

DAS VIELFACH PREISGEKRÖNTE SPIEL ALS REISEEDITION



ENTHÄLT DIE ZUSATZSTEINE
MARIENKÄFER UND MOSKITO

John Yianni

WAVE[®] pocket

DER MODERNE KLASSIKER JETZT ENDLICH
AUCH ALS HANDLICHE REISEEDITION.
SEI DER ERSTE SPIELER, DER DANK DER
EINZIGARTIGEN ZUGMÖGLICHKEITEN
SEINER SPIELSTEINE DIE GEGNERISCHE
BIENENKÖNIGIN UMSCHLIESST.
HERAUSFORDERND TROTZ EINFACHER
REGELN, UND DAS GANZ OHNE SPIELPLAN!



Spielziel

Es gilt, die gegnerische Bienenkönigin bewegungsunfähig zu machen und gleichzeitig darauf zu achten, dass der eigenen Königin dieses Schicksal erspart bleibt.

Eine Königin ist dann bewegungsunfähig, wenn sie von allen Seiten von insgesamt 6 Spielsteinen umgeben ist. Dabei spielt es keine Rolle, ob sie von eigenen oder fremden Steinen umgeben ist.

Sobald ein Spieler einen Stein setzt, durch den die gegnerische Königin vollständig von Insekten umgeben ist, gewinnt er das Spiel.

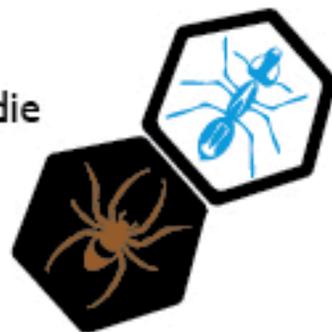


Vorbereitung

Jeder Spieler erhält die 13 Steine einer Farbe und legt sie offen vor sich auf den Tisch.

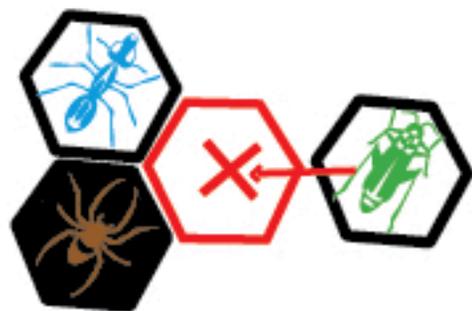
Das Spiel

Der jüngste Spieler beginnt, indem er einen seiner Steine in die Tischmitte setzt. Sein Mitspieler setzt einen seiner Steine, so dass sich beide berühren. Danach geht es abwechselnd reihum.



Ein Stein wird von außen eingesetzt

Ab jetzt muss jeder neu eingesetzte Stein ausschließlich einen oder mehrere Steine der **eigenen Farbe** berühren. Ein einmal eingesetzter Stein darf nicht wieder vom Spielfeld entfernt werden.



Die Bienenköniginnen

Während seiner ersten vier Züge entscheidet der Spieler, ob er seine Königin einsetzen möchte. Spätestens im vierten Zug **muss** die Königin eingesetzt werden.



Ein Stein wird bewegt

Erst nachdem die Bienenkönigin eingesetzt wurde, dürfen die bereits platzierten Steine bewegt werden. Solange sie noch Steine vor sich haben, entscheiden die Spieler also immer wieder aufs Neue, ob sie einen Stein von außen einsetzen oder einen bereits eingesetzten Stein bewegen.

Die Zugmöglichkeiten der einzelnen Insekten



Bienenkönigin

Die Königin zieht pro Zug immer nur ein Feld weit. Auch wenn durch diese Regel die Bewegung der Königin stark eingeschränkt ist, kann das Bewegen der Königin zum richtigen Zeitpunkt die Pläne des Gegners ordentlich durchkreuzen.

Die schwarze Königin kann auf eines von vier möglichen Feldern gezogen werden.



Käfer

Auch der Käfer zieht pro Zug nur ein Feld weit. Im Gegensatz zu anderen Insekten kann der Käfer aber auch **auf** einen anderen Stein gezogen werden. Er blockiert damit diesen Stein. Von dort aus kann er sich in einem folgenden Zug auch auf ein angrenzendes leeres Feld fallen lassen, selbst wenn dieses Feld völlig von anderen Steinen eingeschlossen ist. Die einzige Möglichkeit einen Käfer, der bereits auf einem anderen Stein sitzt, zu blockieren, besteht darin, einen anderen Käfer auf ihn zu setzen.



Es ist erlaubt, alle vier Käfer aufeinander zu setzen. Möchte ein Spieler einen Stein **von außen** neben diesen Stapel setzen, gilt die Farbe des oberen Käfers. Wird ein Käfer **von außen** eingesetzt, darf er nicht sofort auf einen anderen Stein gesetzt werden.

Der weiße Käfer kann auf eines von vier möglichen Feldern gezogen werden.



Grashüpfer

Der Grashüpfer springt von seinem Feld über eine **gerade Reihe miteinander verbundener Steine** zum nächsten unbesetzten Feld. Er kann dadurch auch ein Feld besetzen, das von anderen Steinen eingeschlossen ist. Der Grashüpfer muss in seinem Zug über mindestens einen Stein springen.



Der Grashüpfer kann auf eines von drei möglichen Feldern springen. Er kann nicht über die Lücke auf das mit X markierte Feld springen.



