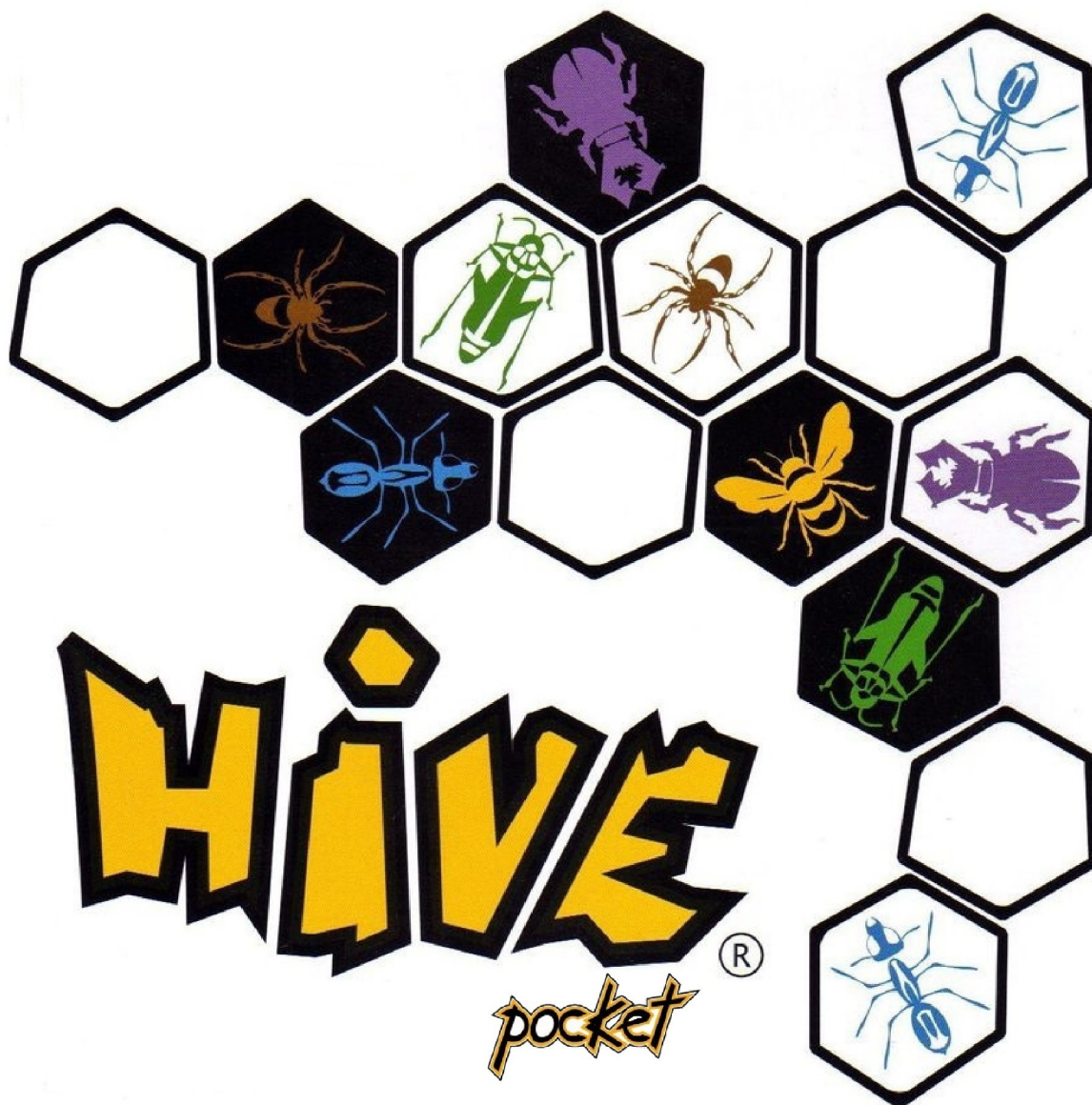


Вулик кишенькова версія

## Award Winning Game



## ПРАВИЛА

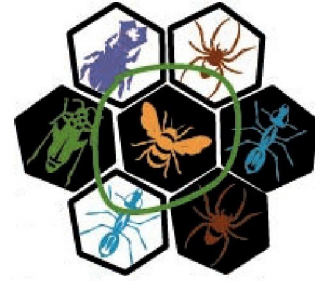


UA

## Мета гри

Мета гри - повністю оточити Бджілку суперника, захищаючи при цьому свою.

Не важливо, з чиїх фішок побудоване оточення: ваших або супротивника. Хто перший оточує Бджілку суперника, той і перемагає.



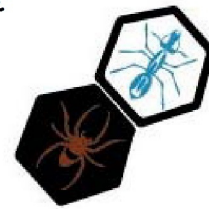
*Чорна Бджілка оточена*

## Підготовка

Кожен гравець бере всі 13 фішок одного кольору і кладе перед собою горілиць.

## Як грати

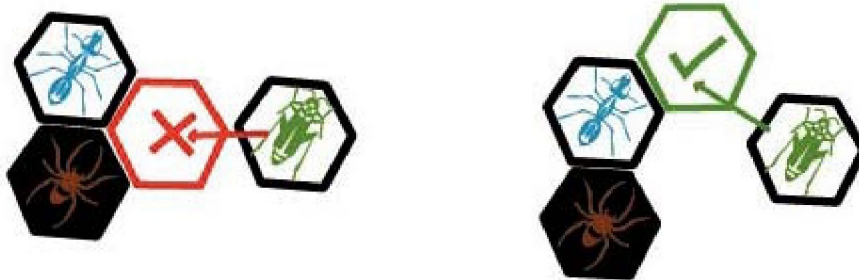
Гра починається з того, що перший гравець викладає одну зі своїх фішок на центр столу, потім другий гравець приєднує до неї одну з своїх фішок. У свій хід гравець може покласти нову фішку або перемістити одну з уже викладених своїх фішок.



## Покласти фішку

Нова фішка може бути викладена в будь-який момент гри.

