

KUBIX

Hive Pocket

John Yianni

ULTIMATE



Мета гри

Ваша мета — повністю оточити Королеву вулика суперника, бджолу, перш ніж він оточить вашу. Фішки, що оточують бджолу, можуть бути як вашими, так і суперника. Перемагає той, хто перший оточить бджолу суперника.



Чорна бджола повністю оточена.

Підготування до гри

Кожен гравець отримує 14 фішок одного кольору і кладе їх перед собою горілиць.

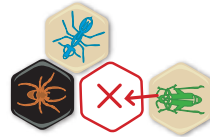
Як грати

Щоб розпочати гру, гравець білими має викласти свою фішку (не бджолу) у центр столу, після чого суперник приєднає до неї одну зі своїх фішок (не бджолу). Вже після розіграшу бджоли гравець зможе вибирати: у свій хід додати нову фішку або перемістити ту, що виклав раніше.



Розміщення фішок

Нову фішку можна викласти у будь-який хід поруч із своєю фішкою. Однак викладати фішки поруч із фішками суперника заборонено (за винятком першого ходу).



Білого коника не можна викласти поруч із чорним павуком.



Не обов'язково викладати на стіл усі свої фішки, але після розміщення фішки забрати її вже не можна.



Розміщення бджоли

Королеву вулика — бджолу — потрібно викласти у другий, третій або четвертий хід. Ви зобов'язані викласти бджолу під час четвертого ходу, якщо не зробили цього раніше.

Переміщення фішки

Ви не можете переміщувати свої фішки, доки не розмістите бджолу. Після розміщення фішки бджоли (але не раніше) ви можете вибирати: викласти нову фішку чи перемістити ту, що виклали раніше. Зауважте, що кожна комаха рухається унікально. Викладена фішка може вільно переміщуватись і торкатись однієї або декількох фішок суперника.

Увага! Кожна фішка завжди має торкатись хоча б однієї іншої фішки. Якщо фішка з'єднає дві частини вулика, рухати її не можна (див. «Правило єдиного вулика», с. 9).

Комахи



Бджола

Бджола може рухатись лише на один крок за хід і повинна дотримуватись «Правил переміщення», с. 10.



З цього місця чорна бджола може переміститися на одну з чотирьох позицій.



Жук

Жук, так само як і бджола, рухається по вулику лише на один крок. Проте, на відміну від бджоли, жук може повзти верхнім рівнем вулика, тобто переміщуватись поверх інших фішок, зупиняючись на них. Якщо жук «заліз» на фішку, її не можна рухати. Допоки жук блокує фішку, вона вважається того самого кольору, що і жук, коли йдеться про правила розміщення нових фішок (с. 1 та 2), тож поруч із нею можна викладати нові фішки, якщо вони не торкатимуться інших фішок суперника. Жук також повинен дотримуватись «Правил переміщення», с. 10, яке забороняє рух через вузькі проходи, зокрема між стосами фішок.

Увага! При викладенні жука дотримуйтесь тих самих правил, що і з іншими комахами. Не можна викласти його одразу на іншу фішку, але можна перемістити туди пізніше.

Коли жук перебуває на верхньому рівні вулика, він може рухатись по інших фішках на один крок за хід. Він також може «злізти» в оточену комахами позицію, яка є недоступною для більшості інших комах. Єдиний спосіб заблокувати жука, що перебуває на іншій фішці — покласти на нього іншого жука. Жуків і москитів можна ставити один на одного.



З цього місця білий жук може переміститися на одну з трьох позначених зеленим кольором позицій, проте не на місце, позначене хрестиком, оскільки це порушуватиме «Правило переміщення», с. 10. Див. мал. 3

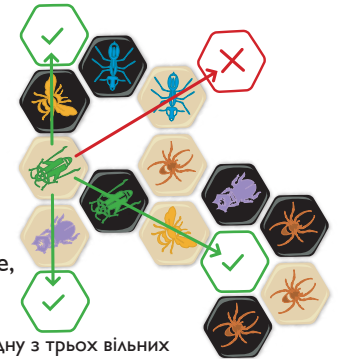


Коник

На відміну від інших комах, коник стрибає. Він перестрибує будь-яку кількість прилеглих фішок, які стоять у ряд (але щонайменше одну), і займає перше вільне місце.

