oponente.

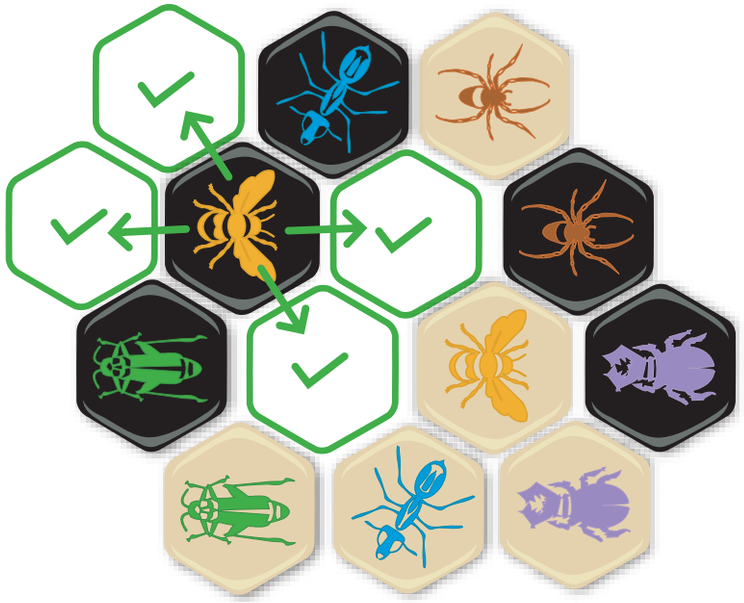
Obs.: todas as peças precisam sempre estarem encostadas em pelo menos uma outra peça. Se uma peça for a única conexão entre duas partes da Colmeia, ela não pode mover (Ver “Regra da Colmeia Única”, na página 8).

As Criaturas

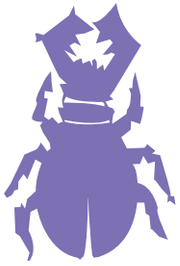
Abelha-rainha

A Abelha-rainha só pode mover um espaço por turno.

Dica: embora seu movimento seja limitado, movê-la no momento certo pode atrapalhar bastante os planos do seu oponente.



Dessa posição, a Abelha-rainha preta pode mover para uma das quatro posições marcadas com ✓.

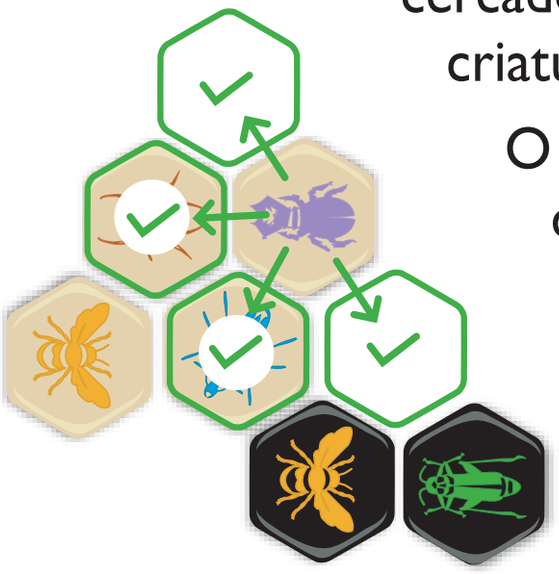


Besouro

O Besouro, assim como a Abelha-rainha, também move apenas um espaço por turno na Colmeia, mas com uma vantagem – ele também pode mover para cima de outras peças. Uma peça que tenha um Besouro em cima dela não pode mover, e para os propósitos das regras de colocação das páginas 1 e 2, aquele espaço é considerado como tendo a cor do Besouro que está no topo.

Obs.: quando é colocado pela primeira vez no tabuleiro, o Besouro obedece às mesmas regras das outras peças. Ele não pode ser colocado diretamente em cima da Colmeia, embora possa mover para lá depois.

Uma vez que esteja em cima de outra peça, o Besouro pode mover de peça em peça sobre a Colmeia. Ele também pode descer para espaços que estão cercados e que não são acessíveis para a maioria das outras criaturas (ver página 9).



