

THE MOSQUITO

HIVE[®]


John Yianni



ADDITIONAL
HIVE PIECES

- Mosquito Movement



 Les pièces Moustique peuvent être ajoutées au jeu Hive standard.

Elles s'introduisent dans le jeu comme les autres pièces. Le moustique n'a pas de capacité de mouvement propre: une fois dans le jeu, il se déplace au choix comme l'une des créatures visible avec qui il est en contact direct, quelle que soit la couleur de celle-ci. Une fois déplacé, il aura donc pour son prochain déplacement les capacités de mouvement de l'un ou l'autre de ses nouveaux voisins. Seule exception: si un moustique monte d'un niveau comme le scarabée, il se déplace comme un scarabée jusqu'à ce qu'il redescende à la base de la ruche, et si il est à côté d'un scarabée qui est monté à l'étage supérieur, il peut bouger comme ce scarabée, mais pas comme la pièce couverte par ce dernier. Au cas où un moustique n'est en contact qu'avec un autre moustique, il ne peut pas bouger.



These pieces can be added to a standard Hive set and can be placed in the same way as other pieces. Once in play, a Mosquito can take on the movement ability of any creature of either colour that it is touching at the start of its move (a stack with a Beetle on top counting as a Beetle for this purpose), thus changing its movement characteristics throughout the game.

Exceptions:

- If a Mosquito is only touching another Mosquito at the start of its move, it may not move at all.
- If a Mosquito is moved as a Beetle onto the top of the Hive, then it continues to move as a Beetle until it climbs down.



Die Moskitos werden zu den Spielsteinen von Hive hinzugefügt.

Sie werden auf die gleiche Weise von außen eingesetzt, wie alle anderen Steine. Einmal eingesetzt nimmt der Moskito die Bewegungseigenschaft des Steines an, den er in dem Moment berührt. Dies gilt für eigene und gegnerische Steine. Somit ändert sich die Bewegungseigenschaft des Moskitos ständig.

Ausnahmen: Wird der Moskito wie ein Käfer auf einen anderen Stein gezogen, behält er die Bewegungseigenschaft des Käfers so lange bei, bis er wieder heruntergezogen wird. Befindet sich der Moskito neben einem Stein, auf dem ein Käfer liegt, kann er nicht die Bewegungseigenschaft des darunter liegenden Steines annehmen, sondern nur die des Käfers. Berührt der Moskito lediglich einen anderen Moskito, darf er nicht bewegt werden.



Москит перенимает манеру того насекомого, с чьей фишкой он соприкасается. Так что его способности меняются в течение игры от хода к ходу. При этом москит может выбрать как свою фишку, так и фишку противника.

- Если москит перемещается поверх улья (как жук), он имитирует жука до тех пор, пока не окажется на основном уровне, а не на спинах других насекомых.
- Если москит касается нескольких фишек, он может перемещаться таким же способом, как любая из фишек, которой он касается. (Например, москит, расположенный рядом с кузнечиком и муравьём, может либо прыгать по правилам кузнечика, либо перемещаться по периметру, как муравей. Следующий ход москит делает в соответствии с правилами любого из тех насекомых, с которыми он оказался бок о бок.)
- Если москит касается только другого москита в начале хода, он не может передвигаться.

В этой ситуации москит может двигаться, как жук или паук, и закончить ход шестью вариантами, отмеченными зелёным.



La Zanzara:

questi pezzi possono essere aggiunti al set base del gioco, uno per ciascun giocatore e giocati nello stesso modo degli altri pezzi. Una volta piazzata, la Zanzara può "succhiare", copiandola, l'abilità di movimento di un insetto, di qualsiasi colore, con cui è in contatto all'inizio del suo spostamento (una pila di pezzi con in cima uno Scarafaggio conta come Scarafaggio per la Zanzara). In questo modo, la Zanzara cambia continuamente le sue regole di movimento durante il gioco.

Eccezioni: se una Zanzara tocca solamente un'altra Zanzara all'inizio del suo movimento, allora non può muoversi. Se una Zanzara viene mossa come fosse uno Scarafaggio sopra l'Alveare, allora sarà costretta a muoversi come uno Scarafaggio finché non scenderà giù dall'Alveare.



Las piezas del Mosquito pueden añadirse al juego standard de Hive: la Colmena. En la partida se colocan igual que el resto de las piezas.

Una vez en juego, el Mosquito adopta los movimientos de cualquier pieza con la que esté en contacto en el momento de mover, incluidas las del adversario, cambiando así sus características a lo largo de la partida. Excepción: Si adopta los movimientos del Escarabajo y se sube a lo alto de la Colmena, continúa moviéndose como un Escarabajo hasta que baje de la Colmena. Si estando a nivel de suelo está al lado de un Escarabajo apilado sobre otra ficha, se moverá como Escarabajo y no como la otra ficha. Si un Mosquito sólo está en contacto con otro Mosquito, no puede mover.