Це також дає йому змогу займати місце, оточене іншими комахами.

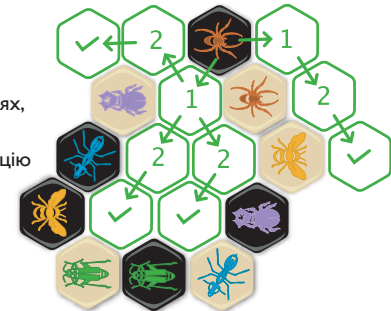
З цього місця білий коник може стрибнути на одну з трьох вільних позицій. **Увага!** Коник не може перестрибнути порожнє місце і зайняти позицію, позначену хрестиком X.



Павук

Павук переміщується рівно на 3 кроки за хід (не більше й не менше). Під час ходу він рухається лише в одному напрямку, торкаючись щонайменше однієї фішки на кожному кроці. Павук не може переміститися на нову позицію, якщо для цього йому доведеться обірвати контакт з іншими фішками.

З цього місця чорний павук може завершити хід на позиціях, позначених ✓, але не може зробити перший крок на позицію зліва, позначену 2.



Мураха

Мураха рухається вздовж краю вулика на будь-яку кількість кроків з урахуванням обмежень, зазначених на с. 9 і 10. Така мобільність робить мурашу однією з найцінніших фішок у грі.

У цьому випадку мураха може зайняти одну з 11 зазначених позицій, проте не може зайняти місце в центрі вулика (див. «Правило переміщення», с. 10).



Сонечко

Сонечко рухається рівно на три кроки, два з яких — верхнім рівнем вулика (по інших комах), а третім кроком обов'язково спускається вниз. Сонечко завжди завершує свій хід вниз, не може рухатися вздовж краю вулика чи завершувати хід на інших комах, як жук. Сонечко не може блокувати інші фішки, перебуваючи на них зверху, як жук або москіт, проте може переміщуватися в оточені позиції або виходити з них та має перевагу перед жуком у швидкості руху.

У такій ситуації сонечко може завершити свій хід на одній із 10 позицій, позначених зеленим кольором.



6



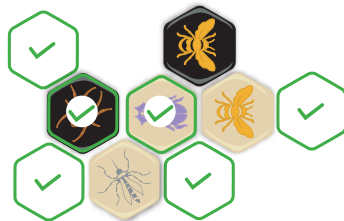
Москіт

Москіт розміщується за тим самим правилом, що й інші фішки. При розміщенні москіт копіює властивості руху фішки, якої торкається (враховуються як ваші фішки, так і фішки суперника), тож здатен змінювати властивості руху протягом гри.

Винятки:

- Якщо москіт рухався як жук верхнім рівнем вулика і завершив свій хід на іншій комасі, він продовжує рухатись як жук, доки не зіспе вниз. Якщо ж москіт з нижнього рівня вулика торкається жука, розміщеного на верхньому рівні, він може рухатися як жук, проте не як заблокована жуком фішка.
- Якщо москіт торкається тільки іншого москіта (включно з москітом, що лежить поверх іншої фішки), він не може рухатись взагалі.

У цій ситуації москіт може рухатись або як жук, або як павук, завершивши свій хід на одній із шести позицій, позначених зеленим кольором.



7



Мокриця

Мокриця може рухатися на один крок за хід (як бджола), але у неї є особлива здібність, яку можна використати замість руху.

Особлива здібність дозволяє мокриці переміщувати сусідню фішку (свою або суперника) на 2 кроки: сусідня із мокрицею комаха спочатку розміщується на ній, а потім переміщується на будь-яке вільне місце поруч із мокрицею.

