

Également disponible :

HIVE[®] CARBON

sur iPhone
et iPod Touch



www.gen42.com

ASMODEE • 18 rue Jacqueline AURIOL
Quartier Villaroy B.P. 40119
78041 GUYANCOURT Cedex • FRANCE
www.asmodee.com

ASMODEE • C/ Del Mazo, n° 15 • Pol.
Ind. San José de Valderas • 28925

Alcorcón • Madrid • ESPAÑA



HVC13

HIVE[®] CARBON



Un jeu qui fourmille de possibilités

But du jeu

Le but du jeu consiste à cerner totalement la reine abeille de votre adversaire tout en essayant d'empêcher ce dernier de vous faire la même chose. Les pièces encerclant la reine abeille peuvent être composées d'un mélange de vos pièces et de celles de votre adversaire. Le premier joueur à avoir cerné la reine abeille de son adversaire remporte la partie.



La reine abeille est cernée.

Préparation

Chaque joueur prend les 13 pièces d'une même couleur et les place devant lui.

1

● Déroulement de la partie

On désigne au hasard le joueur qui commence. Il place une première pièce au centre de la table. Les joueurs jouent ensuite chacun leur tour en plaçant une pièce à côté d'une ou plusieurs pièces déjà en jeu. Attention : aucune pièce ne peut être placée à côté d'une pièce de la couleur de l'adversaire, à l'exception de la première pièce placée par le second joueur (cela ne concerne que l'arrivée des pièces, pas leur déplacement).

Vous pouvez remporter la partie même si vous n'avez pas placé toutes vos pièces mais, une fois placée, une pièce ne peut être retirée de la partie.



● La ruche

Les pièces en jeu composent la surface de jeu, à savoir la ruche.



2

● Placement de votre reine abeille

Vous pouvez placer votre reine abeille à tout moment, entre le premier et le quatrième tour. Vous devrez impérativement placer votre reine abeille lors du quatrième tour si vous ne l'avez pas placée avant.



● Déplacement

Une fois que vous avez placé votre reine abeille (et pas avant), vous pouvez, à chaque tour suivant, décider de placer une autre pièce ou de déplacer l'une des pièces déjà en jeu. Chaque créature a sa propre façon de se déplacer par rapport à la ruche et vous pourrez déplacer vos pièces de sorte qu'elles touchent une ou plusieurs des pièces de votre adversaire.

N.B. : chaque pièce doit toujours toucher au moins une autre pièce. Une pièce représentant le seul lien entre deux parties de la ruche ne peut être déplacée. (cf. règle de la ruche unique, page 11).

3

● Les créatures



Reine abeille

La reine abeille ne peut se déplacer que d'une case par tour. Malgré cette restriction, si vous la déplacez au bon moment, vous pourrez contrecarrer considérablement les plans de votre adversaire.



Scarabée

Tout comme la reine abeille, le scarabée ne peut se déplacer que d'une case par tour, autour de la ruche, mais peut également se déplacer sur une autre pièce. Vous ne pouvez plus déplacer une pièce qui se trouve sous un scarabée et, en ce qui concerne les règles de placement décrites en page 2, la pile prend la couleur du scarabée.

4

De sa position, juché sur une autre pièce, le scarabée peut se déplacer de pièces en pièces sur toutes les pièces déjà en jeu ou même redescendre au même niveau que les autres pièces. Il peut également sauter dans des cases encerclées et qui ne sont donc pas accessibles pour la plupart des créatures. (cf. page 12).



La seule manière de bloquer un scarabée se trouvant en haut de la ruche est d'empiler un autre scarabée dessus. Tous les scarabées et tous les moustiques peuvent être empilés les uns sur les autres.

Attention : Lorsqu'un scarabée entre en jeu, il se place de la même manière que les autres pièces. Il ne peut pas être placé directement sur une autre pièce.

5



A partir de cette position, la reine abeille noire peut se déplacer vers l'un des 4 emplacements indiqués, au choix.



Grillon

Contrairement aux autres créatures, le grillon ne peut pas se déplacer autour de la ruche.

En effet, il ne peut que sauter au-dessus de n'importe quel nombre de pièces (au moins une) jusqu'à la prochaine case inoccupée, le long d'une ligne droite de pièces reliées entre elles.



Il a donc la possibilité de remplir un espace encerclé par d'autres pièces.

De cette position, le grillon blanc peut sauter vers trois cases, au choix.

Attention : il ne peut pas sauter au-dessus du vide vers la case marquée par un X.

6



Araignée

L'araignée se déplace de trois cases par tour - ni plus, ni moins. Elle doit suivre un chemin direct et ne peut faire marche arrière. Elle ne peut se déplacer qu'autour des pièces en contact direct avec chaque case se trouvant sur son chemin et ne peut pas passer par une pièce qui ne l'est pas.

