

THE PILLBUG

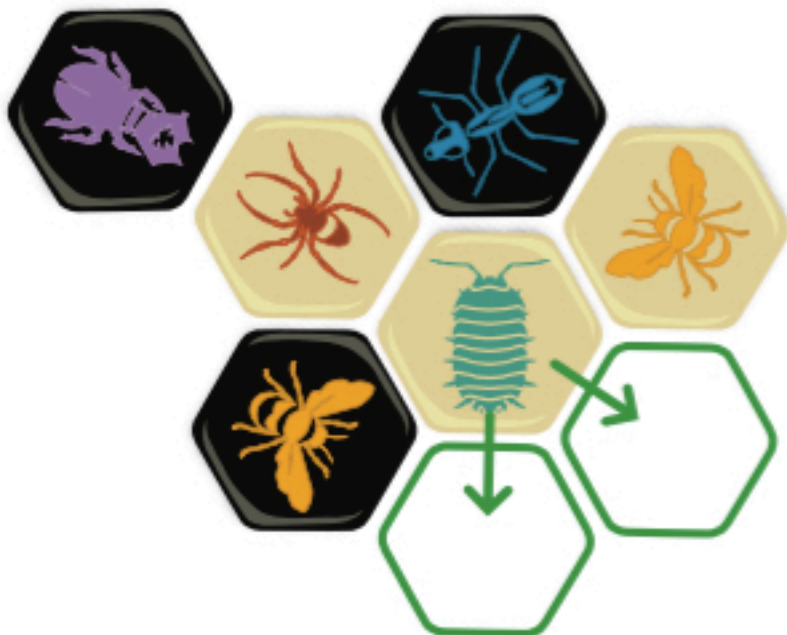
**HIVE**<sup>®</sup>  
John Yianni



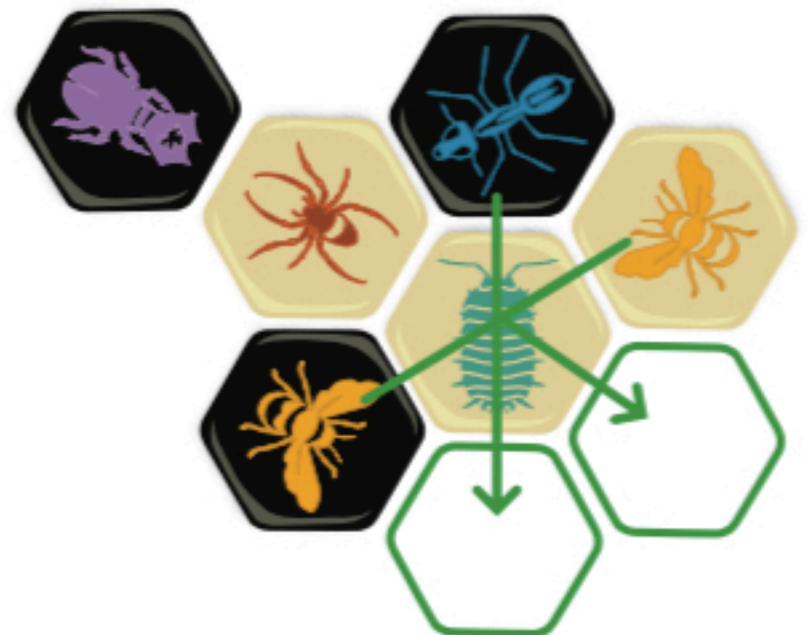
ADDITIONAL  
HIVE PIECES

POCKET VERSION

• Pillbug Movement



• Pillbug Special Ability





The Pillbug moves one space at a time, but it also has a **special ability** it may use instead of moving.

The **special ability** allows the Pillbug to move an adjacent piece (friend or enemy) two spaces; up onto itself and then down into another empty space adjacent to itself.

Exceptions:

- The Pillbug may not move the piece which was just moved by the other player.
- The Pillbug may not move any piece in a stack of pieces.
- The Pillbug may not move a piece if it splits the hive (violating the One Hive Rule).
- The Pillbug may not move a piece through a narrow gap of stacked pieces (violating the Freedom to Move Rule).