Її не можна покласти так, що б вона торкалася фішки супротивника (за винятком першого ходу).



За час гри ви можете використовувати не всі фішки, але якщо ви виклали фішку, вона залишається на полі до кінця гри.

## Вулик

Викладені на стіл фішки - це і є вулик.

## Викласти Бджілку

Фішку Бджілки ви повинні викласти протягом перших чотирьох ходів (тобто на четвертому ході ви зобов'язані викласти Бджілку, якщо не зробили цього раніше).



## Переміщення фішки

Як тільки ви виклали фішку Бджілки (але не раніше), ви можете обирати: викласти нову фішку або пересунути вже виставлену. Кожна комаха переміщується по вулику особливим способом. Переміщуючи фішку, ви можете класти її по сусідству з фішками суперника.

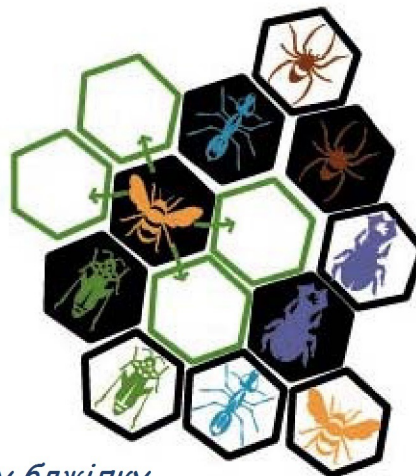
**Увага:** всі фішки повинні торкатися хоча б однією стороною. Не можна зробити хід, якщо під час або після переміщення фішки, якась частина залишиться відірваною від вулика.