Винятки:

- Мокриця не може перемістити фішку, якою тільки-но походить суперник.
- Мокриця не може переміщувати фішки зі стосів (ані верхню, ані нижню комаху).
- Мокриця не може перемістити фішку, якщо це порушуватиме «Правило єдиного вулика», с. 9.
- Мокриця не може переміщувати комаху крізь прохід між стосами фішок, оскільки це порушуватиме «Правило переміщення», с. 10. Див. мал. 3

До того ж, у свій наступний хід суперник не зможе рухати (ані безпосередньо, ані завдяки здібності мокриці) фішку, яку перемістила мокриця у свій хід.

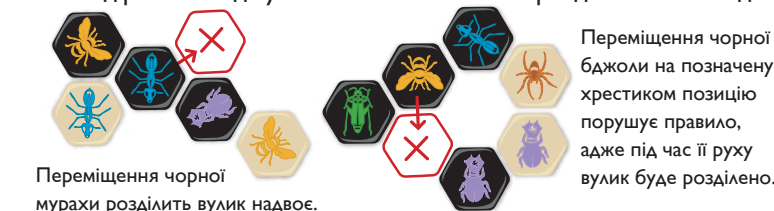
Увага! Москіт може скопіювати або властивості руху мокриці, або її особливу здібність, навіть якщо мокрицю, яку він копіює, щойно перемістила інша мокриця. Проте москіт не може скопіювати властивості мокриці, якщо вона заблокована (перебуває під іншою фішкою).

8



Правило єдиного вулика

Усі фішки у грі повинні торкатись одна одної. Жодна комаха не може відірватись від вулика навіть на мить чи розділити його надвоє.



Підказка: Використовуйте «Правило єдиного вулика» на свою користь: переміщуйте свої фішки на стратегічні позиції навколо вулика та блокуйте ключові фішки суперника, щоб зробити їх нерухомими, оскільки при спробі переміщення вони порушуватимуть «Правило єдиного вулика».

9

Правило переміщення

Більшість комах можуть пересуватися лише ковзаючи. Якщо фішка оточена іншими таким чином, що фізично не може бути переміщена ковзанням по столу (через надто вузький прохід), переміщувати її не можна. Аналогічно, заборонено переміщувати фішку на позицію, на яку вона фізично не може прослизнути через вузький прохід. Винятками з цього правила є коник, оскільки він рухається неприцямним іншим комахам чином та може застрибнути на будь-яку позицію та вистрибнути з неї, і москіт, коли копіює властивості руху коника.

Сонечко, яке мусить підійнятися на верхній рівень вулика, а потім спускатися вниз, і жук, який може підійнятися на верхній рівень, також повинні дотримуватися «Правила переміщення» при пересуванні або при підйомі, якщо на їхньому шляху є вузькі проходи, зокрема між стосами фішок. І сонечко, і жук можуть без перешкод підійнятися і спускатися, виходячи з оточених позицій і заходячи в них, проте вони не можуть рухатися крізь вузькі проходи, див. мал. 4.



Мал. 4

Увага! Викладаючи нову фішку на стіл, ви можете розмістити її в оточеному іншими фішками місці, проте враховуйте, що викладена фішка не повинна торкатися фішок іншого кольору.

10

Відсутність можливості перемістити або викласти фішку

Якщо гравець не може перемістити фішку або викласти нову, він пропускає хід. Це триватиме, доки у гравця не з'явиться можливість ходу чи викладення нової фішки, або доки суперник не оточить його бджола.

Кінець гри

Гра завершується, щойно одна з бджіл потрапляє у цілковите оточення фішками будь-якого кольору. Гравець, чия бджола оточили, програє. Якщо обидві бджоли потрапляють в оточення одночасно, оголошується нічия. Також гравці можуть домовитись про нічию при виникненні патової ситуації, коли вони змушені безперспективно рухати одні й ті самі фішки.

11



Gen Four Two Ltd
The Studio
31 Auckland Road
Potters Bar
Hertfordshire EN6 3EY
United Kingdom



Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»
Керівництво проектом: Аліса Соляніченко
Переклад з англійської: Ксенія Сопільняк,
Олег Комар
Редагування: Оксана Квасняк,
Віктор Шлехт



@igromag
@igromagUa

Забороняється будь-яке використання правил або їхніх частин із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.
© ТОВ «Ігромаг», 2025. Усі права застережено. www.igromag.ua. Версія правил 1.0