



## Hive

John YIANNI  
Gigamic (2005)

Pour 2 joueurs - A partir de 9 ans - Durée: 30' - 45'



### But du jeu

Encercler complètement la reine adverse avec des pions de sa couleur ou ceux de la couleur adverse.

### Mise en place

Chaque joueur prend les 11 pièces de la couleur qu'il a choisie.

Chacun choisit la pièce qu'il engage et les 2 pièces sont juxtaposées, c'est la configuration de départ.

### Déroulement de la partie

A son tour, le joueur actif peut :

#### ■ Poser une nouvelle pièce

La nouvelle pièce d'un joueur doit être connectée à l'une de ses pièces déjà présentes sur le jeu. La nouvelle pièce ne peut être connectée à une pièce adverse (elle le pourra lors des déplacements).

Attention, à la fin du 4ème tour, chaque joueur devra avoir engagé sa reine.

#### ■ Déplacer une pièce

Dès que le joueur a engagé sa reine, il peut déplacer l'une de ses pièces. Lors d'un déplacement, il est interdit de diviser la ruche en deux. De plus, il faut respecter la règle de "Liberté de mouvement", excepté pour le scarabée et la sauterelle. Une pièce peut se déplacer uniquement si elle peut le faire sans déplacer d'autres pièces adjacentes.

### Les pièces et leur déplacement

#### ■ La reine

Elle se déplace d'une seule case à la fois.



#### ■ Le scarabée

Il se déplace d'une seule case à la fois MAIS peut grimper sur une pièce (de sa couleur ou pas) pour la bloquer. La pièce en dessous de lui n'existe plus tant qu'il est dessus. Cette pièce peut être une reine. On peut empiler au maximum 5 pièces l'une sur l'autre.



#### ■ La sauterelle

Elle se déplace en sautant, en ligne droite, depuis sa position jusqu'à la première case libre. N'étant pas tenue de respecter la règle de "Liberté de déplacement", elle peut sauter dans une case entièrement entourée d'autres pièces.



#### ■ L'araignée

Elle se déplace de 3 cases à chaque déplacement et doit toujours rester en contact avec la ruche.



## La fourmi

Elle se déplace librement tout autour de la ruche, c'est une des pièces les plus puissantes.

---

### Fin de la partie

La partie se termine immédiatement lorsqu'une reine est complètement encerclée, peu importe la couleur des pièces.

Il peut arriver qu'une partie soit nulle si les 2 reines sont encerclées lors du même déplacement ou si les joueurs répètent indéfiniment les mêmes coups. C'est très rare.