## Комахи



### Бджілка

Бджілку ви можете пересунути тільки на один крок за хід. Незважаючи на це обмеження, вчасне пересування Бджілки може зруйнувати всі плани вашого суперника.

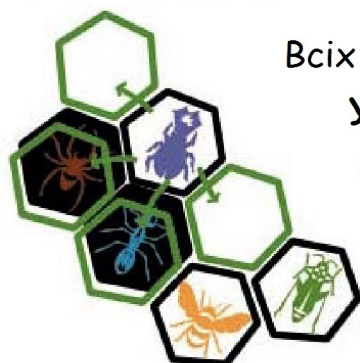


*З цієї позиції чорну бджілку можна перемістити в чотири різних позиції.*



### Жук

Жука, так само як і королеву, ви можете посунути тільки на один крок за хід. Але, на відміну від інших істот, він може переміщатися "По головах" (поверх інших фішок вулика). Не можна рухати фішку, якщо на ній зверху знаходиться фішка жука. Колір місця в вулику визначається кольором жука. Якщо жук знаходиться зверху вулика, то ви можете переміщатися по його поверхні на один крок за хід. Жука також можна ставити і в оточені пусті місця, які недоступні для більшості комах. Єдина можливість заблокувати жука - це поставити іншого жука на нього зверху.



Всіх жуків і москітів можна поставити один на одного.

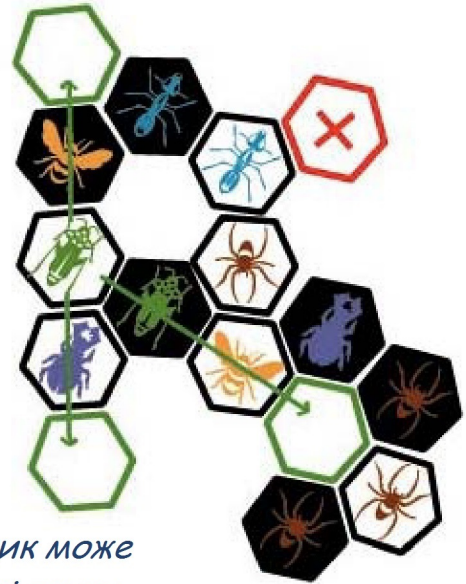
**Увага:** викладайте жука за тими ж правилами, що і інших істот. Ви не можете розташувати жука зверху вулика одразу. Однак його можна перемістити туди пізніше.

*Зі свого місця білий жук може пересунути на одну з чотирьох позицій.*



## Коник

Коник рухається стрибками.  
Він може перестрибнути зі свого місця через будь-яку кількість інших фішок на перше вільне місце по прямій.  
Це дає йому можливість застрибувати в вільні місця, оточені іншими фішками.



*Зі свого місця білий коник може перестрибнути в три різні точки.*

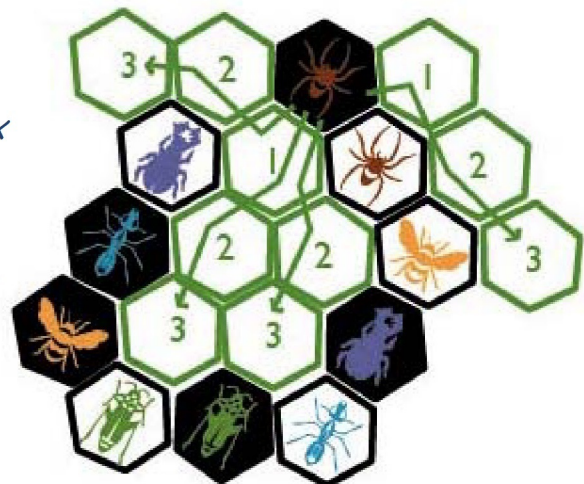
*Увага: він не може перестрибнути дірку і опинитися в місці, позначеному хрестиком.*



## Павук

Павук переміщається рівно на три кроки за хід (не більше і не менше).  
Він повинен рухатися в одному напрямку і під час ходу не може повернутися на те місце, де вже був. Він може рухатися тільки так, щоб на кожному кроці торкався хоча б з однією фішкою.

