

AWARD WINNING GAME

TRAVEL SIZE



INCLUDES BOTH MOSQUITO &
LADYBUG EXPANSIONS

John Yianni

WAVE[®] pocket

SURROUND YOUR OPPONENT'S QUEEN
BEE USING CREATURES THAT ALL MOVE
IN UNIQUE WAYS, AND YOU WIN.

A MODERN CLASSIC THAT'S
GREAT FUN TO PLAY!

CHALLENGING WITH SIMPLE RULES, NO
NEED FOR A BOARD, SO CAN BE PLAYED
JUST ABOUT ANYWHERE.



Награды

Компактный размер



+ 2 дополнения :

Комар и Божья коровка

John Yianni

WAVE[®] pocket

Маленькая война,
глубокая стратегия.



Цель игры

Цель игры - полностью окружить королеву улья соперника, защищая при этом свою. Не важно, из чьих фишек построено окружение: ваших или противника. Кто первый окружает королеву улья соперника, тот и побеждает.



Черная Королева окружена.

Подготовка.

Каждый игрок берет все 13 фишек одного цвета и кладет перед собой лицом вверх.

Как играть.

Игра начинается с того, что первый игрок выкладывает одну из своих фишек на центр стола, затем второй игрок присоединяет к ней одну из своих фишек. В свой ход игрок может положить новую фишку или переместить одну из уже выложенных своих фишек.



Положить фишку.

Новая фишка может быть выложена в любой момент игры. Её нельзя положить так, чтобы она касалась фишки противника (за исключением первого хода).

Конец игры.

Игра заканчивается, как только одна королева будет полностью окружена фишками любого цвета.

Игрок, чью королеву окружили, считается проигравшим, кроме случая, когда окружение обеих королев было выполнено одновременно: в таком случае объявляется ничья.

Ничья может быть также по соглашению обоих игроков, когда возникает патовая ситуация.



© 2012 ALL RIGHTS RESERVED

www.gen42.com

Как передвигаться

Существа могут перемещаться только скользящим движением. Если фишка окружена другими так, что физически не может перемещена скольжением по столу, значит, её сдвинуть нельзя.

Исключения:

- Кузнечик может прыгать на свободное место или выпрыгивать наружу;
- Жук может забираться на другие фишки и опускаться на свободные места;
- Божья коровка может забираться на другие фишки и опускаться на свободные места;
- Комар со свойством кузнечика, жука или божьей коровки.



Внимание: не забудьте, что если вы выкладываете новую фишку на стол, то её можно положить на свободное место, окруженное другими фишками, но выложенная фишка не должна касаться фишек другого цвета.

Невозможно передвинуть или выложить фишку

Если вы не можете ни выложить новую фишку, ни передвинуть уже выложенную, вы пропускаете ход. так продолжается, пока у вас снова не появится возможность хода или пока противник не окружит королеву.



За время игры вы можете использовать не все фишки, но если вы выложили фишку, она остается на поле до конца игры.

Улей

Выложенные на стол фишки - это и есть улей.

Выложить королеву

Фишку королевы вы должны выложить в течении первых четырех ходов (то есть на четвертом ходу вы обязаны выложить королеву, если не сделали этого раньше).



Перемещение фишки

Как только вы выложили фишку королевы (но не раньше), вы можете выбирать, выложить ли новую фишку или передвинуть уже лежащую. Каждое существо перемещается по улью особым способом. Перемещая фишку, вы можете класть ее по соседству с фишками соперника.

Внимание: все фишки должны соприкасаться хотя бы одной стороной. Нельзя сделать ход, если во время или после перемещения фишки, какая-то часть останется оторванной от улья.

Существа



Королева улья

Королеву вы можете передвинуть только на один шаг за ход. Несмотря на это ограничение, передвижение королевы вовремя может разрушить все планы вашего соперника.



Из этой позиции черную королеву можно переместить в четыре различных позиции.



Жук

Жука, так же как и королеву, вы можете подвинуть только на один шаг за ход. Но, в отличие от остальных существ, он может перемещаться "по головам" (поверх остальных фишек улья). Нельзя двигать фишку, если на ней сверху находится фишка жука. Цвет места в улье определяется цветом жука. Если жук находится сверху улья, то вы можете перемещаться по его поверхности на один шаг за ход. Жука также можно ставить и в окруженные пустые места, которые недоступны большинству существ.

Единственная возможность заблокировать жука - это поставить другого жука на него сверху. Всех жуков и комаров можно поставить одного на другого.

