

HIVE - Kurzspielregel						
<p>Jeder Spieler stellt jeweils eine eigene Figuren auf, d.h., der zweite Spieler setzt seine Figur an die erste. Danach gilt aber: Jede neu ins Spiel eingebrachte Figur darf nur Figuren derselben Farbe berühren. Ist eine Figur schon platziert, darf sie jede andere Figur berühren.</p> <p>Ablauf einer Runde: Wer am Zug ist, wählt zwischen</p> <p>BEWEGEN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bewegen ist erst erlaubt, wenn die eigene Königin ins Spiel eingesetzt wurde. - Schon eingesetzte Figuren müssen immer ein Schwarm sein, auch während einer Bewegung. <p>oder PLATZIEREN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Einbringen einer eigenen Figur aus dem Vorrat an beliebige Stelle im Schwarm, allerdings nur, wenn nur eigene Figuren berührt werden. 						
Figur	bewegt sich	muss platziert sein	braucht zum Bewegen Bewegungs-freiheit*	kann auf and. Figur/en springen	blockiert Figur, auf der er steht	Hinweise
Bienenkönigin	1 Feld	bis inkl. 4. Runde	JA	NEIN	NEIN	Wird sie blockiert, ist das Spiel vorbei.
Käfer	1 Feld	---	NEIN	JA	JA	
Grashüpfer	springt über gerade Reihe und landet auf 1. Feld dahinter	---	NEIN	NEIN	NEIN	Grashüpfer muss mind. 1 Feld überspringen.
Spinne	genau um 3 Felder	---	JA	NEIN	NEIN	Im selben Zug nur in einer Richtung bewegen - jedes Feld wird einzeln begangen.
Ameise	beliebig weit	---	JA	NEIN	NEIN	Kann nicht springen, jedes zugängliche* Feld ist aber erlaubt.
<p>*Bewegungs-Freiheit: Eine Figur muss ihre Position verändern können oder zwischen anderen Figuren durchrutschen können. Käfer und Grashüpfer erreichen alle Felder. Unentschieden: Sollte die letzte bewegte/platzierte Figur beide Bienenköniginnen einschließen. Sieg: Gegnerische Bienenkönigin ist bewegungsunfähig, egal ob durch eigene und/oder fremde Figuren.</p>						
<p><i>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner</i> Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>						

HIVE - Kurzspielregel						
<p>Jeder Spieler stellt jeweils eine eigene Figuren auf, d.h., der zweite Spieler setzt seine Figur an die erste. Danach gilt aber: Jede neu ins Spiel eingebrachte Figur darf nur Figuren derselben Farbe berühren. Ist eine Figur schon platziert, darf sie jede andere Figur berühren.</p> <p>Ablauf einer Runde: Wer am Zug ist, wählt zwischen</p> <p>BEWEGEN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bewegen ist erst erlaubt, wenn die eigene Königin ins Spiel eingesetzt wurde. - Schon eingesetzte Figuren müssen immer ein Schwarm sein, auch während einer Bewegung. <p>oder PLATZIEREN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Einbringen einer eigenen Figur aus dem Vorrat an beliebige Stelle im Schwarm, allerdings nur, wenn nur eigene Figuren berührt werden. 						
Figur	bewegt sich	muss platziert sein	braucht zum Bewegen Bewegungs-freiheit*	kann auf and. Figur/en springen	blockiert Figur, auf der er steht	Hinweise
Bienenkönigin	1 Feld	bis inkl. 4. Runde	JA	NEIN	NEIN	Wird sie blockiert, ist das Spiel vorbei.
Käfer	1 Feld	---	NEIN	JA	JA	
Grashüpfer	springt über gerade Reihe und landet auf 1. Feld dahinter	---	NEIN	NEIN	NEIN	Grashüpfer muss mind. 1 Feld überspringen.
Spinne	genau um 3 Felder	---	JA	NEIN	NEIN	Im selben Zug nur in einer Richtung bewegen - jedes Feld wird einzeln begangen.
Ameise	beliebig weit	---	JA	NEIN	NEIN	Kann nicht springen, jedes zugängliche* Feld ist aber erlaubt.
<p>*Bewegungs-Freiheit: Eine Figur muss ihre Position verändern können oder zwischen anderen Figuren durchrutschen können. Käfer und Grashüpfer erreichen alle Felder. Unentschieden: Sollte die letzte bewegte/platzierte Figur beide Bienenköniginnen einschließen. Sieg: Gegnerische Bienenkönigin ist bewegungsunfähig, egal ob durch eigene und/oder fremde Figuren.</p>						
<p><i>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner</i> Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>						