

John Yianni

# WILVE®

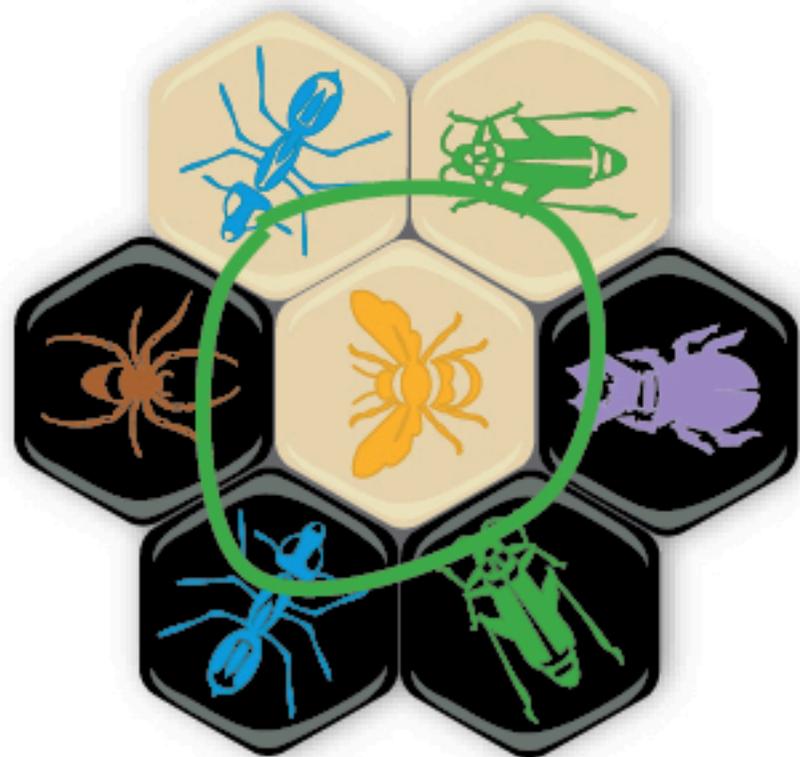
un gioco di.... "ronzanti" possibilità



© 2016 Gen42 Games  
[www.gen42.com](http://www.gen42.com)  
Author: John Yianni

# L'obiettivo di Hive

L'obiettivo del gioco è di circondare completamente l'Ape Regina dell'avversario e, contemporaneamente, evitare che quest'ultimo faccia lo stesso con la tua. I pezzi che circondano l'Ape Regina possono essere sia tuoi che del tuo avversario. Il primo giocatore che riesce a circondare l'Ape Regina dell'avversario vince.



## Preparazione

Ogni giocatore prende tutti gli 11 pezzi di un colore e li posiziona a faccia in su di fronte a sé.

L'Ape Regina è circondata.



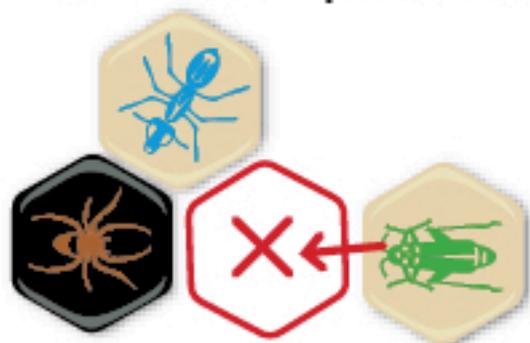
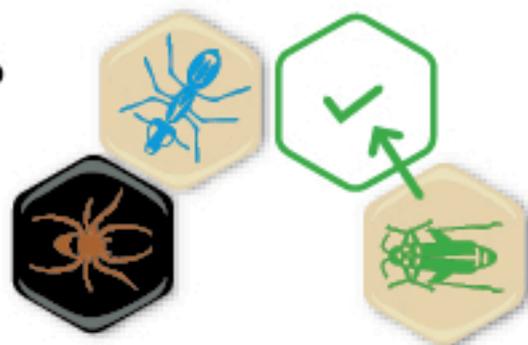
# Giocare ad Hive

La partita inizia con il posizionamento, da parte di uno dei due giocatori, di un pezzo dalla sua mano al centro del tavolo; dopo, l'avversario posiziona uno dei suoi pezzi attaccandolo ad uno dei lati di quello già posizionato. Successivamente i giocatori svolgono i loro turni piazzando o spostando uno qualsiasi dei loro pezzi.



