



«هایو» / «Hive»

هدف بازی: هدف هر بازیکن، محاصره‌ی کامل زنبور ملکه‌ی حریف و جلوگیری از محاصره شدن زنبور ملکه‌ی خودش است. مهره‌هایی که زنبور ملکه را محاصره می‌کنند، می‌توانند ترکیبی از مهره‌های هر دو بازیکن باشند (یعنی زنبور ملکه می‌تواند به توسط چند مهره‌ی خودی و چند مهره‌ی حریف، محاصره شود).

آماده سازی: یکی از بازیکن‌ها، یازده مهره‌ی سفید و دیگری، یازده مهره‌ی سیاه را برداشته و به طوری که تصویر حشره‌ی روی آن‌ها مشخص باشد، روبه‌روی خود قرار می‌دهد.

شروع بازی: در آغاز بازی، یکی از بازیکن‌ها، یکی از مهره‌هایش را در وسط میز قرار می‌دهد و بازیکن دیگر نیز یکی از مهره‌هایش را کنار مهره‌ی بازیکن اول می‌گذارد - به شکلی که یکی از شش ضلع دو مهره کاملاً به یکدیگر بچسبند. سپس بازیکن‌ها - به نوبت - یا یک مهره‌ی جدید را در بازی قرار می‌دهند یا یکی از مهره‌های داخل بازی را جابه‌جا می‌کنند.

قرار دادن مهره: در هر لحظه از بازی، یک مهره‌ی جدید می‌تواند وارد بازی شود اما بجز مهره‌های اول دو بازیکن، هیچ مهره‌ای نمی‌تواند در مجاورت مهره‌ای غیر هم‌رنگ قرار داده شود. ممکن است بازیکنی، بدون قرار دادن همه‌ی مهره‌هایش در بازی، برنده شود اما مهره‌ای که به بازی می‌آید، نمی‌تواند از بازی خارج شود.

کندو: مهره‌هایی که به بازی گرفته می‌شوند، صفحه‌ی بازی را تشکیل می‌دهند - که آن را «کندو» (Hive) می‌خوانیم.

قرار دادن زنبور ملکه: هر بازیکن باید در یکی از چهار حرکت اول خود، زنبور ملکه‌اش را در بازی قرار بدهد. اگر بازیکنی سه بار بازی کرده و زنبور ملکه را به بازی نیاورده باشد، حتماً باید در حرکت چهارم، زنبور ملکه را در بازی قرار بدهد.

جابه‌جا کردن مهره: پس از ورود زنبور ملکه (و نه پیش از آن) هر بازیکن می‌تواند تصمیم بگیرد که مهره‌ای جدید را در بازی قرار بدهد یا یکی از مهره‌های داخل بازی را جابه‌جا کند. هر یک از حشرات، روشی مخصوص به خود برای جابه‌جا شدن در «کندو» دارد و هر مهره‌ای می‌تواند با جابه‌جا شدن، در مجاورت یک یا چند مهره‌ی حریف (غیر هم‌رنگ) قرار بگیرد.

نکته: هر مهره‌ای همواره باید دست‌کم با یک مهره‌ی دیگر در تماس باشد. اگر مهره‌ای، تنها نقطه‌ی اتصال بین دو بخش از «کندو» باشد، نمی‌تواند جابه‌جا شود [چیزی شبیه به قانون «آچمز» شدن در بازی «شطرنج»] (نگاه کنید به قانون یکپارچگی «کندو»).

حشرات:

زنبور ملکه: زنبور ملکه در هر نوبت فقط می‌تواند یک خانه جابه‌جا شود. اگرچه این شیوه، محدودیت بسیاری دارد، با یک جابه‌جایی به موقع می‌توان نقشه‌های حریف را نقش بر آب کرد.

سوسک: سوسک نیز مانند زنبور ملکه، در هر نوبت فقط یک خانه جابه‌جا می‌شود. خصوصیت منحصر به فرد سوسک، این است که می‌تواند از «کندو» بالا-رفته و بر روی سایر مهره‌ها حرکت کند. مهره‌ای که یک سوسک بر روی آن قرار گرفته باشد، نمی‌تواند جابه‌جا شود و - در صورتی که مهره‌ای بخواهد در مجاورت آن قرار داده شود - رنگ مهره‌ی سوسک را به خود می‌گیرد. سوسک می‌تواند به حرکت و جابه‌جا شدن در بالای «کندو» ادامه بدهد. همچنین

سوسک می‌تواند از بالای «کندو» به داخل خانه‌ای که به‌توسط چندین مهره، محاصره‌ی کامل شده و بنابراین، برای اکثر حشرات قابل دسترسی نیست، بلغزد! تنها راه برای از حرکت انداختن سوسکی که روی «کندو» قرار گرفته، قرار دادن سوسکی دیگر بر روی آن است. هر چهار سوسک می‌توانند بر روی یکدیگر قرار بگیرند.