*З такої позиції чорний павук може зайняти одну з чотирьох позицій з номером 3, але не може зробити перший крок з позиції зліва (під номером 2).*





## Мураха

Мураха може рухатися зі свого місця в будь-яке інше навколо вулика, але тільки в одному напрямку. Подібна свобода пересування робить мурашку однією з найцінніших комах в грі.

*В даному випадку мураха може рухатися в одну з 11 позицій, але не може переміститися в позицію в центрі вулика (за правилом ковзаючого переміщення).*



## Нові мешканці вулика

Дана версія гри випускається одразу з включеними доповненнями "Сонечко" і "Москіт", що додають двох нових мешканців вулика. Рекомендується включати цих комах в ігрові набори тільки після того, як обидва гравця наберуть достатнього досвіду.



## Сонечко

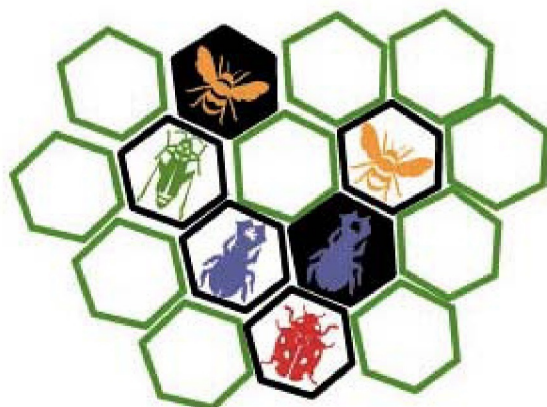
Сонечко переміщається рівно на три кроки, причому на два поверх вулика по іншим комахам і третій - по основному рівню.

Сонечко завжди закінчує хід на основному рівні вулика (не на інших комах).

Воно не може рухатися по периметру вулика і не може, як жук, опинитися в кінці ходу на іншій фішці.

Перевага сонечка перед жуком - у швидкості.

*Сонечко може закінчити хід тільки на позиціях, відмічених зеленим.*





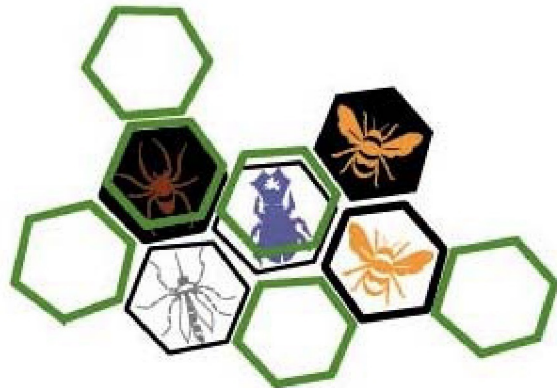
## Москіт

Будучи розміщеним, москіт може рухатися так, як фішка, до якої він торкається. Його переміщення і можливості змінюються протягом гри від ходу до ходу. В якості фішки, чиї здібності для руху переймає москіт, можна обирати як свою, так і фішку супротивника. Якщо москіт переміщається поверх вулика (здатність жука), він залишається жуком до тих пір, поки не злізе назад.

Наприклад, москіт, розташований поруч з фігурами коника і мурашки, може або зробити стрибок за правилами коника, або переміститися по периметру, як мураха.

Наступний хід москіт робить відповідно до правил комах, з якими він торкатиметься.

*У цій ситуації москіт може рухатися як жук або павук - і закінчити хід шістьма варіантами, зазначеними зеленим*



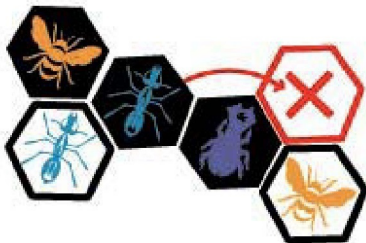
## Обмеження Правило єдиного вулика

Всі фішки в грі повинні торкатись одна до одної.

