

John Yianni

WAVE[®]

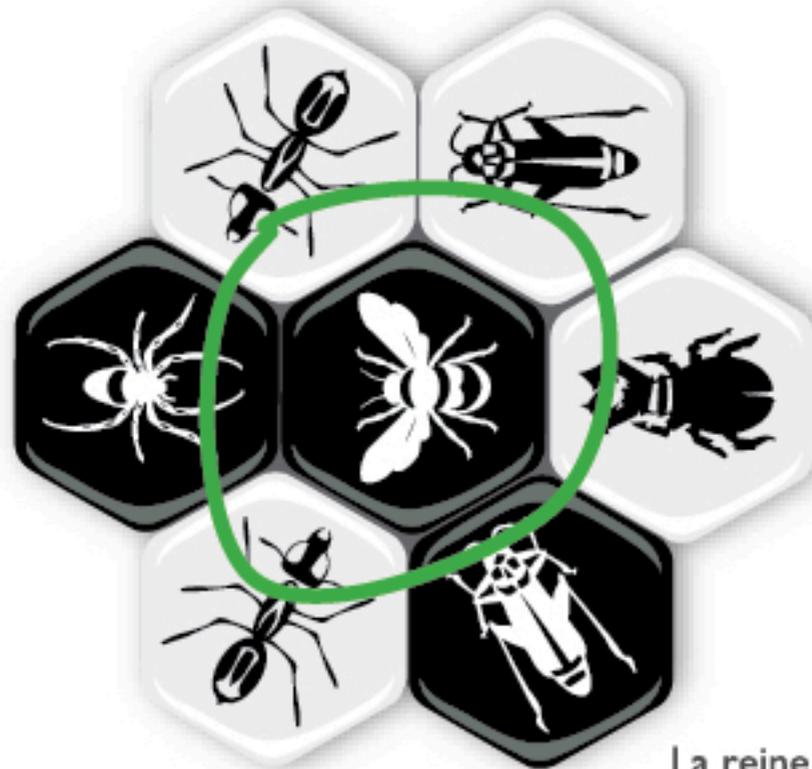
CARBON

Un jeu avec énormément de possibilités

www.gen42.com

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.



Préparation

Chaque joueur prend les 13 pièces d'une même couleur et les place devant lui.

La reine abeille est cernée.

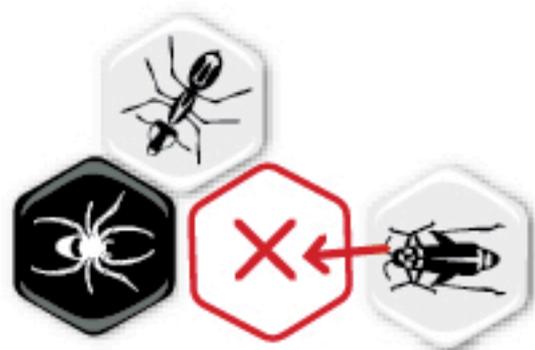


Jeu

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 l'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.

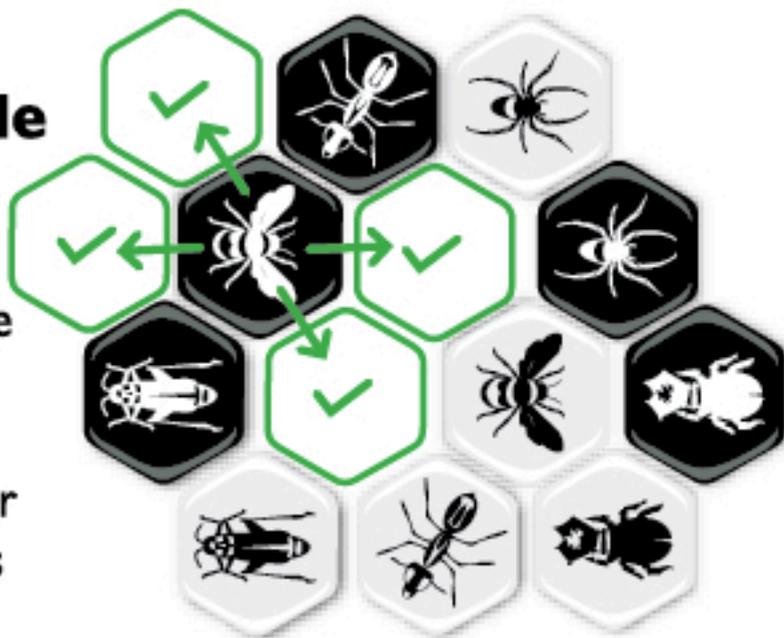
(Cf. règle de la ruche unique, p. 11)

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.

