

ハイブ John Yianni 作

ゲームの目的：相手プレイヤーの女王蜂駒を完全に包囲するのがゲームの目的です。

同時に、相手プレイヤーが同じ目的を果たすのを防ぎます。

女王蜂駒を包囲する駒は、自分の駒と相手の駒が混ざっていてもかまいません。

相手の女王蜂駒を最初に包囲したプレイヤーが勝利します。

ゲームの準備：各プレイヤーは1色の11個のタイルを受け取り、表向きにして手元に置きます。

ゲームの進行：ゲームは二人のプレイヤーが交互に手番を行うことで進行します

最初に一方のプレイヤーが、手元のコマ1つをテーブルの中央に置きます。

次にもう一方のプレイヤーが自分の駒を、既に置かれている駒に辺をつなげて配置します。

それから、プレイヤーは手番で他の場所に配置したり自分の駒の1つを移動したりします。

配置：いつでも新しい駒を登場させることができます。

しかし、最初の駒を除き、相手プレイヤーの色の駒の隣に配置してはなりません。

全ての駒を配置しなくてもゲームに勝利することは可能ですが、一度配置した駒を取り除くことはできません。

ハイブ(群れ)：盤面にプレイされた駒を、「ハイブ(群れ)」とします。

女王蜂の配置：開始から4手番目までの間に女王蜂駒を配置します。

それまでに配置していなければ、4手番目には必ず配置しなければなりません。

移動：女王蜂駒が配置されたら（それまではできない）、その後、プレイヤーは自分の手番で新しい駒を配置するか、あるいはすでに置かれている駒を移動するかを選択することができます。

ハイブの各駒は特有の移動方法があり、複数の相手プレイヤー駒に接するように移動することが可能です。

注意：すべての駒は常に、他の駒に接するように置かなければなりません。

もしある駒が二つのハイブをつなぐただ一つの駒であれば、その駒を移動することはできません。

生物駒の移動について

女王蜂駒：女王蜂駒は1手番に1マスだけ移動することができます。

このように制限されていますが、上手く移動すれば、相手プレイヤーの計画を混乱することができます。

原文ルールブック 4 ページの図の位置の黒の女王蜂駒は隣の4マスのうち、いずれかに移動が可能です。

くわがた虫駒：くわがた虫駒は女王蜂駒のように、1手番に1マスだけ移動可能で、他の駒と異なり、ハイブの上に移動することができます(原文ルールブック 5 ページの図参照)。

くわがた虫駒に乗られた駒は、配置のルールでは、そのスタックはくわがた虫駒の色として扱います。

くわがた虫駒はハイブの上を駒から駒へ横切るような移動が可能です。

くわがた虫駒は囲まれた場所に降りることもできます。

くわがた虫駒は後述の移動制限ルールの例外となります。

くわがた虫駒がハイブにのるのを防ぐ唯一の方法は、ほかのくわがた虫駒をその上に移動することです。4つ全てのくわがた虫駒は、互いの上に積むことができます。

注意：くわがた虫駒を始めて置くときは、他の駒と同様に配置します。

後に移動できますが、ハイブの上に直接配置することはできません。

バッタ駒：バッタ駒は他の生物と違い、ハイブの外側では移動できません。

代わりに、自分の場所から自分が属する列の反対側の、最初に何も置かれていないマスまで、1つ以上の駒ならいくつでも駒を飛び越して移動することができます(原文ルールブック 6 ページの図参照)。

他の駒に包囲されたマスを埋めるのに有利です。

クモ駒：クモ駒は1手番に3マス丁度の移動ができます(原文ルールブック 7 ページの図参照)。

直通のマスにのみ移動でき、後戻りすることはできません。

移動の途中のステップでは、直接接触する駒がないマスには移動できません。

兵隊アリ駒：兵隊アリ駒は後述のワン・ハイブ・ルール及び移動制限のを侵さない限り、ハイブの周囲のあらゆる場所に移動できます(原文ルールブック 8 ページの図参照)。

この移動の自由さのため、兵隊アリ駒は最も価値ある駒の一種です。

制限

ワン・ハイブ・ルール：

プレイ中の駒は、常に接続していなければなりません。

駒が取り残され（どのハイブにもつながらない）たり、ハイブを2つに分けるように駒を移動することはできません（原文ルールブック 9 ページの図参照）。相手プレイヤーのカギとなる駒を移動できないように残して、ハイブの周囲の戦略的な場所に自分の駒を移動することで、このルールを有利に利用することができます。

移動制限：生物駒は滑るような移動しかすることができません。

もしある駒が、その場所から物理的にスライドして出すことができない場所にあるならば、その駒は移動できません（原文ルールブック 10 ページの図参照）。例外は、マスに飛び込んだり飛び出したりできるバッタや、上り下りができるくわがた虫です。

同様に、物理的にスライドして入れることができないマスに移動することはできません。

ゲームの終了：いずれかの色の女王蜂駒が、完全に包囲されたらゲームは終了です（原文ルールブックの 1 ページが女王蜂駒が包囲された状態となります）。

最後にその女王蜂を包囲した駒が、もう一つの女王蜂駒を同時に包囲したのであれば、包囲された女王蜂駒のプレイヤーがゲームに敗北します。

この状況（訳注：もう一つの女王蜂駒を同時に包囲するような状況）になった場合、ゲームは引き分けです。

両プレイヤーが同じ駒を繰り返し動かさざるを得なくなり、手詰まりを解決する可能性がない場合にも、引き分けとなります。