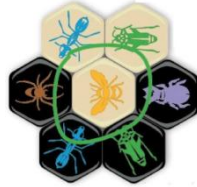


# Hive

## Le but du jeu

Le but du jeu consiste à cerner totalement la reine abeille de votre adversaire tout en essayant d'empêcher ce dernier de vous faire la même chose. Les pièces encerclant la reine abeille peuvent être composées d'un mélange de vos pièces et de celles de votre adversaire. Le premier joueur à avoir cerné la reine abeille de son adversaire remporte la partie.

La reine abeille est cernée.

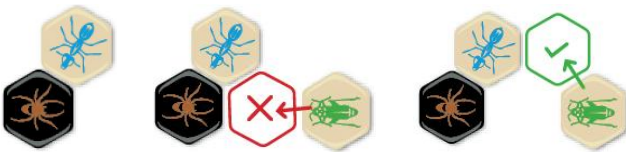


## Préparation

Chaque joueur prend les 11 pièces d'une même couleur et les place devant lui.

## Jeu

Le jeu commence lorsqu'un joueur place une première pièce. Cependant, aucune pièce ne peut être placée à côté d'une pièce de la couleur de l'adversaire, à l'exception de la première pièce placée par chaque joueur.



Vous pouvez remporter la partie même si vous n'avez pas placé toutes vos pièces mais, une fois placée, la pièce ne peut être retirée.

## La ruche

Les pièces en jeu composent la surface de jeu, à savoir la ruche.

Placement de votre reine abeille



Vous pouvez placer votre reine abeille à tout moment, entre le premier et le quatrième tour. Vous devrez impérativement placer votre reine abeille lors du quatrième tour si vous ne l'avez pas placée avant.

## Déplacement

Une fois que vous avez placé votre reine abeille (et pas avant), vous pouvez, à chaque tour suivant, décider de placer une autre alvéole ou de déplacer une des pièces déjà placées. Chaque créature a sa propre façon de se déplacer par rapport à la ruche et vous pouvez déplacer vos pièces de sorte qu'elles touchent une ou plusieurs des alvéoles de votre adversaire.

N.B. : chaque pièce doit toujours toucher au moins une autre pièce. Une pièce représentant le seul lien entre deux parties de la ruche ne peut être déplacée. (Voir règle de la ruche unique).

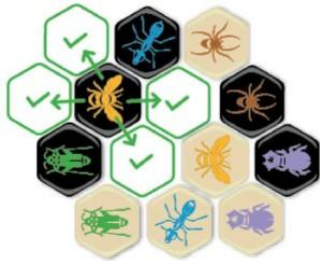
## Les créatures

### Reine abeille



La reine abeille ne peut se déplacer que d'une case à chaque tour. Malgré cette restriction, si vous la déplacez au bon moment; vous pourriez contrecarrer considérablement les plans de votre adversaire.

De cette position, la reine abeille noire peut se déplacer dans quatre cases» au choix.

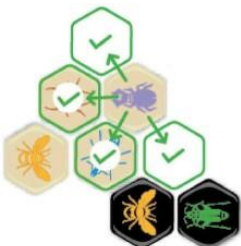


### Scarabée



Tout comme la reine abeille, le scarabée ne peut se déplacer que d'une case à chaque tour, autour de la ruche, mais peut également se déplacer en haut de la ruche. Vous ne pouvez déplacer une pièce se trouvant sous un scarabée et, conformément aux règles de placement décrites ci-haut, la pile prend la couleur du scarabée.

De sa position, en haut de la ruche, le scarabée peut se déplacer d'alvéole en alvéole sur toute la rangée formant le haut de la ruche. Il peut également sauter dans des cases encadrées et qui ne sont donc pas accessibles pour la plupart des créatures. La seule manière de bloquer un scarabée se trouvant en haut de la ruche est d'empiler un autre scarabée sur ce dernier. Tous les scarabées et tous les moustiques peuvent être empilés les uns sur les autres.



N.B. : le premier scarabée se place de la même manière que les autres pièces. Il ne peut pas être placé directement en haut de la ruche, même si vous pouvez le déplacer jusqu'à là ultérieurement.