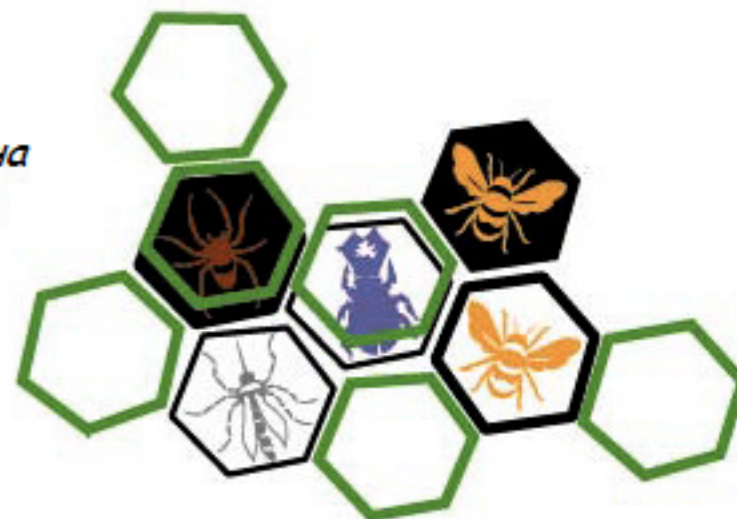
3

В этом случае комар может двигаться как жук или как паук на одну из шести зеленых позиций.

Ограничения

Правило единого улья

Все фишки в игре должны прилегать друг к другу. Нельзя оставлять ни один кусок оторванным от улья или разделить улей на две части. Вы можете использовать данное правило в своей стратегии. Сделайте так, чтобы противник не мог подвинуть свои фишки.



Перемещение черного муравья разделит улей на две части. Такой ход недопустим.



В конце хода черной королевы улей снова станет единым целым, однако, такой ход тоже недопустим, так как во время перемещения одна фишка будет оторвана от улья.

8

В этом случае божья коровка может походить на одну из десяти зеленых позиций.



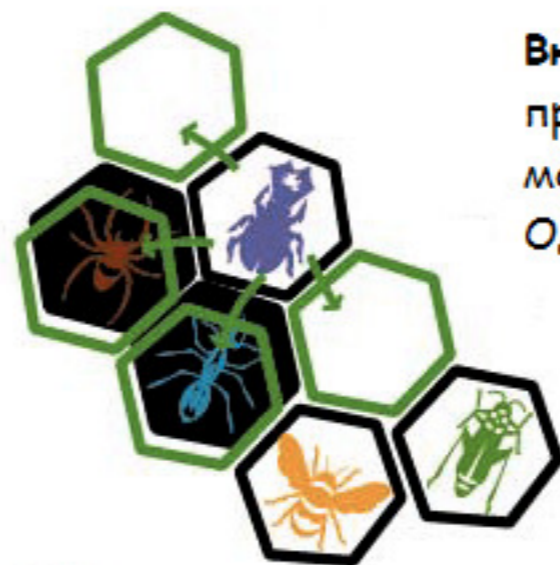
Комар

Комар может перемещаться как любая из фишек, которых он касается. Поэтому его характеристики всё время меняются в процессе игры.

Подробнее:

- если комар касается нескольких фишек, он может брать способы перемещения любой из фишек, которой он касается;
- если комар касается только другого комара в начале хода, он не может передвигаться;
- стопка фишек с жуком сверху считается жуком, таким образом, комар, касаясь такой стопки, не может получить для перемещения характеристики фишки, находящейся под жуком;
- если комар перемещается как жук поверх улья, он продолжает двигаться как жук до тех пор, пока не спустится с улья.

Внимание: выкладываете жука по тем же правилам, что и остальных существ. Вы не можете расположить жука сверху улья сразу. Однако его можно переместить туда позже.



