

HIVE

por John Yianni

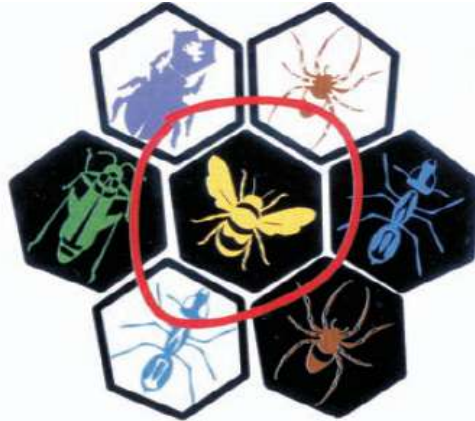
Introducción

Hive es un juego en el que no se necesita tablero, ya que la partida puede desarrollarse en cualquier superficie plana. Está compuesto de 22 piezas de juego (once negras y once blancas) que muestran una variedad de insectos, cada uno con su forma única de moverse.

El juego comienza en cuanto se pone la primera pieza y, a medida que se van colocando las demás, éstas van formando un grupo de fichas que llamaremos la Colmena. En Hive, al contrario que en otros juegos, las piezas nunca son eliminadas de la partida. Tampoco es obligatorio jugar la totalidad de nuestras fichas para poder terminar el juego.

Objetivo del juego

El objetivo del juego es rodear por completo a la Abeja Reina del contrincante, mientras que, al mismo tiempo, intentas evitar que tu oponente haga lo mismo con tu Reina. El jugador que logre rodear a la Abeja Reina del contrario gana la partida. El grupo de piezas que terminen bloqueando a una Reina puede estar formado por piezas del oponente junto a nuestras propias piezas.



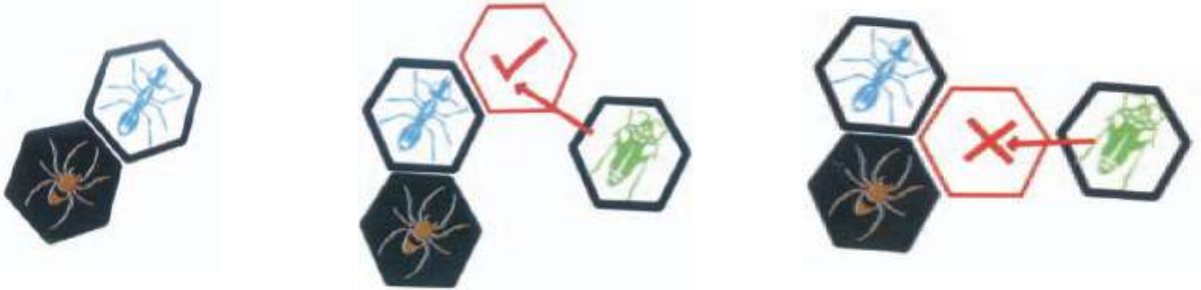
La Abeja Reina del jugador negro ha sido cercada, por lo que el jugador blanco ganaría la partida.

Preparación

Al comienzo de la partida cada jugador selecciona sus 11 piezas (blancas o negras) y las coloca boca arriba junto a él. Si jugamos con una o dos de las ampliaciones del juego (Mosquito y/o Mariquita) cada jugador comenzará entonces con 12 ó 13 piezas, respectivamente.

Inicio del juego: Cómo colocar nuevas piezas

El juego comienza cuando un jugador coloca una de sus piezas en el centro de la mesa y, a continuación, el otro jugador hace lo mismo, poniendo su pieza pegada a uno de los seis lados de la pieza colocada anteriormente por el oponente. A partir de este momento, los contendientes juegan consecutivamente un turno cada uno, colocando más piezas o moviendo las que ya están en juego (si ya hemos colocado a nuestra Abeja Reina). Con la excepción de estas dos piezas iniciales, cualquier pieza que se ponga en juego deberá estar en contacto sólo con otras piezas de su mismo color, pero una vez puesta tiene la libertad de moverse alrededor de la Colmena tocando cualquier color. Además, cuando una pieza es puesta en juego, no puede ser retirada.



Colocación de la Abeja Reina



La Abeja Reina puede ser puesta entre el primer y el cuarto turno de juego, pero tras el cuarto turno ya se debería haber jugado esta pieza. Esto significa que si no se ha puesto a la Reina en los primeros tres turnos, deberá jugarse esta pieza obligatoriamente en el cuarto turno.

Movimiento de las piezas en juego

No es necesario poner todas las piezas del juego antes de poder comenzar a moverlas. Se puede escoger entre poner o mover una pieza en un turno, pero sólo se pueden mover piezas una vez que se haya puesto ya en juego a nuestra Abeja Reina.

Supuesto en el que no se pueda colocar o mover ninguna pieza

Si en su turno un jugador no puede colocar ninguna pieza o mover alguna de las que ya se encuentran en juego, pasa el turno a su oponente. El juego continuará de esta forma hasta que el jugador que pasó al principio pueda colocar o mover ya alguna pieza, o hasta que el propio juego termine, por haberse rodeado a alguna de las Abejas Reinas.

Restricciones a tener en cuenta durante el desarrollo del juego:

1 - Regla de una sola Colmena

Las piezas en juego deben estar en todo momento conectadas entre sí. Nunca se puede dejar una pieza sin conectar, ni tampoco dividir la Colmena en dos. Esta regla podemos usarla en nuestro beneficio, moviendo nuestras piezas a posiciones estratégicas alrededor de la Colmena para dejar sin posibilidad de movimiento a alguna de las piezas de nuestro oponente.



Ejemplo 1: Al mover la Hormiga negra se crearían dos Colmenas, por lo que el movimiento es ilegal.