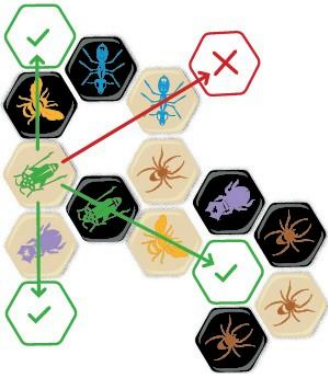
### Criquet



Contrairement aux autres créatures, le criquet ne peut pas se déplacer autour de la ruche. En effet, il ne peut que sauter au-dessus de n'importe quel nombre de pièces (au moins une) jusqu'à la prochaine case inoccupée, le long d'une rangée droite de pièces reliées entre elles. Il a donc la possibilité de remplir un espace encerclé par d'autres pièces.

De cette position» le criquet blanc peut sauter vers trois cases, au choix.

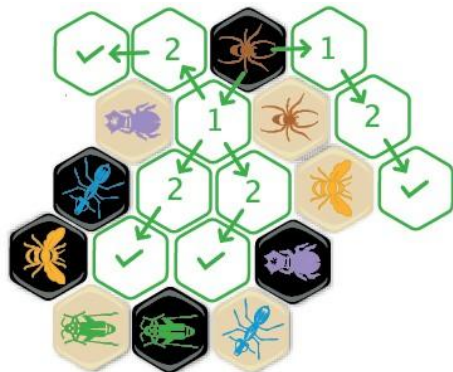
N.B. : il ne peut pas sauter au-dessus du vide vers la case marquée par un X.



### Araignée

L'araignée se déplace de trois cases par tour - ni plus, ni moins. Elle doit suivre un chemin direct et ne peut faire marche arrière. Elle ne peut se déplacer qu'autour des pièces en contact direct avec chaque case se trouvant sur son chemin et ne peut passer par une pièce qui ne l'est pas.

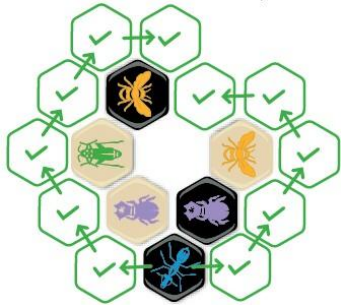
De cette position, l'araignée noire peut se déplacer vers quatre cases, au choix, mais ne peut pas, lors de son premier déplacement, se déplacer vers la case se trouvant sur sa gauche et marquée par un 2.



## Fourmi soldat

La fourmi soldat peut se déplacer vers n'importe quelle autre position, autour de la ruche, à condition de respecter toutes les restrictions (Voir ci-dessus). Cette liberté de mouvement fait de la fourmi l'une des pièces les plus précieuses.

Dans ce cas, vous pouvez déplacer la fourmi vers onze cases, au choix, mais vous ne pouvez pas la déplacer vers le centre de la ruche (Voir liberté de mouvement).



## Restrictions

### Règle de la ruche unique

Les pièces en jeu doivent toujours être reliées entre elles. À aucun moment, vous ne pourrez laisser une pièce isolée (non reliée à la ruche) ou diviser la ruche en deux.

Si vous déplacez la fourmi noire, vous diviserez la ruche en deux.



Utilisez cette règle à votre avantage en déplaçant vos pièces vers des positions stratégiques autour de la ruche et en empêchant ainsi votre adversaire de déplacer ses pièces clés.

Il est interdit de déplacer la reine abeille noire vers une case où elle se reliera à la ruche car la ruche ne doit être reliée à aucune pièce pendant que la pièce se déplace.



## Liberté de mouvement

Les créatures ne peuvent se déplacer qu'en glissant.



Vous ne pourrez pas déplacer une pièce si celle-ci est encerclée à tel point qu'elle ne peut plus se déplacer en glissant.



Il existe cependant quelques exceptions. En effet, le criquet peut sauter pour se déplacer vers une case ou en sortir, le scarabée et la coccinelle peuvent grimper et descendre et le moustique peut imiter l'une de ces trois créatures. De même, aucune pièce ne peut être déplacée vers une case vers laquelle elle ne peut pas glisser.



N.B. : une fois introduite dans le jeu, une pièce peut être placée sur une case encerclée tant qu'elle ne viole aucune règle de placement, en particulier la règle interdisant de toucher des pièces de l'autre couleur avec des pièces introduites pour la première fois dans le jeu.

