

Улей



Игра, создана по мотивам мира насекомых, и представляет собой противоборство двух армий, каждая из которых состоит из одной пчелиной королевы, двух жуков, двух пауков, трех кузнечиков и трех муравьев. Каждый боец изображен на шестигранной фишке. Игровой ход заключается либо в выставлении своей фишки, либо в перемещении уже стоящих. Цель игры – в окружении пчелиной королевы противника. Разберем общие правила хода.

Игрок в свою очередь хода может выложить фишку из запаса или передвинуть уже выложенную. Новая фишка выкладывается так, чтобы она касалась хотя бы одной стороной любой своей фишки и не касалась фишек противника. Исключение из этого правила составляют два первых хода. Игрок, начинающий партию выкладывает фишку на пустое пространство и она естественно ничего не касается. Второй игрок свою первую фишку выкладывает так, чтобы она касалась первой фишки противника. Это исключение обусловлено правилом единого улья. Все насекомые должны представлять собой связную группу, то есть в любой игровой ситуации не должно быть двух изолированных групп насекомых. Поэтому первый ход второго игрока выполняется с касанием фишки противника.

Пчелиная королева должна быть выставлена в течении первых четырех ходов. Передвигать фишки можно только после того, как выставлена королева. Перемещение на один шаг, заключается в передвижении фишки таким образом, чтобы она одной стороной касалась своего предыдущего расположения. Еще одно важное общее правило требует, чтобы в процессе выполнения хода и после его завершения не образовывались две изолированные группы насекомых. Запрет на образование таких групп в течении хода также важен так как в правилах передвижения есть многошаговые ходы. Передвижения в улье могут быть двух типов. Насекомое может перемещаться по периметру улья, вдоль сторон других фишек, и жук может взобраться на другое насекомое и построить башню из насекомых. Такая башня принадлежит тому игроку, чье насекомое сверху. Жук с башни может сползти обратно в улей. А кузнечик умеет прыгать. В движении по периметру также есть нюанс. Если ход многошаговый, то все шаги выполняются один за другим и ни один шаг не должен противоречить правилам, то есть не должен разбивать улей на несвязанные группы и ход должен быть плавный. Плавный ходом называется такой ход при котором фишка берется одним пальцем и плавно перемещается без отрыва от поверхности. При таком движении перемещаемая фишка не должна изменять положения других фишек.

Правила передвижения фишек

- Пчелиная королева. Может перемещаться только на один шаг. Взбираться на другое насекомое королева не может.
- Жук. По периметру жук также перемещается только на один шаг, но жук может также взобраться на соседнее насекомое, он может даже взобраться на башню из насекомых. После этого жук может, как спуститься обратно в улей, так и перемещаться поверх улья.

- Паук. Паук перемещается ровно на три шага по периметру улья, взбираться на насекомых он не может.
- Кузнечик. Перемещается только прыжками. Кузнечик может совершить прыжок по прямой, через любую группу насекомых, приземлившись на свободном пространстве на противоположной стороне улья.
- Муравей. Перемещается только по периметру улья, но может за один ход, выполнить движение на любое число шагов. Взбираться на других насекомых не может.

Игра заканчивается, когда одна из королев пчел оказывается окружена со всех сторон, при этом неважно фигурами какого цвета. В окружении вполне могут стоять и свои фигуры. Игра заканчивается вничью, если ход приводит к одновременному окружению обеих королев, или когда игроки могут по очереди делать ходы, возвращающие игру к одной и той же ситуации, это ситуация пата.

Положение блокировки

Блокировка фигуры – очень важный игровой момент. Это такое положение в котором фигура не может выполнить ход. Не путайте блокировку с окружением. Окруженная фигура, является заблокированной, за исключением кузнечика умеющего прыгать и жука умеющего залезать на фигуру. Но блокировка отличается от окружения. Можно выделить три способа этого действия.

Во-первых, фигура считается заблокированной, если любой её ход разрывает улей, а этого делать нельзя. Например, если фишки выстроены в ряд, то любое движение любой не крайней фигуры разрывает улей. Эти способом можно заблокировать и кузнечика и жука.

В-вторых, движение насекомых вдоль периметра должно совершаться гладко. То есть фишка сдвигается пальцем не отрываясь от поверхности и при этом не сбивая другие фишки. В силу шестигранности фишек, такое движение не всегда возможно. Например шестигранная фигура будет заблокирована, но не окружена, если у неё останется свободной только одна сторона.

В третьих, на фигуру может залезть жук и пока он находится на фигуре, она считается заблокированной.

Игровые идеи

Перед игроком Улья стоят две задачи. Во-первых, окружение королевы противника и во-вторых, защита собственной королевы. Есть простой способ выбора из этих двух задач. Посмотрите за сколько ходов вы могли бы окружить королеву противника если он не будет её защищать (не будет выполнять хода), затем посчитайте аналогичное количество ходов по окружению вашей королевы, если вы не будете ее защищать. Если ваша королева окружается быстрее, то она в опасности и следует заняться её защитой. Более рискованный способ выбора задачи, но дающий большую свободу для атакующих действий заключается в том, что вы выбираете минимальное количество степеней свободы для своей королевы, которое вы считаете приемлемым. Например, вы согласны, что вам достаточно две степени свободы, то есть у вашей королевы есть возможность выполнить два хода. Тогда если эти ходы есть, то можно о защите не думать, а сосредоточиться на нападении.

Защита королевы возможна двумя способами. Во-первых, можно выполнить ход самой королевой. Этот способ высвобождает фигуры для собственной атаки, и можно заблокировать атакующие фигуры противника. Не следует только забывать, что при равном

количестве фигур, заблокировать все фигуры противника невозможно. Поэтому уход королевы на ту сторону улья, где своих насекомых больше следует признать предпочтительным.

Атака на королеву противника состоит из двух частей. Во-первых, её нужно заблокировать. То есть лишить возможности хода. Для решения этой задачи очень хорошо подходят муравьи, как дальнбойные фигуры. После блокировки, если в ней участвуют только фигуры игрока королева противника уже не сможет сдвинуться, но если в её блокировке участвуют и собственные насекомые, то противник может убрав их разблокировать королеву. В этом случае необходимо позаботится либо о блокировке этих фигур, либо о быстром занятии освободившегося пространства. На завершающей стадии окружения очень эффективны кузнечики, так как они могут запрыгнуть в пространство куда не могут попасть например муравьи из-за требования гладкого хода.