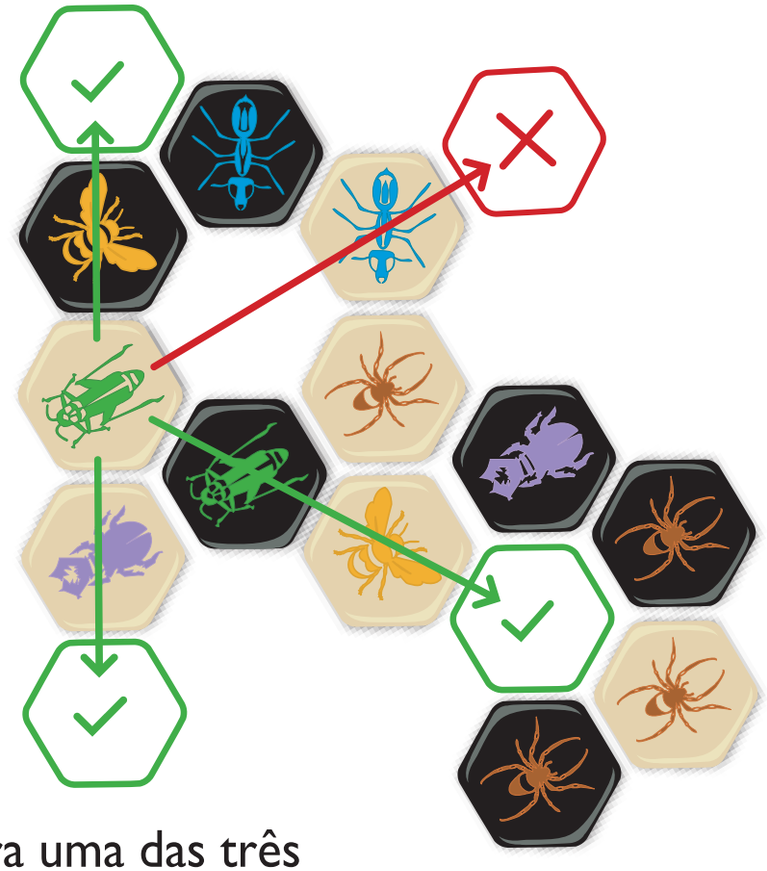
O único modo de bloquear um Besouro que está em cima da Colmeia é mover outro Besouro para cima dele.

Todos os Besouros e Mosquitos podem ser empilhados uns em cima dos outros.

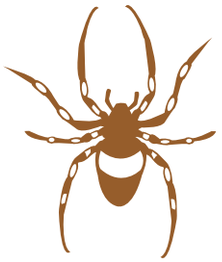
Da sua posição, o Besouro branco pode mover para uma das quatro posições mostradas.

Gafanhoto

O Gafanhoto não move pelas bordas da Colmeia como as outras criaturas. Ao invés disso, ele salta do seu espaço por qualquer quantidade de peças (mas tem que ter pelo menos uma) até o próximo espaço desocupado seguindo uma linha reta de peças conectadas. Isso dá a ele a vantagem de conseguir ocupar um espaço que está cercado por outras peças.



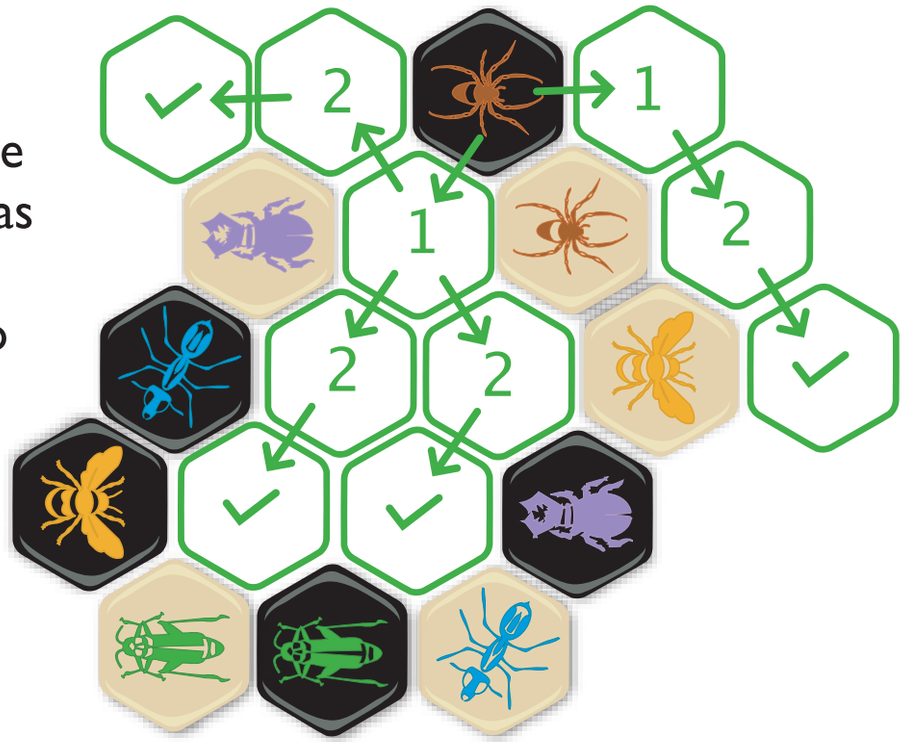
Da sua posição, o Gafanhoto branco pode saltar para uma das três marcadas com ✓. Obs.: o Gafanhoto não pode saltar por cima da lacuna para o espaço marcado com ✗.

