

HIVE[®] CARBON

John Yianni

Un jeu qui regorge de possibilités

www.gen42.com

Le but du jeu

L'objectif du jeu est d'encercler totalement la Reine abeille de votre adversaire, tout en évitant que la vôtre le soit. Les pièces qui entourent la Reine abeille peuvent être un mélange des vôtres et de celles de l'adversaire. Le premier qui réussit à encercler la Reine abeille de l'autre remporte la partie.



La Reine abeille est encerclée.

Préparation

Chaque joueur place devant lui les 13 pièces de sa couleur.

1

Règles du jeu

Pour commencer, un joueur doit placer l'une de ses pièces disponibles au centre de la zone de jeu. Puis, l'adversaire doit en poser une à son tour contre la première. Les joueurs poursuivent ensuite au tour par tour, en **plaçant** ou en **déplaçant** une de leur pièce.



Placer

Une nouvelle pièce peut être mise en jeu à n'importe quel moment. Par contre, à l'exception de la première pièce, les joueurs ne peuvent pas placer de pièce directement contre une pièce de la couleur opposée.



Il est tout à fait possible de gagner une partie de Hive sans placer toutes ses pièces. En revanche, une pièce placée ne peut plus être retirée de la partie.



2

La Ruche

Les pièces qui sont en jeu définissent la zone de jeu. On l'appelle **la ruche**.



Placer la reine abeille

Votre Reine abeille peut être placée à tout moment entre votre premier et votre quatrième tour. Si vous ne l'avez pas encore placée à votre quatrième tour, vous devez le faire.

Déplacer

Une fois votre Reine abeille placée (pas avant), vous pouvez décider à chaque tour si vous voulez placer une nouvelle pièce ou déplacer une pièce déjà en jeu. Chaque insecte se déplace différemment. Même si les pièces ne peuvent pas être placées à côté des pièces adverses, elles peuvent se déplacer à leur contact.

NOTE : Toutes les pièces doivent toucher au moins l'une des pièces déjà en jeu. Si une pièce représente la seule connexion entre deux morceaux de la ruche, elle ne peut pas être déplacée (Voir "La ruche unique" page 11).

3

Les pièces



Reine abeille

La Reine abeille peut se déplacer d'une case par tour.

CONSEIL : Même si le mouvement de la Reine est réduit, si elle est déplacée au bon moment, cela peut contrecarrer les plans de l'adversaire.



Depuis cet emplacement, la Reine abeille noire peut se déplacer vers l'une des cases indiquée en vert.



Scarabée

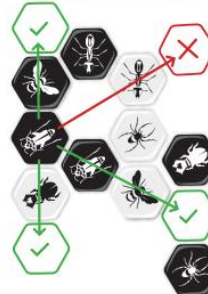
Comme la Reine abeille, le scarabée ne peut se déplacer que d'une case autour de la Ruche. Il peut aussi se déplacer d'une case au-dessus de la Ruche, en montant sur une pièce adjacente ! La pièce qui se trouve en-dessous ne peut alors plus se déplacer. Pour ce qui est des règles de placement (p. 2), la pile de pièces prend la couleur du scarabée.

4



Sauterelle

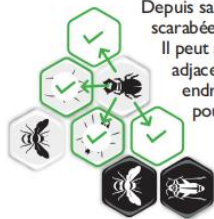
La sauterelle ne se déplace pas en glissant autour de la Ruche comme les autres pièces. Elle saute depuis sa case vers le prochain emplacement inoccupé, en passant par-dessus n'importe quel nombre de pièces (minimum 1). Ce déplacement s'effectue en ligne droite.



La sauterelle a l'avantage de pouvoir remplir un emplacement vide entouré de pièces déjà placées.

Depuis cette position, la sauterelle peut sauter vers l'une des 3 cases indiquées. Il est interdit de se déplacer vers la case marquée par un X.

6



Depuis sa position au-dessus de la Ruche, le scarabée peut se déplacer de pièce en pièce. Il peut aussi retomber vers un espace libre adjacent, ce qui lui permet d'atteindre des endroits potentiellement inaccessibles pour les autres pièces (p. 12).

Le seul moyen d'arrêter un scarabée qui se déplace au-dessus d'autres pièces est de placer un autre scarabée par-dessus. Tous les scarabées et les moustiques peuvent s'empiler.

Depuis sa position, ce scarabée peut se déplacer vers l'une des 4 cases indiquées.

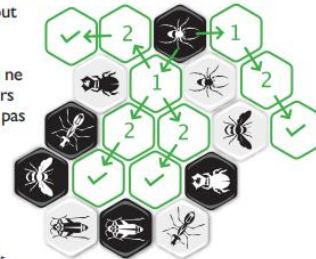
NOTE : Un scarabée qui arrive en jeu est placé de la même façon que les autres pièces. Il ne peut pas être placé directement au-dessus de la Ruche, même s'il peut monter par la suite grâce à ses déplacements.