As peças Mosquito podem acrescentar-se ao jogo de base e são colocadas em jogo da mesma forma que as outras peças. Depois de colocado em jogo, o Mosquito adopta os movimentos de qualquer peça com que esteja em contacto, incluindo as peças do adversário, mudando assim as suas características ao longo da partida. Excepção: se o Mosquito adopta os movimentos de um Escaravelho para subir para cima da Colmeia, mantém-se a mover como um Escaravelho até que desça da Colmeia. Se o Mosquito está em contacto com uma peça bloqueada por um Escaravelho, move-se como o Escaravelho e não como a peça que está bloqueada. Se um Mosquito só está em contacto com outro Mosquito, não se pode mover.



KOMAR

Płytki komarów są dodatkiem do gry Rój. Podczas rozgrywki są one wprowadzane do gry w taki sam sposób jak pozostałe stawonogi. Komar nie ma własnego ruchu, przejmuje on zdolność ruchu od stawonoga, z którym się styka (może to być płytka gracza lub przeciwnika). Tak więc zdolność ruchu komara zmienia się w trakcie gry. Wyjątek: Jeżeli komar przejmie zdolność ruchu żuka i wejdzie na rój, to porusza się identycznie jak żuk, dopóki nie zejdzie z roju. Jeżeli zejdzie z roju i stanie obok żuka, który tworzy stos stojąc na innym stawonogu, to może poruszać się nadal jak żuk, a nie jak stawonóg znajdujący się pod nim. Gdy komar styka się jedynie z innym komarem i nie dotyka innych płytek, to nie może się poruszyć.



Κουνούπι

Μετά την τοποθέτησή του αποκτά τις ικανότητες μετακίνησης όλων των κομματιών οποιουδήποτε χρώματος με τα οποία βρίσκεται σε επαφή αλλάζοντας έτσι συνεχώς τον τρόπο κίνησης στην Κυψέλη. Μια στήλη με ένα σκαθάρι επάνω θεωρείται για τον σκοπό αυτό σκαθάρι. Το Κουνούπι αποκτά τις ιδιότητες κίνησης και τις ειδικές ικανότητες κάθε κομματιού με το οποίο είναι σε επαφή ανεξάρτητα αν το κομμάτι αυτό έχει μόλις μετακινηθεί από ένα Ισόποδο και δεν μπορεί να κινηθεί. (βλέπε Ειδική Ικανότητα του Ισόποδου)

Εξαιρέσεις:

- Αν το Κουνούπι βρίσκεται σε επαφή μόνο με ένα άλλο κουνούπι τότε δεν μπορεί να μετακινηθεί καθόλου
- Αν βρεθεί πάνω από την Κυψέλη κινούμενο ως σκαθάρι θα εξακολουθεί να κινείται ως σκαθάρι έως ότου κατεβεί κάτω.



Sivrisinek

Bu parçalar standart Hive taşlarına eklenebilir ve tıpkı diğer taşlar gibi oyun alanına yerleştirilir. Sivrisinek oyundayken, hareketine başlarken hangi renkten olursa olsun yanında bulunduğu taşın hareket kabiliyetini kazanır (üzerinde böceğin bulunduğu bir taş öbeğine bitişikse, böcek gibi davranabilir), bütün oyun boyunca farklı karakterlere bürünebilir.

İstisnalar:

- Sivrisinek, hareketinin başlangıcında sadece başka bir Sivrisineğe değişiyorsa, hiç hareket edemez.
- Eğer Sivrisinek, Böcek gibi hareket ederek Hive'ın üstüne çıkmışsa, Hive'ın üstünden inene kadar Böcek gibi hareket etmeye devam eder.



De mug-stukken kunnen worden toegevoegd aan het standaard Hive spel. Tijdens het spel worden ze op dezelfde manier ingezet als de andere stukken. Eenmaal in het spel neemt de mug de bewegingsmogelijkheden van elk stuk dat het aanraakt over; inclusief de stukken van je tegenstander. Deze mogelijkheden veranderen dus door het spel heen. Uitzonderingen: Als de mug beweegt als een kever en bovenop de Hive terecht komt dan blijft hij bewegen als een kever, totdat hij weer op gelijk niveau is met de andere stukken. Wanneer de mug op hoogte van de andere stukken is, en naast een opgestapelde kever, dan mag hij bewegen als de kever en niet als de stukken onder de kever. Indien de mug alleen een andere mug raakt dan kan hij niet bewegen.