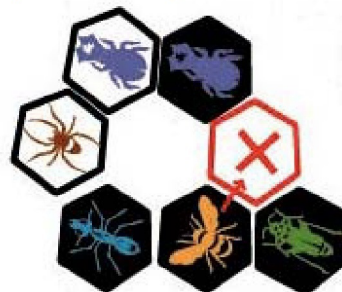
Не можна залишати жоден шматочок відірваним від вулика або розділити вулик на дві частини.

Ви можете використовувати дане правило в своїй стратегії.

Зробіть так, щоб противник не міг посунути свої фішки.



*Переміщення чорної мурахи розділить вулик на дві частини. Такий хід недопустимий.*



*В кінці ходу чорної Бджілки вулик знову стане єдиним цілим, проте, такий хід теж недопустимий, так як під час переміщення одна фішка буде відірвана від вулика.*

## Як пересуватися

Комахи можуть пересуватися тільки ковзаючим рухом. Якщо фішка оточена іншими так, що фізично не може бути переміщена ковзанням по столу, значить, її змістити не можна.

### Виключення:

- Коник може стрибати на вільне місце або вистрибувати назовні;
- Жук може залазити на інші фішки і спускатися на вільні місця;
- Сонечко може забиратися на інші фішки і спускатися на вільні місця;
- Москіт з властивістю коника, жука або сонечка.



**Увага:** не забувайте, що якщо ви викладаєте нову фішку на стіл, то її можна покласти на вільне місце, оточене іншими фішками, але викладена фішка не повинна торкатися фішок іншого кольору.

## Неможливо пересунути або викласти фішку

Якщо ви не можете ні викласти нову фішку, ні пересунути вже викладену, ви пропускаєте хід.

Так триває, поки у вас знову не з'явиться можливість ходу або поки супротивник не оточить вашу Бджілку.

## Кінець гри

Гра закінчується, як тільки одна бджілка буде повністю оточена фішками будь-якого кольору. Гравець, чию бджілку оточили, вважається переможеним, крім випадку, коли оточення обох бджілок було виконано одночасно: в такому разі оголошується нічия. Нічия може бути також за згодою обох гравців, коли виникає патова ситуація.



© 2012 ALL RIGHTS RESERVED  
[www.gen42.com](http://www.gen42.com)



Переклад на українську - Акімов Віталій  
(03.01.2019)



[desktopgames.com.ua](http://desktopgames.com.ua)

## ВАРІАНТИ ГРИ:



### Наосліп:

Кожен гравець бере всі фішки одного кольору і кладе перед собою малюнком донизу (крім Бджілки). Для здійснення ходу, обирає фішку наосліп. Незважаючи на те, що фарт відіграє велику роль, стратегія має велике значення для досягнення перемоги.

### Handicap (один гравець наосліп):

Якщо один гравець кращий за іншого у грі (наприклад, дорослий проти дитини), то кращий гравець повинен почати з Handicap. Він бере всі фішки одного кольору і кладе перед собою малюнком донизу (крім Бджілки), а суперник грає за стандартними правилами. Таким чином, шанси на перемогу стають 50 на 50.

### Туман війни:

- 1 - Розмістіть на полі всі фішки, крім Бджілок, малюнком донизу у випадковому порядку.
- 2 - Із протилежних боків вулика, поставте Бджілок.
- 3 - Потім розкрийте всі фігури.
- 4 - Білі починають гру.

Гравці матимуть багато фішок в незручних місцях розташування і повинні докласти зусиль, щоб звільнити їх.

У цьому варіанті гри необхідні як удача так і стратегія, хоча початкове розміщення фігур у вулику, матиме свій вплив на гру.