## Posizionamento

Un nuovo pezzo può essere introdotto nel gioco in un qualsiasi momento. Comunque, ad eccezione del primo pezzo piazzato da ciascun giocatore, i pezzi non possono essere posizionati accanto ad un pezzo del colore dell'avversario.



È possibile vincere il gioco senza posizionare tutti i propri pezzi, ma una volta che un pezzo è stato posizionato non può più essere rimosso.

## L'Alveare (Hive)

I pezzi in gioco definiscono l'area di gioco, che è l'Alveare.



## Posizionamento dell'Ape Regina

La tua Ape Regina può essere piazzata in qualsiasi momento dal tuo primo al tuo quarto turno. Devi obbligatoriamente piazzare la tua Ape Regina nel tuo quarto turno, se non l'avevi ancora fatto nei tuoi turni precedenti.

## Movimento

Una volta che la tua Ape Regina è stata piazzata (ma non prima), puoi decidere se utilizzare i turni successivi per piazzare un altro pezzo o per spostare uno di quelli che hai già piazzato. Ogni creatura ha un suo tipo di movimento nell'Alveare ed è possibile spostare i pezzi in una posizione in cui toccano uno o più pezzi del tuo avversario.

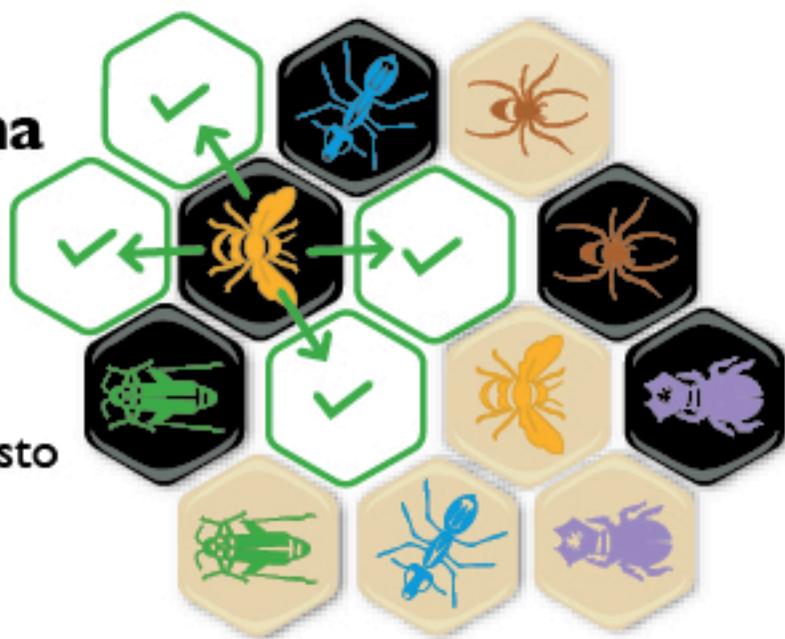
**NB:** Tutti i pezzi devono sempre toccare almeno un altro pezzo. Se un pezzo è l'unica connessione tra due parti dell'Alveare, non può essere spostato.

## Le Creature



### L'Ape Regina

L'Ape Regina può spostarsi solo di uno spazio per turno. Anche se il suo movimento è così limitato, se spostata al momento giusto può distruggere i piani dell'avversario.



### Lo Scarabeo

Lo Scarabeo, come l'Ape Regina, si sposta di un solo spazio per turno. A differenza di tutte le altre creature, però, può muoversi anche al di sopra dell'Alveare.

Da questa posizione  
l'Ape Regina nera può spostarsi  
in uno dei quattro spazi indicati.

Un pezzo con uno Scarabeo posizionato sopra di esso non si può muovere e, per le regole di piazzamento, la pila è considerata del colore dello Scarabeo.



Dalla sua posizione lo Scarabeo bianco può spostarsi in uno dei quattro spazi indicati.