Furthermore, any piece moved by the Pillbug may not be moved at all (directly or via Pillbug action) on the next player's turn.

The Mosquito can mimic either the movement or **special ability** of the Pillbug, even when the Pillbug is immobile.



De pissebed mag óf één stap bewegen óf een aangrenzend speelstuk (van de speler zelf of van de tegenstander) twee plaatsen bewegen: eerst plaatst de speler het betreffende speelstuk op de pissebed, daarna legt hij het speelstuk op een lege plek naast de pissebed.

Uitzonderingen:

- de pissebed mag geen speelstuk verplaatsen dat zojuist door de andere speler is verplaatst;
- de pissebed mag geen speelstuk verplaatsen dat op of onder een ander speelstuk ligt;
- alle speelstukken moeten tijdens en na de zet van de pissebed met elkaar verbonden blijven;
- de pissebed mag geen speelstuk verplaatsen van of naar een plek waar het niet "ingeschoven" kan worden.

Verder mag een speelstuk dat is verplaatst met de pissebed op geen enkele wijze (niet direct en niet door een pissebed) door de tegenstander tijdens de volgende beurt worden verplaatst. Ook mag een pissebed die tijdens de vorige beurt is verplaatst, niet zelf een ander speelstuk verplaatsen. De mug mag de functie van de pissebed aannemen, zelfs als de pissebed niet mag worden bewogen omdat deze in de vorige beurt is verplaatst door een andere pissebed.



Tespîh Bceęi tıpkı Kralie Arı gibi her seferinde sadece bir boşluk hareket edebilir, fakat hareket etmek yerine kullanabileceęi zel bir yeteneęi de vardır. zel yeteneęi, kendisine bitişik olan bir taşı (ister kendi renginde, ister rakibin renginde) iki boşluk hareket ettirmektir: ilk nce kendi stne, sonra da kendisine bitişik olan başka bir boşluęa.

İstisnalar:

- Tespih Bceęi, rakip tarafından henz oynanmıř bir taşı hareket ettiremez.
- Tespih Bceęi, bekte bulunan - stste olan, taşlardan herhangi birini hareket ettiremez.
- Tespih Bceęi Hive'ı blecek bir taşı hareket ettiremez. (Hive Blnemez Kuralı)
- Tespih Bceęi hareket ettirdięi taşı, iki bek - stste olan taşlar arasından, eęer aralarındaki boşluk srnerek geemeyeceęi kadar darsa, hareket ettiremez. (Hareket Serbestlięi Kuralı)

Dahası, Tespih Bceęi tarafından hareket ettirilen taş, bir sonraki oyuncunun oyun sırasında hareket ettirilemez (ne doęrudan ne de Tespih Bceęi yeteneęiyle). Ancak Sivrisinek, bu hareket ettirilen taşların hareket yeteneęini (hareket ettirilen taş başka bir Tespih Bceęi ise de, zel yeteneęini de) kullanabilir.





Το Ισόποδο κινείται όπως η Βασίλισσα Μέλισσα, κάνει ένα βήμα κάθε φορά αλλά έχει επιπλέον μια Ειδική Ικανότητα, την οποία μπορεί να χρησιμοποιήσει αντί να κινηθεί το ίδιο.

Η Ειδική Ικανότητα του επιτρέπει να μετακινήσει οποιοδήποτε γειτονικό κομμάτι δυο βήματα: ένα ακριβώς επάνω του και ένα σε μια οποιαδήποτε κενή γειτονική θέση με το ίδιο.

Εξαιρέσεις:

- Το Ισόποδο δεν μπορεί να μετακινήσει ένα κομμάτι, το οποίο μόλις έχει μετακινηθεί από τον αντίπαλο.
- Το Ισόποδο δεν μπορεί να μετακινήσει ένα κομμάτι, το οποίο βρίσκεται σε μια στοίβα.
- Το Ισόποδο δεν μπορεί να μετακινήσει ένα κομμάτι, αν παραβιάζεται ο Κανόνας της Ενιαίας Κυψέλης.
- Το Ισόποδο δεν μπορεί να μετακινήσει ένα κομμάτι μέσα από ένα στενό μονοπάτι που περνά ανάμεσα από δυο στοίβες αν αυτό παραβιάζει τον κανόνα της Ελευθερίας των Κινήσεων πάνω από την κυψέλη.

