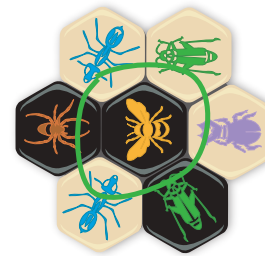


# WIVE<sup>®</sup> pocket



## Мета гри

Ваша мета – оточити Королеву вулика (Бджолу) суперника, перш ніж він оточить вашу. Фішки, що оточують Королеву, можуть бути як вашими, так і фішками суперника. Перемагає той, хто перший оточить Бджолу суперника.



Чорна Королева вулика оточена.

## Підготовка до гри

Кожен гравець отримує 13 фішок одного кольору і кладе їх перед собою горілиць.

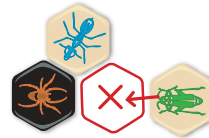
## Як грати

Щоб розпочати гру, перший гравець має викласти свою фішку у центр столу, після чого суперник приєднує до неї одну зі своїх фішок. У свій хід гравець може додати нову фішку або перемістити ту, що виклав раніше.



## Розміщення фішок

Нову фішку можна викласти у будь-який хід. Однак, викладати фішки поруч із фішками суперника заборонено (за винятком першого ходу).



Не обов'язково викладати на стіл усі свої фішки, але після розміщення фішки забрати її вже не можна.



## Розміщення Бджоли

Королеву вулика – Бджолу – потрібно викласти протягом перших чотирьох ходів. Ви зобов'язані викласти Бджолу під час четвертого ходу, якщо не зробили цього раніше.



## Переміщення фішки

Після розміщення фішки Бджоли (але не раніше) ви можете обирати: викласти нову фішку чи перемістити ту, що виклали раніше. Зауважте, що кожна комаха рухається унікально. Під час цього етапу можна перемістити свою фішку так, щоб вона торкалась однієї або декількох фішок суперника.

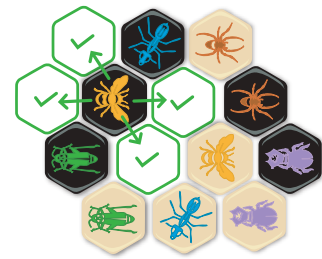
**Увага!** Кожна фішка завжди має торкатися хоча б однієї іншої фішки. Якщо фішка з'єднає дві частини вулика, рухати її не можна (див. «Правило єдиного вулика», с. 8).

## Комахи



Бджола

Бджола може рухатися лише на один крок за хід. Підказка. Незважаючи на це правило, вчасне переміщення Бджоли може зруйнувати плани суперника.



З цього місця чорна Бджола може рухатись у чотирьох напрямках.



Жук

Жук, так само як і Бджола, рухається по вулику лише на один крок. Але, на відміну від інших комах, Жук може повзти "по головах", тобто переміщуватись поверх інших фішок, зупиняючись на них. Якщо Жук заліз на вашу фішку, її не можна рухати. Заблокована Жуком фішка вважається того самого кольору, що і Жук.

**Увага!** При викладанні Жука дотримуйтесь тих самих правил, що і з іншими комахами. Не можна викласти його одразу на іншу фішку, але можна перемістити туди пізніше.

1

3

Коли Жук "сидить" на інших фішках, він може рухатися на один крок за хід. Він також може "злізти" в оточену комахами пусту соту, яка є недоступною для більшості інших комах (див. с. 9).

Єдиний спосіб заблокувати Жука, що знаходиться на іншій фішці – покласти на нього іншого Жука.

Жуків і Москітів можна ставити один на одного.

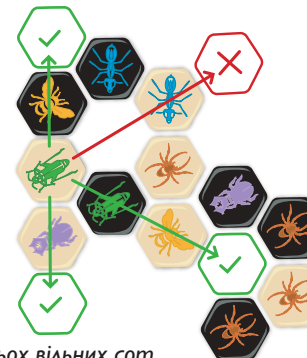
З цього місця білий Жук може переміститися на одну з чотирьох позицій.



Коник

На відміну від інших комах, Коник стрибає. Він перестрибує будь-яку кількість фішок, які стоять у ряд (але мінімум одну), і займає перше вільне місце. Це також дає йому можливість займати місце, оточене іншими комахами.

З цього місця білий Коник може стрибнути в одну з трьох вільних сот.



**Увага!** Коник не може перестрибнути пусту соту і зайняти місце, позначене хрестиком.

2

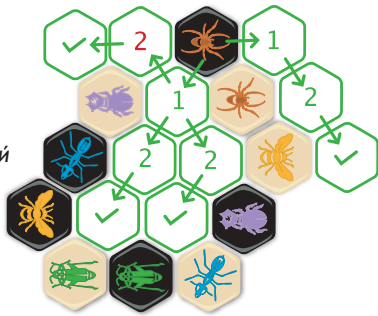
4



### Павук

Павук переміщується рівно на 3 кроки за хід (не більше й не менше). Під час ходу він рухається лише в одному напрямку, торкаючись принаймні ще однієї фішки на кожному кроці. Павук не може переміститися на нове місце, якщо для цього йому треба "перескочити" через пусту соту (на мить обірвавши контакт з іншими фішками).