Dalla sua posizione al di sopra dell'Alveare lo Scarabeo può muoversi di pezzo in pezzo sopra l'Alveare. Può anche scendere in spazi che sono circondati e, quindi, non accessibili alla maggior parte delle altre creature. L'unico modo di bloccare uno Scarabeo che si trovi al di sopra dell'Alveare è di far muovere un altro Scarabeo sopra al primo. Tutti i quattro scarabei possono essere impilati l'uno sull'altro.

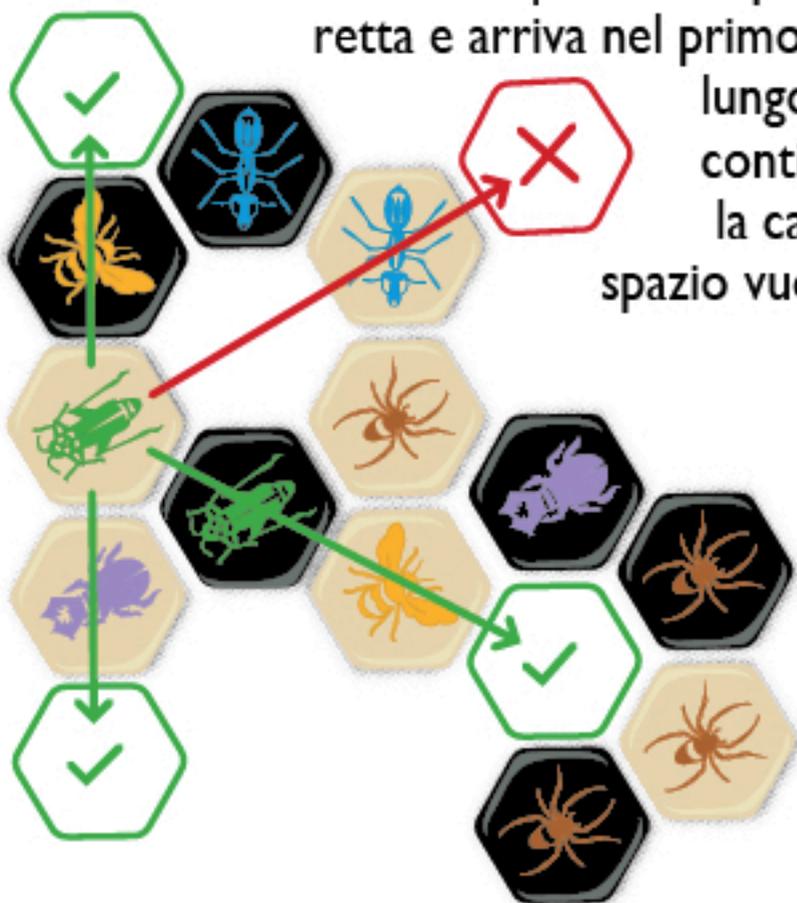
**NB:** Quando viene piazzato per la prima volta, lo Scarabeo va posizionato come tutti gli altri pezzi: non può essere piazzato direttamente sopra l'Alveare, anche se può esservi spostato più avanti.



## La Cavalletta

La Cavalletta non si muove lungo il bordo esterno dell'Alveare come le altre creature: salta dallo spazio su cui si trova oltre un numero qualsiasi di pezzi (almeno uno) in linea retta e arriva nel primo spazio vuoto che incontra

lungo una fila ininterrotta di pezzi contigui. Questo le conferisce la capacità di posizionarsi in uno spazio vuoto circondato da altri pezzi.