نکته: اولین حرکت سوسک، در هنگام ورود به بازی، فرقی با سایر مهره‌ها ندارد و سوسک نمی‌تواند به صورت مستقیم بر روی «کندو» قرار داده شود.

ملخ: ملخ برخلاف سایر حشرات، در خانه‌های اطراف «کندو» جابه‌جا نمی‌شود؛ در عوض، از روی هر تعداد مهره (دست‌کم یک مهره) به داخل اولین خانه‌ی خالی در امتداد یک خط مستقیم متشکل از مهره‌های به‌هم‌پیوسته، می‌جهد. این، به ملخ امکان می‌دهد که خانه‌ای را که به‌توسط سایر مهره‌ها محاصره شده، اشغال کند.

عنکبوت: عنکبوت در هر نوبت، سه خانه جابه‌جا می‌شود؛ نه بیش‌تر و نه کم‌تر. این جابه‌جایی باید بر روی یک خط مستقیم و بدون برگشت به عقب، انجام بگیرد. عنکبوت در هر قدم، فقط می‌تواند در راستای مهره‌هایی که با آن‌ها در ارتباط مستقیم است، جابه‌جا شود و هرگز نمی‌تواند به سمت مهره‌ای که با آن در ارتباط مستقیم نیست، حرکت کند.

مورچه‌ی سرباز: مورچه‌ی سرباز می‌تواند از مکان خودش به سمت هر یک از خانه‌های خالی اطراف «کندو» - بجز مناطق ممنوعه - حرکت کند. این آزادی حرکت، مورچه‌ی سرباز را به یکی از ارزشمندترین مهره‌های بازی تبدیل می‌کند.

ممنوعیت‌ها:

قانون یکپارچگی «کندو»: مهره‌های داخل بازی باید در تمام لحظات با یکدیگر اتصال داشته باشند. شما هرگز نمی‌توانید مهره‌ای را به طور کامل از «کندو» جدا کرده و یا «کندو» را به دو بخش تقسیم کنید. با استفاده از این قانون و با حرکت دادن مهره‌های تان در نقاط استراتژیک اطراف «کندو» می‌توانید قابلیت جابه‌جا شدن را از مهره‌های کلیدی حریف بگیرید (می‌توانید مهره‌های کلیدی حریف را «آچمز» کنید!).

آزادی حرکت: حشرات، تنها می‌توانند با حرکتی لغزشی [کشویی] جابه‌جا شوند. اگر مهره‌ای به‌شکلی محاصره شده باشد که نتواند به‌طور فیزیکی به بیرون بلغزد، نباید جابه‌جا شود. تنها استثناءها، ملخ (با توانایی جهش به داخل یا خارج یک خانه‌ی محاصره‌شده) و سوسک (با توانایی بالا رفتن از «کندو» و پایین لغزیدن از آن) هستند. واضح است که طبق این قانون، هیچ مهره‌ای نمی‌تواند از بیرون، به یک خانه‌ی محاصره شده، وارد شود [بجز ملخ و سوسک]!

نکته: یک مهره می‌تواند در هنگام ورودش به بازی، در یک خانه‌ی محاصره شده، قرار داده شود به این شرط که هیچ یک از قوانین قرار دادن مهره (به‌ویژه قانون غیرممکن بودن هم‌جواری دو مهره‌ی غیرهم‌رنگ در نخستین حرکت) را نقض نکند!

پایان بازی: به محض محاصره شدن کامل یکی از زنبورهای ملکه، بازی به پایان می‌رسد. بازیکنی که زنبور ملکه‌اش کاملاً محاصره بشود، بازنده است مگر آن‌که آخرین قطعه‌ای که محاصره‌ی زنبور ملکه‌ی او را کامل می‌کند، هم‌زمان باعث تکمیل حلقه‌ی محاصره‌ی زنبور حریف نیز بشود؛ در این صورت، بازی با نتیجه‌ی مساوی تمام می‌شود. ضمناً بازیکن‌ها می‌توانند در صورت رسیدن به بن‌بست و تکرار چندباره‌ی دو حرکت یکسان، نتیجه‌ی بازی را - به‌شکل توافقی - مساوی اعلام کنند.

* ارائه‌ای منحصربه‌فرد از شرکت «سرزمین ذهن زیبا»: www.LBMind.com * شماره‌ی تماس برای راهنمایی و مشاوره در مورد بازی‌ها: [021-88482038](tel:021-88482038) *

* Follow us on Telegram and Instagram: @LBMind *

* خالق بازی: جان یانی * مترجم: کیومرث قنبری آذر *