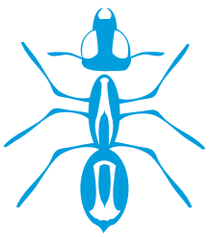


Aranha

A Aranha move três espaços por turno – nem mais nem menos. Ela precisa mover por um caminho desocupado e não pode voltar para um espaço anterior. Ela só pode mover contornando uma peça que está em contato direto com ela. Ela não pode atravessar uma lacuna em direção a uma peça que não esteja em contato direto com ela.

Da sua posição, a Aranha preta pode terminar seu movimento em uma das quatro posições marcadas com ✓, mas não pode mover para a posição à sua esquerda marcada com **2** no seu primeiro movimento.

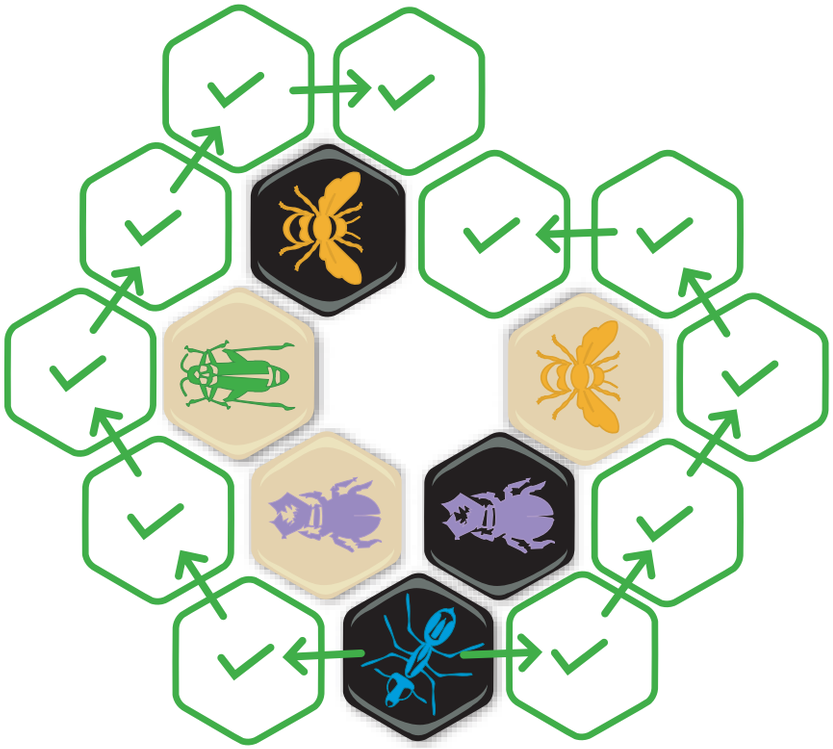




Formiga-soldado

A Formiga-soldado pode mover da sua posição para qualquer outra em torno da Colmeia, desde que obedeça às restrições (páginas 8 e 9). Essa liberdade de movimento torna a Formiga uma das peças mais valiosas.

Neste caso, a Formiga pode mover para qualquer uma das onze posições marcadas com ✓, mas não pode ir para a posição no centro da Colmeia (ver "Liberdade de Movimento", página 9).



As Novas Criaturas

Aconselhamos que novos jogadores não usem as criaturas a seguir até terem um pouco mais de experiência no jogo.

Joaninha

A Joaninha move três espaços: dois em cima da Colmeia, e então um no nível mais baixo. Ela precisa mover exatamente dois espaços em cima da Colmeia e então descer no seu último movimento. Ela não pode mover em torno da borda da Colmeia e não pode terminar seu movimento em cima da Colmeia. Embora ela não possa bloquear outras peças parando em cima delas como o Besouro, ela pode entrar ou sair de espaços cercados. Ela também tem a vantagem de ser bem mais rápida.

Neste caso, a Joaninha pode terminar seu movimento em uma das dez posições marcadas com ✓. Ao lado, temos indicadas as rotas possíveis iniciando pelo besouro preto.

Mosquito

O Mosquito é colocado da mesma forma que as outras peças. Uma vez em jogo, o Mosquito pode usar as características de movimento de qualquer criatura na qual estiver encostado naquele momento, incluindo as peças de seu oponente, mudando suas características durante o jogo.