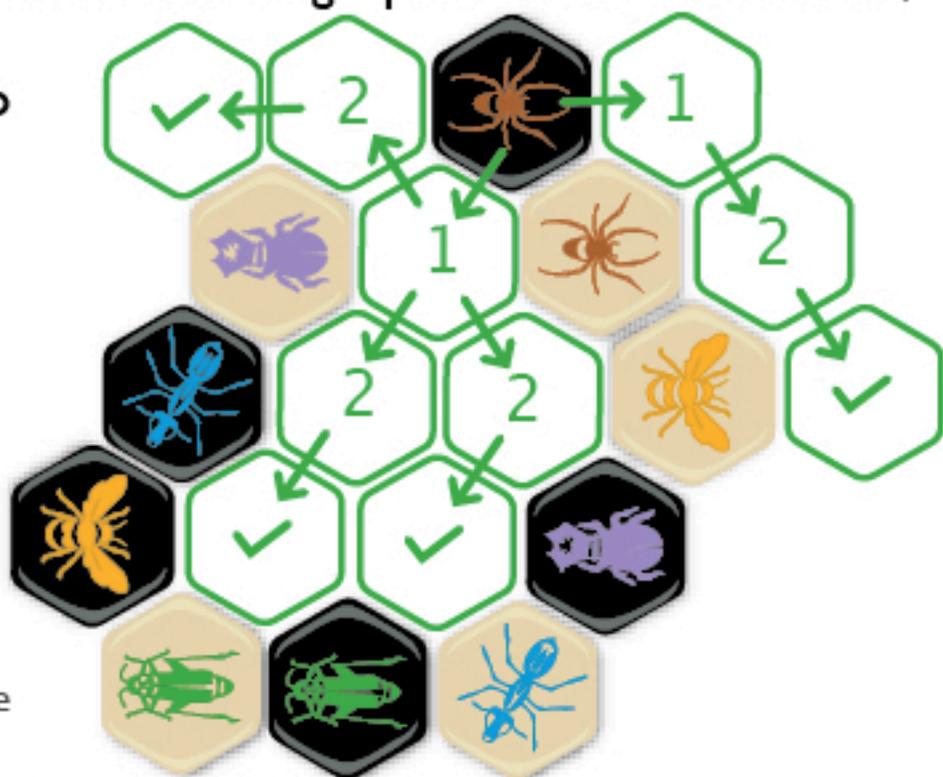
Dalla sua posizione la Cavalletta bianca può saltare in uno dei tre spazi indicati.

N.B: Non può saltare attraverso il vuoto fino allo spazio indicato con la X.



## Il Ragno

Il Ragno si muove di tre spazi per turno (non di più, né di meno: obbligatoriamente tre). Deve spostarsi in un percorso continuo e non può tornare indietro. Può muoversi solo intorno a pezzi con cui sia in contatto diretto ad ogni passo del suo movimento; non può spostarsi attraverso un pezzo con cui non sia in contatto diretto.



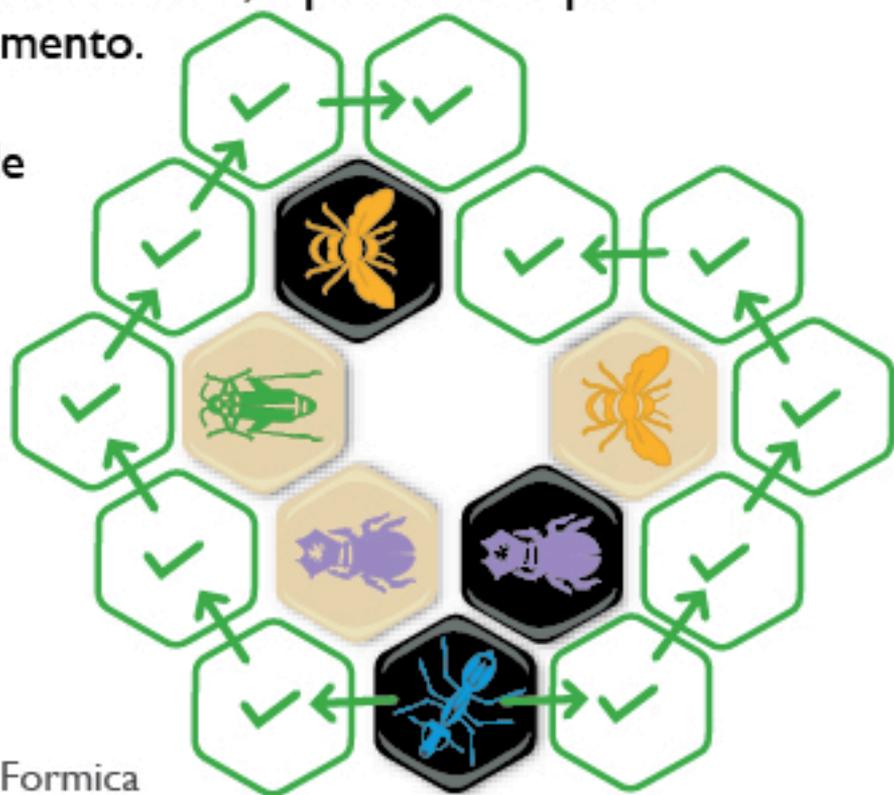
Dalla sua posizione il Ragno nero può spostarsi in uno dei quattro spazi indicati, ma non può spostarsi nella posizione alla sua sinistra, contrassegnata con un 2, con il suo primo passo.