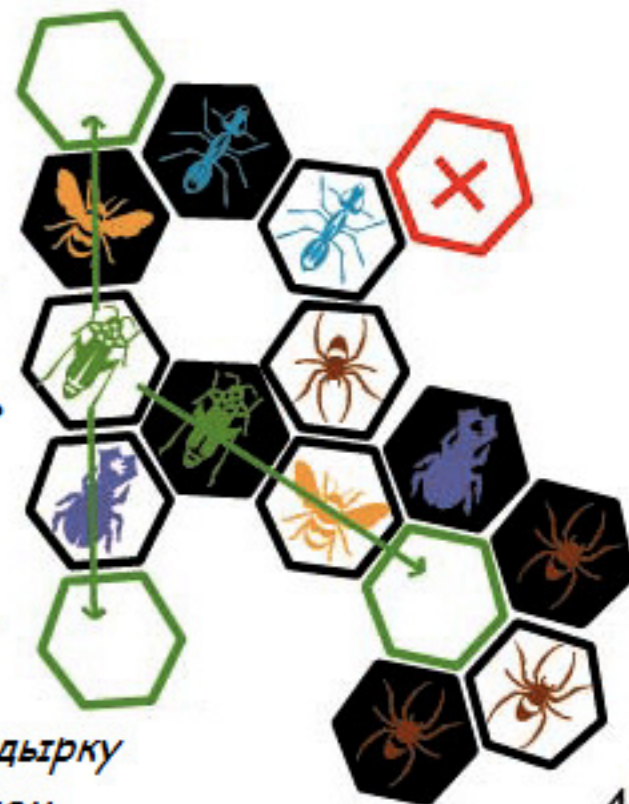
Со своего места белый жук может передвинуться на одну из четырех позиций.



Кузнечик

Кузнечик двигается прыжками. Он может перепрыгнуть со своего места через любое количество других фишек на первое свободное место по прямой. Это дает ему возможность запрыгивать в свободные места, окруженные другими фишками.

Со своего места белый кузнечик может перепрыгнуть в три различные точки.
Внимание: он не может перепрыгнуть дырку и оказаться в месте обозначенном крестом.

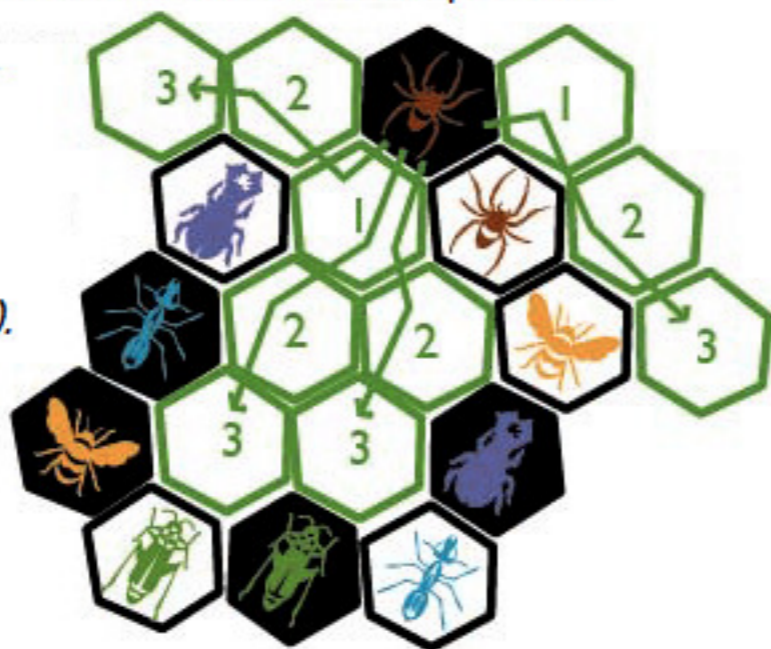




Паук

Паук перемещается ровно на три шага за ход (не больше и не меньше). Он должен двигаться в одном направлении и во время хода не может вернуться на то место, где уже был. Он может двигаться только так, чтобы на каждом шаге соприкоснуться хотя бы с одной фишкой.

С данной позиции черный паук может занять одну из четырех позиций с номером 3, но не может сделать первый шаг с позиции слева (под номером 2).



Муравей

Муравей может двигаться со своего места в любое другое вокруг улья, но только в одном направлении. Подобная свобода передвижения делает муравья одним из самых ценных существ в игре.

5

В данном случае муравей может двигаться в одну из одиннадцати позиций, но не может переместиться в позицию в центре улья (по правилу скользящего перемещения).



Новые существа

Мы рекомендуем новым игрокам не использовать следующих существ, до тех пор, пока они не станут опытными игроками в базовой игре.



Божья коровка

Божья коровка перемещается ровно на три шага за ход. Она должна передвинуться два шага по поверхности улья, а затем спуститься вниз последним шагом. Божья коровка не может двигаться вокруг улья и не может закончить ход на верху улья. Она не может блокировать другие фишки как жук, но может заползать на свободные места внутрь улья и выползать наружу быстрее него.

6