5



Araignée

L'araignée se déplace de 3 cases par tour, pas plus, pas moins. Elle doit faire son déplacement complet sans revenir sur ses pas. Elle doit forcément être en contact avec au moins une pièce tout au long de son déplacement. Autrement dit, elle ne peut pas bouger vers une pièce qui n'est pas en contact direct avec elle.



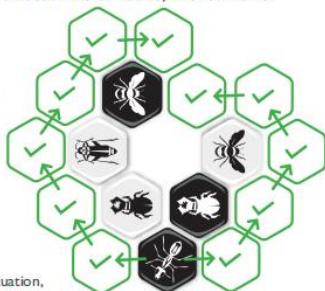
Depuis sa position, l'araignée noire peut se déplacer vers l'une des 4 cases indiquées avec des coches, mais pas s'arrêter sur un "1" ou un "2".

7



Fourmi

La fourmi peut se déplacer vers n'importe quel emplacement libre autour de la Ruche, il lui suffit de respecter les contraintes de déplacement (p. 11 et 12). La liberté de ses déplacements font de la fourmi l'une de vos pièces les plus précieuses.



Dans cette situation, la fourmi peut se déplacer vers l'une des 11 positions indiquées. Seule la case au centre de la Ruche lui est inaccessible, parce qu'il lui faudrait déplacer une des Reines pour s'y glisser.

8



Moustique

Le moustique arrive en jeu de la même façon que les autres pièces. Une fois en jeu, le moustique prend les caractéristiques de n'importe quel insecte qu'il touche, même adverse. Cela signifie que ses déplacements vont changer au cours de la partie selon les pièces qui l'entourent.

Attention, s'il est déplacé, comme un scarabée, par-dessus une autre pièce, il doit continuer de se comporter comme un scarabée jusqu'à ce qu'il redescende. Si le moustique se trouve à côté d'une pièce surmontée d'un scarabée, il ne peut pas prendre le déplacement de la pièce du dessous, seulement celui du scarabée. Si le moustique n'est entouré que d'un autre moustique, il ne peut pas bouger.



Dans cet exemple, le moustique peut se déplacer comme un scarabée ou comme une araignée, et donc arriver sur l'un des emplacements indiqués.

10

Insectes supplémentaires

Nous vous recommandons de laisser ces pièces de côté, le temps de vous familiariser avec les règles du jeu.



Coccinelle

La coccinelle se déplace de 3 cases : 2 au-dessus de la Ruche, à la façon du scarabée, et 1 case vers le bas. La coccinelle doit forcément effectuer ces 3 déplacements et terminer par descendre de la Ruche. Même si elle ne permet pas de bloquer des pièces en restant sur le dessus de la Ruche, elle peut s'échapper ou rentrer dans des emplacements encerclés. Elle est aussi très rapide.



Dans cette configuration, la coccinelle peut terminer son déplacement sur l'une des 10 positions indiquées.

9

Restrictions

La ruche unique

Les pièces qui sont en jeu doivent toujours être connectées. À aucun moment, même durant un déplacement, une pièce ne peut être séparée de la Ruche. La Ruche est également indivisible.



Déplacer la fourmi noire est impossible, cela séparerait la Ruche en deux.

Conseil : Utilisez cette règle à votre avantage en déplaçant vos pièces vers des emplacements stratégiques, pour bloquer les pièces importantes de votre adversaire.



Déplacer la Reine abeille noire vers cette position, même si elle re-forme la Ruche, est impossible. Cela laisserait la Ruche séparée le temps du déplacement.

11

Libertés de déplacement

Les insectes ne peuvent se déplacer qu'en glissant sur la zone de jeu. Si une pièce est entourée et qu'elle ne peut plus glisser hors de sa position sans

bouger d'autres pièces, alors elle ne peut plus se déplacer.



Les seules exceptions sont la sauterelle (qui saute), le scarabée, la coccinelle, et le moustique s'il copie l'un d'eux.

De la même façon qu'elle ne peut sortir de sa position, une pièce ne peut entrer dans un endroit sans y glisser.



NOTE : Une pièce qui arrive en jeu peut arriver dans un endroit où elle serait entourée, si elle respecte la règle de placement. C'est-à-dire qu'elle ne doit pas toucher une pièce de la couleur opposée.

12

Impossibilité de placer ou de déplacer

Si un joueur ne peut ni placer une nouvelle pièce, ni en déplacer une, son tour passe. L'adversaire joue donc une deuxième fois. La partie continue ainsi jusqu'à ce que le joueur puisse déplacer ou placer l'une de ses pièces, ou que l'une des Reines abeilles soit encerclée.

Fin de partie

La partie prend fin dès qu'une Reine abeille est totalement encerclée par des pièces, quelle qu'en soit la couleur. Le joueur dont la Reine est encerclée perd la partie, à moins que la dernière pièce arrivée au contact de sa Reine termine aussi d'encercler la Reine adverse. Dans ce cas, la partie termine sur une égalité. Les joueurs peuvent aussi convenir d'une égalité si les joueurs sont obligés de déplacer les deux mêmes pièces encore et encore, sans possibilité de se départager.

13