## La Formica Soldato

La Formica Soldato può spostarsi dalla sua posizione ad una qualsiasi altra intorno all'Alveare, a patto che rispetti le restrizioni di movimento.

Questa libertà di spostamento rende la Formica Soldato uno dei pezzi più importanti.



In questo caso la Formica Soldato può muoversi in una delle undici posizioni indicate, ma non può spostarsi nella posizione al centro dell'Alveare (vedi "Libertà di movimento", pag. 10).

# Restrizioni

## Regola dell'Alveare Unico

I pezzi in gioco devono essere sempre collegati. Non puoi mai lasciare un pezzo separato (non unito all'Alveare) o separare l'Alveare in due.



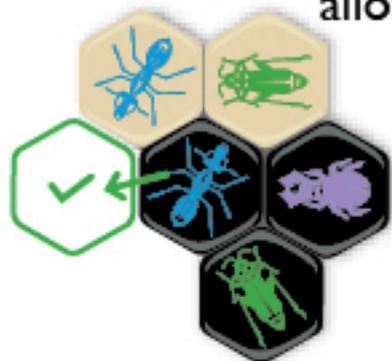
Spostare la Formica nera comporterebbe la divisione in due dell'Alveare.



Non è possibile spostare l'Ape Regina nera in una posizione che ricongiungerebbe l'Alveare perché questo, durante il movimento del pezzo, resterebbe non collegato.

## Libertà di movimento

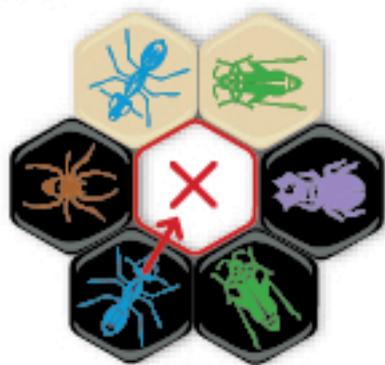
Le creature possono muoversi solo in movimento scivolatorio. Se un pezzo è circondato a tal punto che, fisicamente, non può più scivolare fuori dalla sua posizione, allora non può essere spostato.



Le uniche eccezioni sono la Cavalletta, che può saltare in uno spazio o saltarne fuori, e lo Scarabeo, che può anche arrampicarsi su un pezzo o scendere.



Allo stesso modo, nessun pezzo può muoversi in uno spazio in cui non possa fisicamente scivolare.



**NB:** Quando un pezzo viene introdotto nel gioco per la prima volta, può essere inserito in uno spazio circondato da altri pezzi fintanto che non violi le regole di piazzamento, in particolare la regola per cui non si può piazzare un pezzo nuovo adiacente a pezzi dell'altro colore.

## **Impossibilità di movimento o piazzamento**

Se un giocatore non può né piazzare un pezzo nuovo né spostarne uno già piazzato, il turno passa nuovamente all'avversario.

Il gioco prosegue in questo modo finché il giocatore non sia in grado di muovere o piazzare uno dei suoi pezzi, oppure finché questi non perda la partita, nel momento in cui la sua Ape Regina risulti circondata.

## **Fine del gioco**

Il gioco finisce appena un'Ape Regina è completamente circondata da pezzi di qualsiasi colore. Il giocatore la cui Ape Regina è circondata perde il gioco, a meno che l'ultimo pezzo posto a circondare la sua Ape Regina non circonda anche quella dell'avversario.

In questo caso c'è un pareggio. Si può anche decidere un pareggio nel caso in cui i due giocatori siano nelle condizioni di dover muovere sempre gli stessi due pezzi più e più volte all'infinito, senza alcuna possibilità che la situazione di stallo si risolva.