De cette position, l'araignée noire peut se déplacer vers quatre cases, au choix, mais ne peut pas, lors de son premier déplacement, se déplacer vers la case se trouvant sur sa gauche et marquée par un 2.



7



Fourmi soldat

La fourmi soldat peut se déplacer vers n'importe quelle autre position, autour de la ruche, à condition de respecter toutes les restrictions habituelles (pages 11 et 12). Cette liberté de mouvement fait de la fourmi soldat l'une des pièces les plus précieuses.

Dans le cas présent, vous pouvez déplacer la fourmi soldat vers onze cases, au choix, mais vous ne pouvez pas la déplacer vers le centre de la ruche (cf. liberté de mouvement, page 12).



8

Les nouvelles créatures

Nous conseillons aux nouveaux joueurs de ne pas utiliser les créatures suivantes lors de leurs premières parties (vous jouerez donc avec 11 pièces au lieu de 13).



Coccinelle

La coccinelle se déplace de trois cases : deux cases sur d'autres pièces puis d'une case vers le bas. Vous devez impérativement la déplacer de cette façon.

La coccinelle ne peut pas se déplacer autour de la ruche ni finir sa course sur une autre pièce. Même si, contrairement au scarabée, elle ne peut bloquer d'autres pièces en se plaçant dessus, elle peut se déplacer vers des cases encerclées ou sortir de ces dernières.

Elle a également l'avantage d'être beaucoup plus rapide.



Dans ce cas, la coccinelle peut finir sa course dans dix cases, au choix.

9



Moustique

Le moustique se place de la même manière que les autres pièces. Une fois en jeu, le moustique s'approprie les caractéristiques de déplacement de chaque créature qu'il touche, y compris des créatures de votre adversaire, et change ainsi de mode de déplacement tout au long du jeu. *Exception : si vous le déplacez comme un scarabée sur une autre pièce, il continuera à se déplacer comme un scarabée jusqu'à ce qu'il redescende. Si, au niveau du sol, il se trouve à côté d'un scarabée empilé sur une autre pièce, il pourra se déplacer comme un scarabée mais pas comme la créature se trouvant sous le scarabée. S'il touche un autre moustique (y compris un moustique empilé sur d'autres pièces) et uniquement cette pièce, vous ne pourrez pas le déplacer.*



Ce schéma montre un moustique pouvant se déplacer comme un scarabée ou comme une araignée et terminer sa course dans six cases, au choix.

10

Restrictions

Règle de la ruche unique

Les pièces en jeu doivent toujours être reliées entre elles. À aucun moment, vous ne pourrez laisser une pièce isolée (non reliée à la ruche) ou diviser la ruche en deux.



Si vous déplacez la fourmi noire, vous diviserez la ruche en deux.

Utilisez cette règle à votre avantage en déplaçant vos pièces vers des positions stratégiques autour de la ruche et en empêchant ainsi votre adversaire de déplacer ses pièces clés.



Il est interdit de déplacer la reine abeille noire vers une case où elle se reliera à la ruche car la ruche ne doit jamais être coupée en deux, même pendant qu'une pièce se déplace.

11

Liberté de mouvement

Les créatures ne peuvent se déplacer qu'en glissant. Vous ne pourrez pas déplacer une pièce si celle-ci est encadrée au point de ne plus pouvoir se déplacer en glissant.



Il existe cependant quelques exceptions. En effet, le grillon peut sauter pour se déplacer vers une case ou en sortir, le scarabée et la coccinelle peuvent grimper et descendre et le moustique peut imiter l'une de ces trois créatures.

Dans le même ordre d'idée, une pièce ne peut être déplacée vers une case vers laquelle elle ne peut pas glisser.



Attention : une fois introduite dans le jeu, une pièce peut être placée sur une case encadrée tant qu'elle ne viole aucune règle de placement, en particulier la règle interdisant de toucher des pièces de l'autre couleur avec des pièces introduites pour la première fois dans le jeu.

12

Impossibilité de déplacer ou de placer une pièce.

Dans le cas où un joueur ne peut placer une nouvelle pièce ou déplacer une pièce existante, c'est à l'adversaire de jouer à nouveau. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que le joueur puisse déplacer ou placer l'une de ses pièces ou jusqu'à ce que la reine abeille soit cernée.

La fin du jeu

Le jeu se termine dès qu'une reine abeille est totalement cernée par des pièces de n'importe quelle couleur. La personne dont la reine abeille est cernée perd la partie, à moins que la dernière pièce qui encercle la reine abeille permette également de cerner totalement l'autre reine abeille. Le cas échéant, il n'y a ni gagnant, ni perdant. Il n'y a pas non plus de gagnant ni de perdant si les deux joueurs sont dans l'obligation de déplacer les deux mêmes pièces indéfiniment, sans que l'on puisse les départager.

13