## Impossibilité de déplacer ou de placer une pièce

Dans le cas où un joueur ne peut placer une nouvelle pièce ou déplacer une pièce existante, c'est à l'adversaire de jouer puis de rejouer tout de suite après. Le jeu continue alors ainsi jusqu'à ce que le joueur puisse déplacer ou placer l'une de ses pièces ou jusqu'à ce que la reine abeille soit cernée.

## La fin du jeu

Le jeu se termine dès qu'une reine abeille est totalement cernée par des pièces d'une même couleur. La personne dont la reine abeille est cernée perd la partie, à moins que la dernière pièce qui encercle la reine abeille permette également de cerner totalement l'autre reine abeille.

Le cas échéant, il n'y a ni gagnant, ni perdant. Il n'y a pas non plus de gagnant ni de perdant si les deux joueurs sont dans l'obligation de déplacer les deux mêmes pièces indéfiniment, sans que l'on puisse les départager.

## Les nouvelles créatures

Nous conseillons aux nouveaux joueurs de ne pas utiliser les créatures suivantes tant qu'ils n'ont pas gagné une certaine expérience dans le jeu.

### Le Cloporte



Le Cloporte se déplace d'une case à la fois, mais il a aussi une capacité spéciale qu'il peut utiliser au lieu de bouger. La capacité spéciale permet au Cloporte de déplacer une pièce adjacente (amie ou ennemie) de deux espaces; vers le haut sur lui-même puis vers le bas dans un autre espace vide adjacent à lui-même.

#### Exceptions:

- Le Cloporte ne peut pas déplacer la pièce qui vient d'être déplacée par l'autre joueur
- Le Cloporte ne peut déplacer aucune pièce d'une pile de pièces
- Le Cloporte ne peut pas déplacer une pièce s'il divise la Ruche (en violation de la règle de la Ruche Unique).
- Le Cloporte ne peut pas déplacer une pièce à travers un espace étroit de pièces empilées (en violation de la règle de liberté de mouvement).

De plus, toute pièce déplacée par le Cloporte ne peut pas être déplacée (directement ou via une action Cloporte) au tour du joueur suivant. Le Moustique peut imiter le mouvement ou la capacité spéciale du Cloporte, même lorsque le Cloporte est immobile.

#### Mouvement des cloportes



#### Capacité spéciale du Cloporte



### La coccinelle



La coccinelle se déplace de trois cases ; deux sur la Ruche, puis un vers le bas. Elle doit se déplacer exactement de deux au-dessus de la Ruche, puis en descendre un sur son dernier mouvement. Elle ne peut pas se déplacer à l'extérieur de la Ruche et ne peut pas terminer son mouvement au sommet de la Ruche. Même si elle ne peut pas bloquer en atterrissant sur d'autres pièces comme le Scarabée, elle peut entrer ou sortir des espaces encerclés. Elle a aussi l'avantage d'être beaucoup plus rapide.

Dans ce cas, la Coccinelle peut terminer son mouvement dans l'une des dix positions vertes indiquées.



## Le Moustique



Le Moustique est placé de la même manière comme les autres pièces. Une fois en jeu, le moustique adopte les caractéristiques de mouvement de n'importe quelle créature qu'il touche à ce moment, y compris ceux de votre adversaire, changeant ainsi ses caractéristiques tout au long de la partie.

Exception : s'il est déplacé en tant que scarabée au-dessus de la ruche, il continue de se déplacer en tant que scarabée jusqu'à ce qu'il descende de la ruche, à moins que le moustique ne soit à côté d'un autre insecte qui se déplace différemment sur la Ruche. Dans ce cas, il peut imiter ses capacités. Une fois qu'il n'est plus adjacent à cette pièce, il continue à se déplacer comme un scarabée.

Si, au niveau du sol, il se trouve à côté d'un empilé scarabée, il peut se déplacer comme un scarabée et non la pièce sous le scarabée. Si vous touchez un autre moustique uniquement (y compris un moustique empilé) et non une autre pièce, il ne peut pas bouger.

Dans ce cas, le Mosquito peut se déplacer comme une scarabée ou une Araignée et terminer dans l'une des six positions vertes.



## Jeu le venin

L'objet de la ruche : Le Venin

L'objet de Hive: venin est le même que Hive: Original sauf que vous pouvez gagner soit par en entourant la reine des abeilles ou la reine des guêpes de votre adversaire.

## Préparation

Chaque joueur prend les 14 pièces d'une même couleur et les place de n'importe quel côté devant eux.

## Jouer le jeu

Chacune des pièces Hive originales a une pièce Hive: Venin au verso.

Les règles sont exactement les mêmes que celles de la ruche d'origine, sauf qu'un joueur peut soit choisir entre placer, déplacer ou retourner une pièce. Vous pouvez choisir quel côté jouer face visible sauf avec la reine des abeilles qui doit toujours être placée face vers le haut,

Vous ne pouvez déplacer ou retourner une pièce une fois la reine placée. La partie est gagnée lorsque la reine des abeilles ou la guêpe d'un joueur a été encerclée.

## Retourner

Vous pouvez retourner une pièce même si elle ne peut pas bouger mais pas si elle est sous une pile ou a été déplacée par votre adversaire lors de son tour précédent.

Nous vous recommandons de jouer sans les extensions Moustique, Coccinelle ou Cloporte tant que vous n'acquierez une certaine expérience des nouvelles créatures au verso et que vous vous familiarisez avec le mécanisme de retournement.

Alternativement, vous pouvez choisir d'ajouter n'importe quel nombre de pièces de venin au jeu original de la ruche en tant que créatures d'extension supplémentaires.

Verso	Recto
Reine abeille	Reine guêpe
Araignées	Scorpion
Scarabées	Luciole
Fourmis	Mouche
Sauterelles	Libellule
Moustique	Tique
Coccinelle	Punaise
Cloporte	Millepatte
Papillon	Papillon de Nuit
Mante Religieuse	Insecte assassin
Honeycombo	Honeycombo Noir



## Reine guêpe



La Guêpe se déplace d'une case autour de la Ruche. Ou, au lieu de se déplacer, elle peut utiliser sa capacité spéciale à piquer n'importe quelle pièce ennemie qui n'est pas dans une pile. La pièce piquée est immédiatement retournée et est incapable de se déplacer, d'utiliser son pouvoir spécial ou être retournée pendant un tour. La Guêpe ne peut pas piquer une pièce qui vient de bouger ou a été retournée par votre adversaire.

Les hexagones orange sont les insectes que la reine des abeilles peut piquer.



## Luciole



La luciole se déplace de deux cases au-dessus de la ruche à partir du niveau du sol. Lorsque la Ruche est activée, elle se déplace d'une case jusqu'à ce qu'elle tombe. Elle ne peut pas se déplacer dans la Ruche au niveau du sol.



## Libellule



La libellule se déplace d'une case vers le haut sur la ruche. Une fois au sommet de la Ruche, elle doit se déplacer sur n'importe quelle pièce adjacente et continuez à se déplacer en ligne droite dans la même direction jusqu'à ce qu'elle redescende au niveau du sol à la fin du rang.



## Scorpion



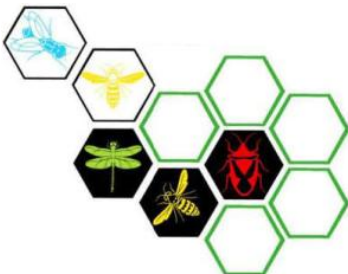
Le Scorpion se déplace exactement de deux cases autour de la Ruche. En outre, il supprime tous insectes ennemis adjacents afin qu'ils ne soient pas autorisés à se retourner (voir la mouche noire entourée d'orange), avec l'exception de la punaise qui est immunisé contre l'attaque du Scorpion. Quand le Scorpion est couvert, ses pouvoirs sont désactivés.



## Mouche



La mouche peut voler de n'importe quelle position pour atterrir sur n'importe quel insecte que votre adversaire a placées, déplacées ou retournées lors de son dernier tour. Cela inclut les insectes au sommet d'une pile. Ce qui la déplace d'une case vers le bas dans une case adjacente vide au niveau du sol.



## Mille-pattes



Le mille-pattes se déplace de trois cases au-dessus de la ruche et doit terminer son tour sur une autre pièce qui n'est pas dans une pile. La pièce sur laquelle le mille-pattes finit alors échange de place avec la position d'origine du mille-pattes. La seule règle de la Ruche doit toujours être respectée ; la ruche ne doit pas être cassée, même en échangeant les deux pièces.



## Punaise



La Punaise se déplace de deux cases, une vers le haut sur la Ruche puis une vers le bas pour terminer sa tournée au niveau du sol. Elle ne peut pas être déplacée, retournée ou retirée de la Ruche par aucune pièce ennemie, ni par aucune pièce amie qu'elle touche.

Lorsque la Punaise est couverte, ses pouvoirs sont désactivés.



## Tique



La tique alterne entre le déplacement d'un espace vers le haut sur la ruche suivi par la redescente d'un l'espace au tour suivant. Elle ne peut pas se déplacer au-dessus du Ruche. Ou, elle peut utiliser sa capacité spéciale : Contrôle de la pensée.

Cela permet à la tique de prendre le contrôle de n'importe quelle pièce ennemie à laquelle elle est adjacent au même niveau de la Ruche. Cela oblige la pièce ennemie à utiliser sa propre capacité spéciale, par exemple une autre pièce, ou à déplacer la pièce ennemi en utilisant le propre mouvement de la pièce.

Remarque : toutes les règles Hive existantes doivent être respectées lors du déplacement d'une pièce adverse ou de l'utilisation de sa capacité spéciale. La tique ne peut pas utiliser les capacités spéciales passives du Scorpion ou de la punaise.

Vert : Mouvement de la tique

Orange : Libellule en mouvement par la tique



## Fin du jeu

Le jeu se termine dès que la reine des abeilles ou la guêpe est complètement entourée de pièces de n'importe quel Couleur. La personne dont la reine des abeilles ou la guêpe est entourée perd la partie,

## Variantes

Les deux joueurs utilisent la configuration des pièces face visible et ne peuvent pas les retourner pendant le jeu, Ou une pièce doit rester sur la face sur laquelle elle est jouée.

## Extensions supplémentaires de la ruche



Nous vous recommandons fortement de jouer avec une seule extension Hive supplémentaire à la fois. Le temps tout en vous familiarisant avec les règles.

Une fois que vous les avez maîtrisés individuellement, il est temps d'affronter l'ultime Défi Hive en combinant Hive: Venin avec le Honeycombo, Prédateurs et les extensions Gardiens pour une confrontation de super insectes. Mais, si vous le voulez vraiment pour mélanger les choses, essayez d'inclure les règles Hive: Essaim pour pousser vos capacités mentales à la limite absolue et découvrez qui a le Cerveau Hive le plus élevé.

## **Hive: Essaim (Swarm)**

### **Installation**

Hive: Essaim peut être joué avec Hive: Original ou Hive: Venini, y compris n'importe quel autre extensions Hive. Les deux joueurs sélectionnent leur main initiale qui comprend leur reine des abeilles et trois pièces sélectionnées secrètement de leur couleur. Les pièces restantes sont placées dans le sac Essaim. Puis les joueurs révèlent leur main prête pour que le jeu commence.

### **Jouer au jeu**

Le jeu se joue exactement comme Hive avec chaque tour consistant à placer, déplacer ou retourner une pièce dans le cas de Hive: Venin. En plaçant une pièce, vous devez tirer une nouvelle pièce du sac de l'Essaim, sauf s'il est vide. La règle supplémentaire étant que vous devez tirer et placer la pièce! Chaque pièce doit être placée conformément aux règles de cette couleur.

Alternativement, vous pouvez choisir de tirer une autre pièce de l'Essaim, ou de voler l'une de vos pièces de la main de votre adversaire. Cela ne peut être fait qu'une fois que vous avez placé votre reine des abeilles et compte comme votre tour. Vous pouvez immédiatement déplacer n'importe laquelle de vos pièces placées par votre adversaire.

### **Hive Prédateurs**

Le pack Prédateurs comprend deux insectes mortels avec morsure, la mante religieuse et l'insecte assassin. Ces deux insectes ont la capacité de supprimer définitivement une pièce ennemie de la ruche.

Les Prédateurs peuvent être utilisés avec n'importe lequel des jeux Hive, injectant une gamme passionnante de nouvelles offensives et de possibilités défensives.

### **Condition de victoire supplémentaire**

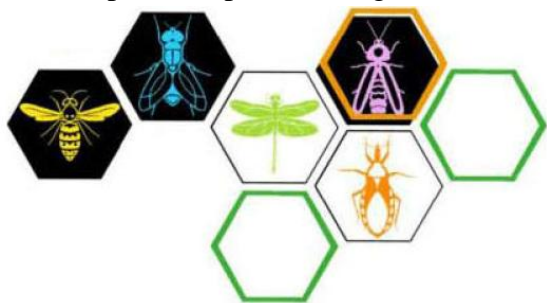
Si la reine des abeilles ou la guêpe du joueur est retirée de la ruche, la partie est gagnée instantanément !

### **Insecte Assassin**



L'Insecte Assassin se déplace d'une case autour de la Ruche. Ou, à la place, il peut utiliser sa capacité spéciale à retirer une pièce ennemie adjacente qui n'est pas dans une pile. Pour ce faire, il avance au haut de la pièce ennemie supprimant définitivement à la fois la pièce ennemie et l'Insecte Assassin du jeu.

Vert : déplacer la pièce. Orange : Retirez la pièce.



### Mante religieuse



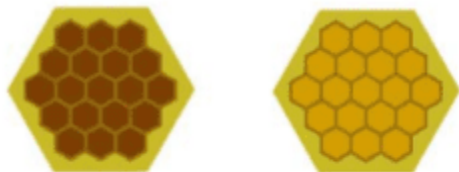
La Mante Religieuse ne bouge pas, elle attend.. Cependant, la Mante Religieuse ne peut normalement pas se déplacer, seulement si votre adversaire a placé une pièce sur son dernier tour, la Mante peut voler sur cette pièce et la retirer. La Mante et la pièce ennemie est alors définitivement retirée du jeu.

Remarque : le moustique est supprimé s'il imite l'un ou l'autre des prédateurs en supprimant une pièce ennemie. La règle de la ruche ne doit être enfreinte à aucun moment lors du retrait d'une pièce. De plus, aucun Prédateur ne peut retirer une pièce qui touche la punaise.

Orange : Retire le Scorpion noir qui vient d'être placé.



### Honeycombo (nid d'abeille)



Retournez le Honeycombo pour jouer deux mouvements lors de votre prochain tour et découvrez une multitude de nouvelles possibilités.

Le Honeycombo peut être utilisé avec n'importe lequel des jeux Hive, créant de nouvelles possibilités de jeu et pimenter les positions d'ouverture.

Le jeu commence avec l'Honeycombo placé face sombre (noire) vers le haut.

L'Honeycombo est neutre afin que les deux joueurs puissent placer leurs pièces en le touchant. Cependant; l'Honeycombo compte comme une pièce entourant la reine des abeilles.

L'Honeycombo ne peut être retourné que par le joueur dont la couleur est face visible, et seulement une fois qu'ils ont placé leur reine des abeilles.

Retourner l'Honeycombo compte pour votre mouvement pour ce tour mais vous permet de faire deux mouvements sur votre prochain tour.

Les deux mouvements peuvent être avec la même pièce ou des pièces séparées et comprennent : placer, déplacer, retourner, piocher ou voler une pièce dans le cas de Hive: Venin et Hive: Essaim respectivement. Votre adversaire ne peut pas immédiatement relancer le Honeycombo, il doit attendre au moins son prochain tour.

Lorsque vous déplacez deux pièces dans un tour, seule la dernière pièce déplacée ne peut pas être déplacée par votre adversaire lors de son prochain tour. Le Honeycombo ne peut pas être déplacé, retiré de la ruche ou être couverts par n'importe quelle pièce à la fin du tour d'un joueur.

## **Hive Gardiens**

Le pack Gardiens comprend deux insectes volants qui protègent la ruche d'en haut, le papillon et le papillon de nuit. Ils ont un emplacement unique car ils ne peuvent être placés que directement sur l'une des vos pièces existantes, y compris celles d'une pile.

Comme pour le placement standard des insectes, ils ne doivent pas être placés à côté d'une pièce de la couleur de votre adversaire. Les Gardiens peuvent être utilisés avec n'importe quel jeu Hive et peuvent être retournés sur la ruche.

## **Condition de victoire modifiée**

En plus d'entourer la reine des abeilles ou la guêpe de votre adversaire, vous devez également vous assurer qu'elles sont couverte par le haut et donc entièrement entourée.

## Papillon



Le papillon se déplace de deux cases au-dessus de la ruche mais ne peut pas descendre dans la ruche.



## Papillon de Nuit



Le Papillon de nuit se déplace de deux cases. Une case vers le bas depuis le sommet de la Ruche jusqu'au niveau du sol, puis un espace en arrière pour finir au sommet de la Ruche.

Remarque : le moustique ne peut imiter les mouvements du papillon ou de la mite que lorsqu'il est adjacent à chaque pièce au-dessus de la Ruche et non au niveau du sol puisqu'ils ne commencent pas leur mouvement là-bas.