Exceção: se o Mosquito moveu como Besouro para cima da Colmeia, ele continua a mover como Besouro até descer da Colmeia. Se estiver no nível mais baixo ao lado de um Besouro que esteja em cima da Colmeia, ele pode se mover como Besouro, mas não como outra peça que esteja embaixo deste Besouro. Se estiver encostado apenas em outro Mosquito (incluindo um Mosquito em cima de outras peças) e mais nenhuma outra peça, ele não pode mover.

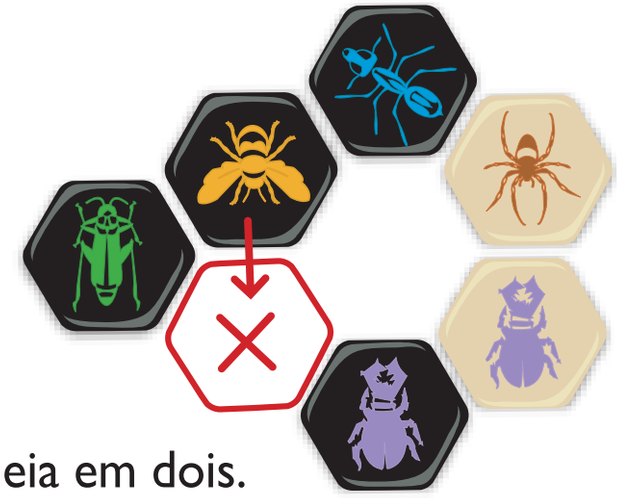
Neste caso, o Mosquito pode mover como Besouro ou Aranha e terminar em uma das seis posições marcadas com ✓.

Restrições

Regra da Colmeia Única

As peças que estão em jogo precisam estar conectadas o tempo todo. Em nenhum momento, você pode deixar uma peça isolada (desconectada da Colmeia) ou separar a Colmeia em dois ou mais pedaços, mesmo que no término do movimento a Colmeia fosse unificada novamente.

Mover a Formiga preta resultaria em dividir a Colmeia em dois.

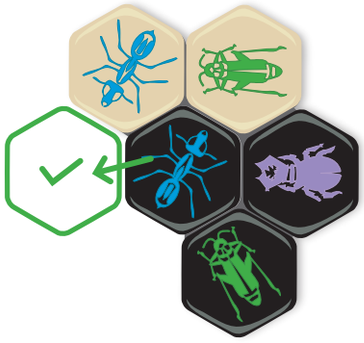


Mover a Abelha-rainha preta para a posição onde ela reconecta a Colmeia também é um movimento proibido, já que a Colmeia ficaria desconectada enquanto a peça move.

Dica: aproveite essa regra para mover suas peças para posições estratégicas na Colmeia, deixando peças importantes do seu oponente imobilizadas.

Liberdade de Movimento

As Criaturas só podem mover deslizando pela mesa. Se uma peça estiver cercada a ponto de não conseguir deslizar para fora de sua posição, ela não pode mover. As únicas exceções são o Gafanhoto (que salta de ou para um espaço), o Besouro e a Joaninha (que podem subir e descer de cima da Colmeia) e o Mosquito (que pode imitar um desses três).



Do mesmo modo, nenhuma peça pode mover para um espaço para o qual não consiga chegar ao deslizar pela mesa.

Obs: quando uma peça é colocada em jogo pela primeira vez, ela pode ser posicionada em um espaço cercado desde que não viole as regras de colocação, incluindo especificamente a regra sobre peças não poderem tocar peças da cor do oponente quando são colocadas em jogo.

Incapaz de Mover ou Colocar

Se um jogador não puder colocar uma nova peça ou mover uma peça existente, o turno passa para o oponente, que joga novamente. O jogo continua dessa forma até que o jogador possa mover ou colocar uma das suas peças, ou até que uma Abelha-rainha seja cercada.

Fim do Jogo

O jogo termina assim que uma Abelha-rainha esteja completamente cercada por peças de qualquer cor. O jogador que teve a Abelha-rainha cercada perde o jogo, a menos que a última peça usada para cercar sua Abelha-rainha também acabe cercando a outra Abelha-rainha. Nesse último caso, o jogo é um empate. Um empate também pode acontecer de mútuo acordo se ambos os jogadores estiverem em uma posição em que são forçados a mover as mesmas duas peças de novo e de novo, sem possibilidade de resolver o impasse.

Para mais informações, acesse: https://acrossttheboard.com.br

acrossttheboardbr_oficial | bestmarkdistribuidora

ENCOMENDADO POR:
BEST MARK ENTRETENIMENTO DISTRIBUIDORA LTDA. 33.363.512/0001-71, sob a marca de sua propriedade ACROSS THE BOARD.
Contato: comercial@bestmarkdist.com.br.

© 2024 Across the Board. Todos os direitos reservados. Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão.