

Adaptation et distribution en version
Française :

GIGAMIC
B.P. 30
62930 WIMEREUX
FRANCE

e-mail: gigamic@gigamic.com
www.gigamic.com



Introduction

Hive est un jeu de stratégie pour 2 joueurs constitué de 22 pièces qui représentent des insectes. Chaque insecte a un mode de déplacement qui lui est propre. Le jeu commence en plaçant deux pièces au centre de la table, puis d'autres y sont ajoutées selon des règles simples. Les pièces ne sont jamais éliminées, et toutes ne seront pas forcément jouées avant la fin.

But du jeu

2

Le but du jeu est d'encercler complètement la reine adverse, quelle que soit la couleur des différentes pièces qui l'encerclent.

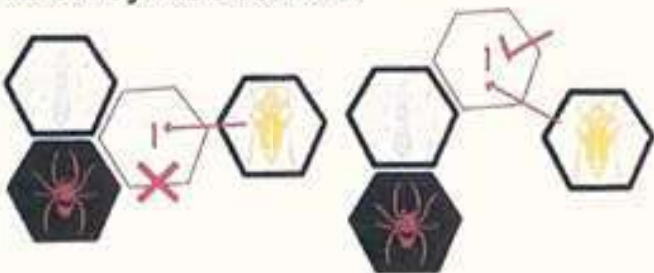


Dans cet exemple, les **noirs** ont gagné.

Placements

(pose de nouvelles pièces dans le jeu)

En début de partie, les joueurs placent chacun une de leurs pièces en les juxtaposant. Une fois les deux premières pièces posées, toute pièce ajoutée ne peut être connectée qu'à des pièces de même couleur. Cette obligation ne vaut que pour l'entrée en jeu d'une nouvelle pièce: une pièce déjà engagée pourra ensuite être déplacée en se connectant à des pièces adverses. Les pièces introduites dans le jeu ne sont jamais retirées.



Placement de la reine

3

La reine doit être engagée entre le premier et le quatrième tour, au libre choix de chaque joueur. A la fin du quatrième tour, les deux reines doivent donc avoir été posées.



Déplacements (mouvements des pièces déjà engagées dans le jeu)

Dès qu'il a joué sa reine, un joueur peut déplacer ses pièces déjà engagées. Les pièces ne peuvent donc pas être déplacées tant que leur reine n'est pas posée. Par contre, il n'est pas nécessaire d'attendre que toutes les pièces aient été posées pour commencer les déplacements.

Règle de la ruche unique

L'ensemble des pièces placées forment la ruche.

Les pièces en jeu doivent toujours être jointes les unes aux autres.

La ruche ne peut à aucun moment être divisée.

Exemple ci-dessous: on ne peut pas bouger la fourmi noire, car la ruche serait alors divisée en deux parties.



4

Attention, cette règle est valable même pendant les déplacements. Ainsi, le mouvement de la fourmi **noire** ci-dessous n'est pas autorisé, car la ruche se trouve divisée au cours du déplacement :



Règle de la liberté de mouvement

A l'exception du scarabée et de la sauterelle, les pièces ne peuvent être déplacées que si elles sont libres, c'est-à-dire si on peut les déplacer en les faisant glisser sans déplacer aucune des autres pièces.

Le mouvement ci-dessous est donc possible :



alors que les deux mouvements ci-dessous ne le sont pas :

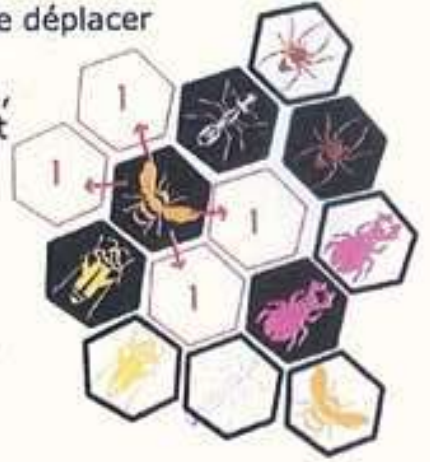


5



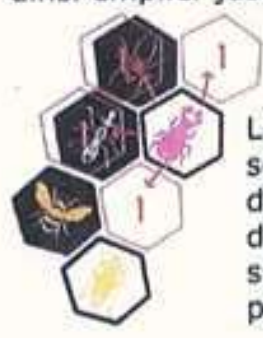
La reine

La reine peut se déplacer dans n'importe quelle direction, mais seulement d'une seule case à la fois.



Le scarabée

Le scarabée est la seule pièce qui puisse bloquer une autre pièce. Comme la reine, il peut se déplacer dans n'importe quelle direction et d'une seule case à la fois, mais il peut aussi se superposer à d'autres pièces, leur empêchant ainsi tout déplacement. Le scarabée n'est pas tenu à la règle de liberté de mouvement : il peut se déplacer vers un espace voisin en « sautant ». Le seul moyen de bloquer un scarabée est donc d'en empiler un autre au-dessus de lui! On peut ainsi empiler jusqu'à 5 pièces maximum.



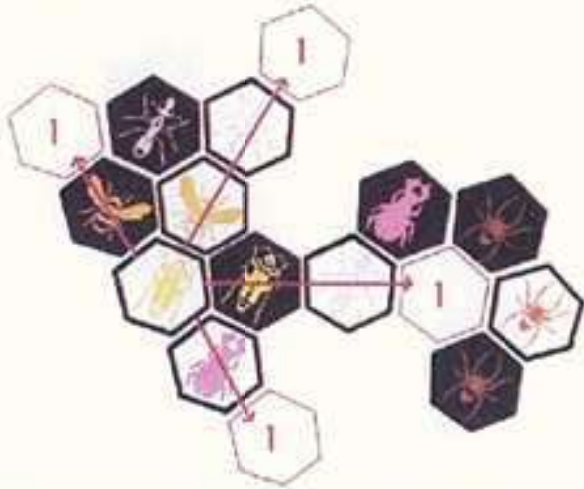
Le scarabée noir peut ici se déplacer vers 4 cases différentes. Pour deux d'entre elles, il se superpose à une autre pièce.

6



La sauterelle

La sauterelle se déplace en sautant de la position qu'elle occupe jusqu'à la première case vide, dans n'importe laquelle des six directions. Elle doit toujours sauter au moins au dessus d'une pièce. La sauterelle n'est pas tenue à la règle de liberté de mouvement: elle peut se déplacer vers une case vide entièrement entourée d'autres pièces.



Ici, la sauterelle peut atteindre 4 cases au choix.



L'araignée

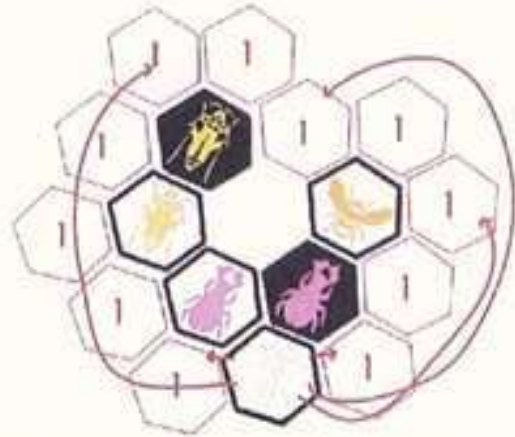
L'araignée doit respecter la règle de la liberté de mouvement; elle se déplace à chaque fois en opérant 3 mouvements autour de la ruche. Elle ne peut en aucun cas faire marche arrière et doit obligatoirement rester au contact de la ruche au cours de ses 3 mouvements.



L'araignée peut ici se déplacer vers 4 positions différentes.

La fourmi

La fourmi doit respecter la règle de la liberté de mouvement. Elle peut se déplacer vers n'importe quelle position autour de la ruche. Cette facilité de déplacement en fait une des pièces les plus intéressantes du jeu.



Ici, la fourmi peut atteindre 11 cases différentes.

Fin de partie

Dès qu'un joueur parvient à encercler complètement la reine adverse, il gagne.



Dans cet exemple, les **noirs** ont gagné; peut importe la couleur des différentes pièces qui encerclent la reine capturée.

Cas particuliers

Si les deux reines sont encerclées lors d'un seul et même mouvement, la partie est déclarée nulle; cette probabilité est augmentée si les deux reines sont au contact l'une de l'autre. Au cas où les deux joueurs seraient amenés à répéter indéfiniment les mêmes mouvements pour sauver leur reine, la partie est également déclarée nulle: elle doit donc être rejouée!