Επιπλέον ένα κομμάτι που μόλις έχει μετακινηθεί από το Ισόποδο δεν μπορεί να μετακινηθεί καθόλου (είτε απευθείας είτε από το Ισόποδο) στην επομένη σειρά του αντίπαλου.



## Stonoga

Płytki stonóg są dodatkiem do gry Rój. Podczas rozgrywki są one wprowadzane do gry w taki sam sposób jak pozostałe stawonogi. Stonoga porusza się o jedno pole. Posiada jednak specjalną zdolność, której może użyć zamiast ruchu. Zdolność ta pozwala jej poruszyć sąsiednią płytkę (swoją lub przeciwnika) o dwa pola. Najpierw na siebie a następnie w dół, na inne wolne pole z nią sąsiadujące. Wyjątki:

- nie może poruszyć płytki, która właśnie została poruszona przez przeciwnika;
- nie może poruszyć żadnej płytki znajdującej się w stosie;
- nie może poruszyć płytki, jeśli rozdzieliłoby to rój (naruszenie zasady jednego roju);
- nie może poruszyć płytki z naruszeniem zasady swobodnego ruchu.

Dodatkowo, płytka poruszona przez stonogę nie może być poruszona (bezpośrednio lub za pomocą innej stonogi) w następnej turze przeciwnika. Komar może poruszać się w ten sam sposób co stonoga, albo może skorzystać z jej zdolności, nawet jeśli stonoga jest unieruchomiona.



Les peces del Porquet de Sant Antoni (a partir d'ara Porquet) poden afegir-se al joc bàsic Hive: El Rusc. A la partida, es col·loquen igual que la resta de peces. El Porquet mou un espai cada cop i té una habilitat especial que pot utilitzar en comptes de moure's. L'habilitat del Porquet li permet moure una peça adjacent (amiga o enemiga) dos espais: un sobre ell mateix i un altre a un espai buit adjacent a ell.

Excepcions:

- El Porquet no pot moure la peça que acaba de moure el contrari.
- El Porquet no pot moure cap peça que estigui en una torre de peces.
- El Porquet no pot moure una peça si fent-ho divideix el Rusc (veure la regla del Rusc únic).
- El Porquet no pot moure una peça a través d'un espai massa estret (veure la regla de llibertat de moviment).

A més, qualsevol peça moguda pel Porquet no pot ser moguda de nou (directament, o a través d'un altre Porquet) en el següent torn.

El Mosquit pot copiar el moviment i l'habilitat especial del Porquet, fins i tot si aquest està immobilitzat.



O Bicho da Conta avança um espaço de cada vez, mas também tem uma capacidade especial que pode usar em vez de avançar.

A capacidade especial permite ao Bicho da Conta mover uma peça adjacente (da sua cor ou da cor do adversário) dois espaços: um para cima de si próprio e outro para baixo, para outro espaço vazio adjacente.

Excepções:

- O Bicho da Conta não pode mover a peça que acabou de ser jogada pelo adversário.
  - O Bicho da Conta não pode mover nenhuma peça que esteja numa pilha.
  - O Bicho da Conta não pode mover uma peça se assim quebrar a Colmeia (violando a regra da Colmeia indivisa)
  - O Bicho da Conta não pode mover uma peça através de um espaço demasiado estreito para mover uma peça (violando a regra de Liberdade de Movimento)
- Adicionalmente, uma peça movida pelo Bicho da Conta não pode ser movida (directamente ou através do Bicho da Conta) no turno seguinte.

O mosquito pode mimar o movimento ou a capacidade especial do Bicho da Conta, mesmo quando o Bicho da Conta está imobilizado.