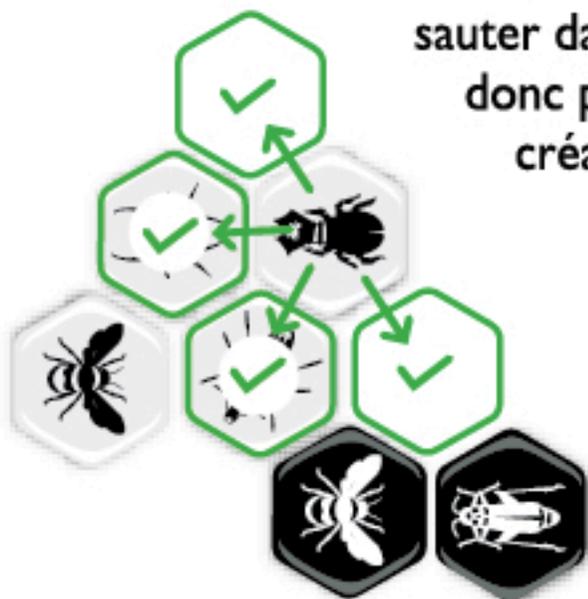


Scarabée

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 à la p. 2, la pile prend la couleur du scarabée.

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

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. (Cf. p. 12)



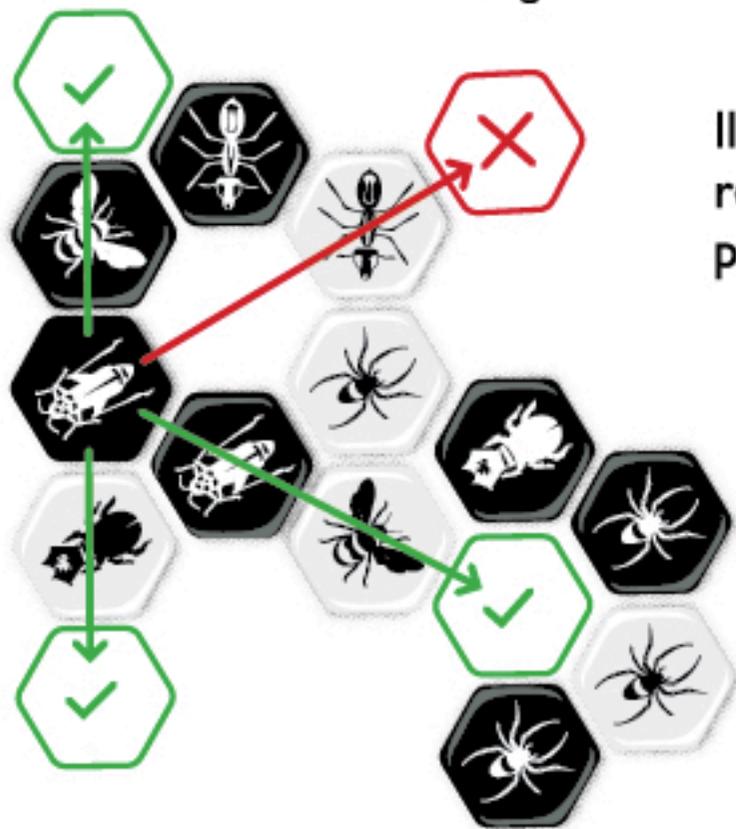
La seule manière de bloquer un scarabée se trouvant en haut de la ruche est d'empiler un autre scarabée sur ce dernier. Tous les scarabées et tous les moustiques peuvent être empilés les uns sur les autres.

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 jusque 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.

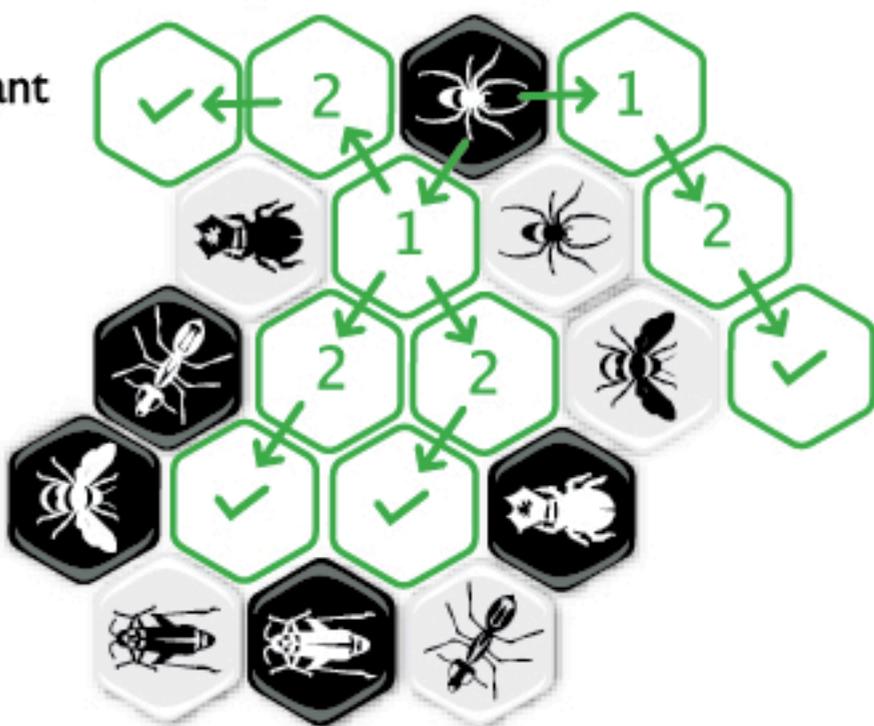
De cette position, le criquet blanc peut sauter vers trois cases, au choix.