Spinne

Die Spinne bewegt sich pro Zug immer genau 3 Felder weit. Sie darf aber während eines Zuges nicht zweimal auf dasselbe Feld gezogen werden, kann jedoch um Steine herum bewegt werden, die sie berührt. Während ihres Zuges muss die Spinne immer in Berührung mit anderen Steinen bleiben.

Die schwarze Spinne kann auf eines von vier möglichen Feldern gezogen werden.



Ameise

Die Ameise kann entlang des Spielfeldes beliebig viele Felder weit gezogen werden.

Die schwarze Ameise kann auf eines von elf möglichen Feldern gezogen werden. Achtung: auch die Ameise darf nicht auf das leere, von 5 Steinen umschlossene Feld gezogen werden.



Marienkäfer

Der Marienkäfer muss immer drei Felder weit gezogen werden: zwei auf der Spielfläche, das dritte von der Spielfläche herunter. Er darf nicht um die Spielfläche herum gezogen werden oder seinen Zug auf der Spielfläche beenden. Anders als der Käfer kann er also keine anderen Spielsteine blocken indem er seinen Zug auf ihnen beendet, aber er kann schnell auf eingekreiste Felder oder von ihnen weg gezogen werden.

Der weiße Marienkäfer kann seinen Zug auf einem der zehn Felder beenden



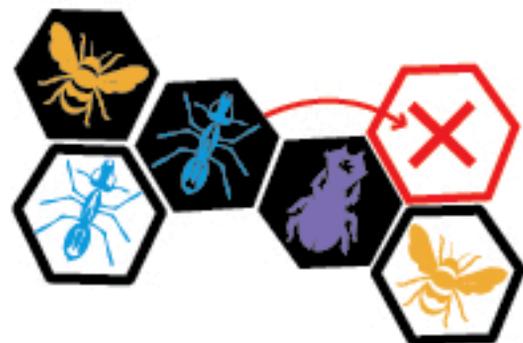
Moskito

- Einmal eingesetzt nimmt der Moskito die Bewegungseigenschaft des Steines an, den er in dem Moment berührt. Dies gilt für eigene und gegnerische Steine. Somit ändert sich die Bewegungseigenschaft des Moskitos ständig. Ausnahmen :
- Wird der Moskito wie ein Käfer auf einen anderen Stein gezogen, behält er die Bewegungseigenschaft des Käfers so lange bei, bis er wieder heruntergezogen wird. Befindet sich der Moskito neben einem Stein, auf dem ein Käfer liegt, kann er nicht die Bewegungseigenschaft des darunter liegenden Steines annehmen, sondern nur die des Käfers.
 - Berührt der Moskito lediglich einen anderen Moskito, darf er nicht bewegt werden.

Der weiße Mosquito darf sich entweder wie ein Käfer oder wie eine Spinne bewegen und kann seinen Zug auf einem der sechs Felder beenden.



Wird ein Stein **bewegt**, darf er sowohl während, als auch am Ende eines Zuges gegnerische Steine berühren. Ein oder mehrere Steine dürfen nie alleine stehen, d.h. **zu jeder Zeit**, also während und am Ende eines Zuges, müssen **alle Steine** miteinander verbunden sein.

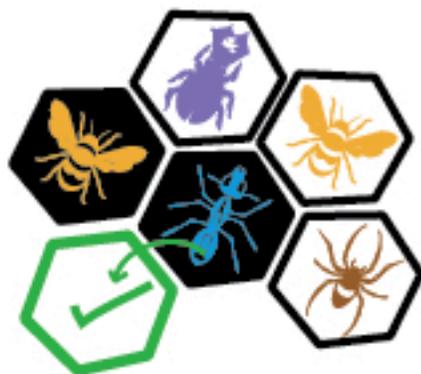


Die schwarze Ameise darf nicht so bewegt werden, dass **am Ende des Zuges** zwei getrennte Spielfelder entstehen.



Die Bienenkönigin darf nicht so bewegt werden, dass **während des Zuges** zwei Spielfelder entstehen.

Ein Stein, der von anderen Steinen, egal welcher Farbe, eingeschlossen ist, darf nicht bewegt werden. Ein Stein gilt als eingeschlossen, wenn durch seine Bewegung andere Steine ebenfalls bewegt werden würden. Ausnahmen: Käfer und Grashüpfer (s.u)



Die gleiche Regel gilt für freie Felder:
Ein Stein darf dann nicht auf ein freies Feld bewegt werden, wenn durch seine Bewegung andere Steine ebenfalls bewegt werden würden.



Blockade eines Spielers

Wenn ein Spieler weder einen seiner Steine einsetzen, noch bewegen kann, setzt er einen Zug aus und sein Mitspieler ist sofort wieder am Zug. Das Spiel geht normal weiter, bis der Spieler entweder einen seiner Steine wieder bewegen kann, oder seine Königin komplett von Steinen umschlossen ist.

Spielende

Das Spiel endet, sobald eine Bienenkönigin völlig von Steinen, egal welcher Farbe, eingeschlossen ist. Der Spieler, dessen Königin eingeschlossen wurde, verliert das Spiel.

Unentschieden

Das Spiel endet unentschieden, wenn der letzte Stein, der eine Bienenkönigin einschließt, gleichzeitig die andere Bienenkönigin einschließt. Das ist umso wahrscheinlicher, je näher die beiden Königinnen nebeneinander sitzen.