Зі свого місця чорний Павук може завершити хід на позиціях, позначених ✓, але він не може зробити перший крок на позицію зліва, позначену цифрою 2.



У такій ситуації Сонечко може завершити свій хід в одній з 10 позицій, що позначені зеленим кольором.



### Москіт

При розміщенні на полі Москіт копіює рух фішки, якої торкається (для даного правила враховуються як ваші фішки, так і фішки суперника). Наприклад, якщо Москіт торкається фішки Мурахи й Коника, то він може або стрибнути, як Коник, або переміститися по периметру вулика, як Мураха.

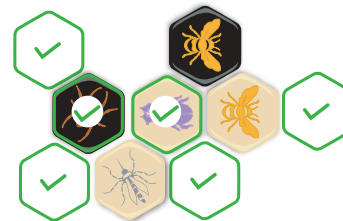
#### Винятки.

1. Якщо Москіт рухався як Жук і завершив свій хід на іншій комасі, то він продовжує рухатись як Жук, доки не злізе вниз.
2. Якщо Москіт завершив свій хід, торкаючись тільки іншого Москіта (включно з Москітом, що лежить поверх іншої фішки), він не може рухатись взагалі.

5

7

У цій ситуації Москіт може рухатись або як Жук, або як Павук, завершивши свій хід на одній з шести позицій, позначених зеленим кольором.



#### Обмеження

#### Правило єдиного вулика

Усі фішки в грі повинні торкатись одна одної. Жодна комаха не може відірватись від вулика навіть на мить чи розділити його надвоє. Використовуйте це правило, щоб блокувати комах суперника.



Переміщення чорної Мурахи розділить вулик надвоє.



Переміщення чорної Бджоли також порушує правила, адже під час її руху одна фішка буде відірвана від вулика.

8

### Правило переміщення

Комахи можуть пересуватися лише ковзаючи. Якщо фішка оточена іншими так, що вона фізично не може бути переміщена ковзанням по столу, перемістити її не можна.

#### Виключеннями є:

- Коник, що стрибає як всередину, так і назовні вулика;
- Жук, що залазить на інших комах та злазить з них;
- Сонечко, що ходить по інших комах і спускається на вільні місця;
- Москіт, що копіює Коника, Жука або Сонечко.



Вігновідно, фішка не може зайняти місце, на яке неможливо переміститися ковзанням.

**Увага!** Викладаючи нову комаху на стіл, ви можете покласти її в оточене іншими фішками місце, але викладена фішка не має торкатися фішок іншого кольору.

#### Неможливо пересунути або викласти фішку

Якщо гравець не може пересунути або викласти нову фішку, він пропускає хід. Це триває, доки у гравця не з'явиться можливість ходу або поки суперник не оточить його Бджолу.

9

#### Кінець гри

Гра завершується, щойно одна з Королев буде повністю оточена фішками будь-якого кольору. Гравець, чия Бджола оточили, програє. Якщо обидві Королеви оточені одночасно, оголошується нічия. Також гравці можуть домовитись про нічию при виникненні патової ситуації.



Локалізація українською: ТОВ «Ігромаг»  
Переклад українською: Ксенія Сопільняк  
Редагування: Оксана Квасняк, Віктор Шлехт

Gen Four Two Ltd  
The Studio  
31 Auckland Road  
Potters Bar  
Hertfordshire EN6 3EY  
United Kingdom

© 2020 ВСІ ПРАВА ЗАХИЩЕНІ  
Gen Four Two Ltd  
www.gen42.com

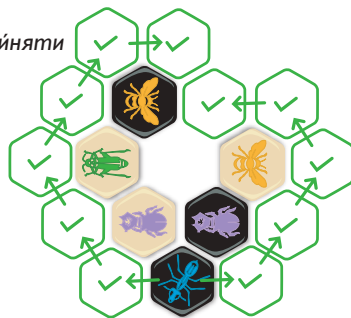
10



### Мураха

Мураха рухається вздовж вулика на будь-яку кількість кроків, але лише в одному напрямку. Така мобільність робить Мураху однією з найцінніших фішок у грі.

В даному випадку Мураха може зайняти одну з 11 зазначених позицій, але не може зайняти місце в центрі вулика (за правилом переміщення, с. 9).



#### Нові комахи

Ми рекомендуємо використовувати нових комах після того, як ви відчуєте, що хочете додати вашій грі більше стратегічних можливостей.



### Сонечко

Сонечко рухається рівно на три кроки, два з яких – верхнім рівнем вулика (по інших комах), а третім кроком обов'язково спускається вниз.

Сонечко завжди завершує свій хід вниз, не може рухатися вздовж вулика чи завершити хід на інших комах, як Жук.

Сонечко мобільніше за Жука і також може виходити та заходити в оточені іншими фішками місця.

6