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.



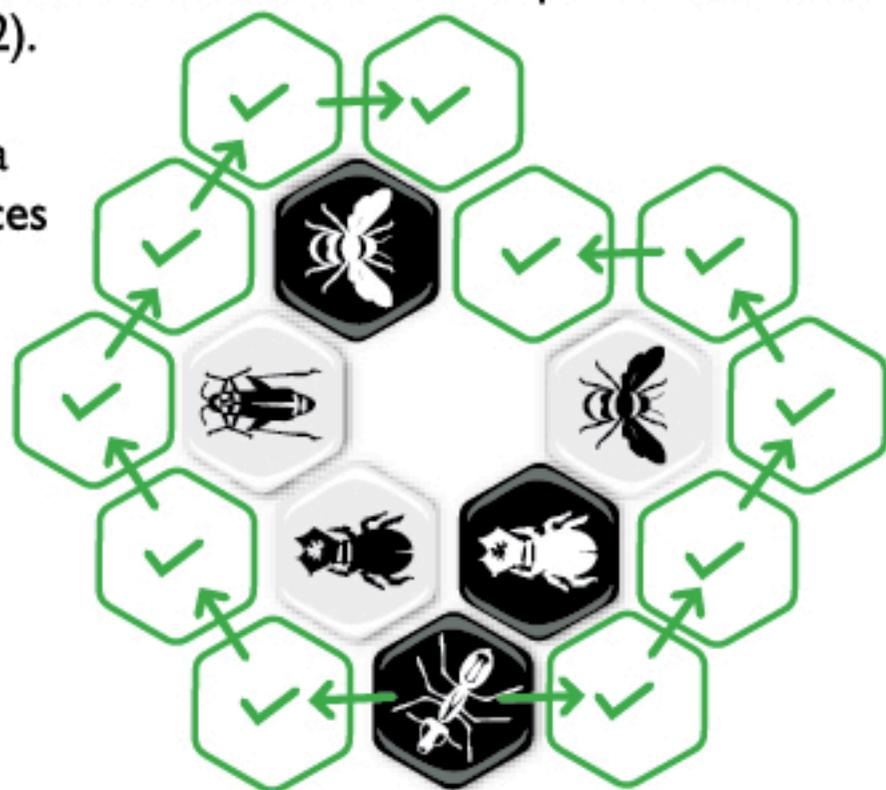
De cette position, l'araignée noire peut se déplacer vers quatre cases, au choix, mais ne peut pas, lors de son premier déplacement, se déplacer vers la case se trouvant sur sa gauche et marquée par un 2.



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 (p. 11-12).

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 (Cf. liberté de mouvement, p. 12).

Les nouvelles créatures

Nous conseillons aux nouveaux joueurs d'ajouter les créatures suivantes une fois qu'ils se seront suffisamment familiarisés avec Hive.



Coccinelle

La coccinelle se déplace de trois cases ; de deux cases en haut de la ruche puis d'une case vers le bas.

Vous devez impérativement la déplacer de deux cases en haut de la ruche et enfin d'une case vers le bas. La coccinelle ne peut pas se déplacer autour de la ruche ni finir sa course en haut de la ruche. Même si, contrairement au scarabée, elle ne peut bloquer d'autres pièces en se plaçant dessus, elle peut se déplacer vers des cases encadrées ou sortir de ces dernières. Elle a également l'avantage d'être beaucoup plus rapide.



Dans ce cas, la coccinelle peut finir sa course dans dix cases, au choix.



Moustique

Le moustique se place de la même manière que les autres pièces. Une fois dans le jeu, le moustique s'approprie les caractéristiques de déplacement de chaque créature qu'il touche, y compris des créatures de votre adversaire, et change ainsi de mode de déplacement tout au long du jeu. Exception : si vous le déplacez comme un scarabée en haut de la ruche, il continuera à se déplacer comme un scarabée jusqu'à ce qu'il descende de la ruche. Si, au niveau du sol, il se trouve à côté d'un scarabée empilé sur une autre pièce, il pourra se déplacer comme un scarabée mais pas comme la créature se trouvant sous le scarabée. S'il touche un autre moustique (y compris un moustique empilé sur d'autres pièces) et uniquement cette pièce, vous ne pourrez pas le déplacer.



Ce schéma montre un moustique pouvant se déplacer comme un scarabée ou une araignée et terminer sa course dans six cases, au choix.

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

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.