El Bicho-bola mueve un espacio cada vez, y tiene una habilidad especial que puede utilizar en lugar de moverse. La habilidad especial del Bicho-bola le permite mover una pieza adyacente (amiga o enemiga) dos espacios: uno sobre sí mismo y otro a un espacio vacío adyacente a él.

Excepciones:

- El Bicho-bola no puede mover la pieza que acaba de mover el contrario.
- El Bicho-bola no puede mover ninguna pieza que esté en una torre de piezas.
- El Bicho-bola no puede mover una pieza si dicho movimiento divide la colmena (ver regla de una sola colmena).
- El Bicho-bola no puede mover una pieza a través de un espacio demasiado estrecho (ver regla de libertad de movimiento).

Además, cualquier pieza movida por el Bicho-bola no puede ser movida (directamente o a través de la habilidad de otro Bicho-bola), en el siguiente turno.

El Mosquito puede copiar el movimiento y la habilidad especial del Bicho-bola, incluso si éste está inmovilizado..



L'Onisco si muove di uno spazio alla volta. Inoltre, ha anche un'abilità speciale che può essere usata in alternativa al movimento. Questa azione speciale permette all'Onisco di muovere un pezzo a lui adiacente (proprio o dell'avversario) di 2 spazi: il primo sopra di sé e l'altro in uno spazio libero adiacente a sé.

Eccezioni:

- L'Onisco non può muovere il pezzo appena mosso dall'avversario
- L'Onisco non può muovere un pezzo che si trova in una pila di pezzi.
- L'Onisco non può muovere un pezzo se il movimento causa la divisione dell'Alveare in due (violando la regola dell'Alveare unico)
- L'Onisco non può muovere un pezzo attraverso uno spazio troppo stretto tra due pile di pezzi (violando la regola della Libertà di movimento)

Inoltre, un qualsiasi pezzo spostato dall'Onisco non può essere nuovamente mosso (direttamente o tramite un'altra azione Onisco) nel successivo turno dell'avversario.

La Zanzara può imitare il movimento oppure l'abilità speciale dell'Onisco, anche quando questo non si può muovere.



Сороконожка либо делает один шаг за ход (как королева улья), либо перетаскивает на себе другое насекомое вместо своего хода. Для этого любое соседнее с сороконожкой насекомое ставится сначала на сороконожку, а потом вниз на пустое место рядом с ней.

При этом важно помнить:

- Нельзя двигать насекомое, которым только что ходил противник.
- Сороконожка не трогает никаких насекомых в стопках (ни верхних, ни нижних).
- Сороконожка не может двигать насекомое так, что нарушится правило единого улья.
- Сороконожка не может передвигать фишку через фишки, расположенные друг на друге. Любым насекомым, которое перемещала сороконожка, нельзя ходить в течение следующего хода (и его нельзя двигать с помощью способности этой или другой сороконожки). При этом:
  - Муравей, перенимающий способности такой сороконожки, двигаться может.
  - Сороконожка, использовавшая свою способность, не считается переместившейся, поэтому её можно передвигать другой сороконожкой.



Die Assel zieht pro Zug immer ein Feld weit. Anstatt sich zu bewegen kann die Assel auch folgende Spezialfähigkeit einsetzen:

Die Assel bewegt einen eigenen oder gegnerischen Stein zwei Felder weit: zuerst auf sich und dann auf ein an die Assel angrenzendes freies Feld.

Achtung! Die Assel darf keinen Stein bewegen, ...

- der im direkt vorangegangenen Zug vom Mitspieler bewegt wurde,
- der sich in einem Stapel befindet (Käfer oder Moskito),
- wenn dadurch der Schwarm geteilt würde (es darf immer nur einen Schwarm geben),
- wenn diese Bewegung auch andere Steine bewegen würde oder wenn ein Stein eingeschlossen ist.

Im folgenden Zug des Mitspielers darf der soeben durch die Assel bewegte Stein nicht bewegt werden (weder direkt, noch durch die Assel-Fähigkeit).

Der Moskito kann sowohl Bewegung als auch Spezialfähigkeit der Assel imitieren, selbst wenn die Assel eingeschlossen ist.