Ejemplo 2: Mover la Abeja Reina negra a una posición donde se vuelva a enlazar la Colmena también es ilegal, pues mientras que se está moviendo, la Colmena estaría separada.

2 - Regla sobre libertad de movimientos

Con la excepción del Escarabajo y el Saltamontes, el resto de las piezas sólo podrán moverse deslizándose. Si una pieza está rodeada de manera que no puede moverse físicamente con un deslizamiento para salir de su posición, es que está bloqueada. Cuando se introduce una nueva pieza en el juego, tenemos la posibilidad de colocarla en un espacio vacío que se encontrase rodeado por más piezas, siempre que no viole alguna otra regla de movimiento y teniendo en cuenta que no se puede tocar una pieza del adversario al colocar una pieza por primera vez. Mediante el movimiento, una pieza (salvo el Escarabajo y el Saltamontes) no puede entrar a un espacio que ya esté rodeado.



Empate

La única forma de que una partida de Hive termine en empate es que la jugada final que rodee completamente a una de las Reinas, también termine a su vez de rodear a la Abeja Reina del otro jugador (esto es más probable que ocurra si las piezas de ambas Reinas se encuentran juntas). También puede producirse cuando ambos jugadores se encuentran obligados a mover cada uno una misma ficha una y otra vez, sin que ello pueda resolver el estancamiento en el que ha caído el juego.

Las piezas del Juego: Los insectos.

A continuación se detallan cada una de las piezas que componen el juego.

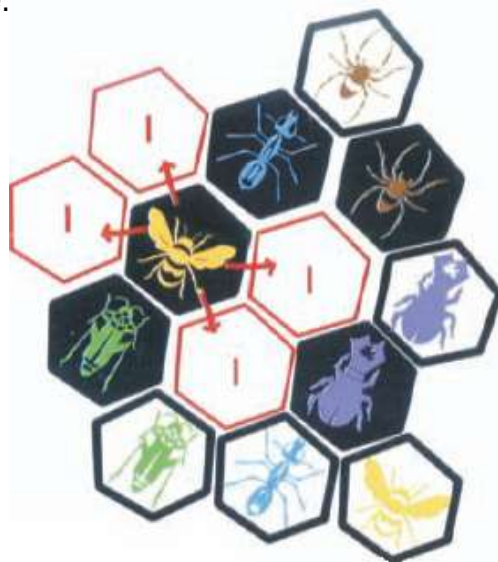
La Abeja Reina



La Abeja Reina puede mover únicamente un espacio por turno. Aunque sus desplazamientos son restringidos, con un movimiento preciso en el momento justo se pueden desbaratar los planes del oponente.

Ejemplo:

Desde su posición inicial, la Abeja Reina negra puede moverse en cualquiera de las cuatro direcciones indicadas.



Escarabajo

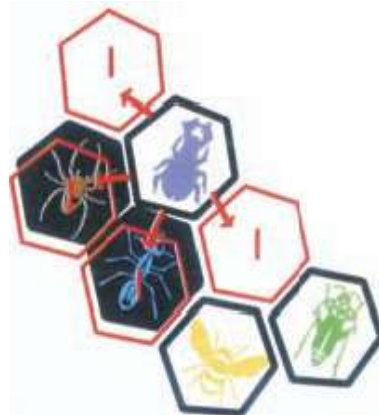


El Escarabajo, al igual que la Abeja Reina, sólo puede moverse un espacio por turno, pero tiene la ventaja de que también puede colocarse encima de cualquier otra pieza que tenga adyacente, ya sea blanca o negra. La pieza que se encuentre debajo del Escarabajo no podrá moverse y además tomará el color del Escarabajo, lo cual es una ventaja a la hora de poner nuevas piezas en juego.

El Escarabajo también tiene la posibilidad de poder bajar hacia un espacio que esté bloqueado, así como salir de ellos. La única forma de poder bloquear a un Escarabajo es que otro se coloque encima suyo. Los cuatro Escarabajos pueden llegar a quedar apilados uno encima del otro. Los Escarabajos son puestos en juego de la misma forma que cualquier otra pieza, por lo que no pueden ser colocados directamente encima de otra pieza cuando se incorporan a la Colmena.

Ejemplo:

En este caso, el Escarabajo blanco se puede mover hacia uno de los dos espacios vacíos, o bien subirse a una de las dos piezas negras adyacentes.



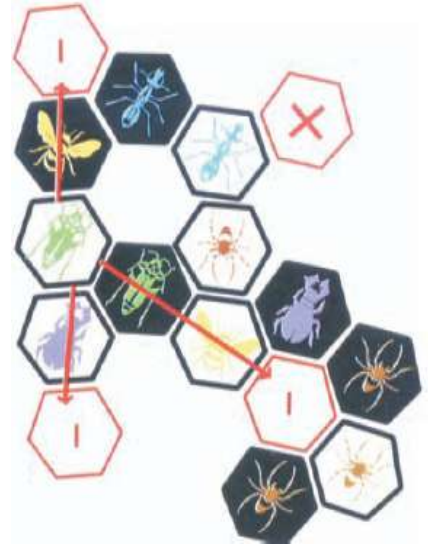
Saltamontes



El Saltamontes no se mueve de forma convencional, sino que salta de un espacio al siguiente espacio desocupado, siguiendo una línea recta de piezas conectadas. No puede saltar por encima de espacios vacíos. Su movimiento es muy ventajoso a la hora de ocupar espacios vacíos que estuvieran rodeados y a los que no se podría acceder con otros insectos.

Ejemplo:

Desde su posición, el Saltamontes blanco se puede mover a uno de los tres espacios indicados. Siempre se mueve en línea recta, y sin saltar espacios vacíos.



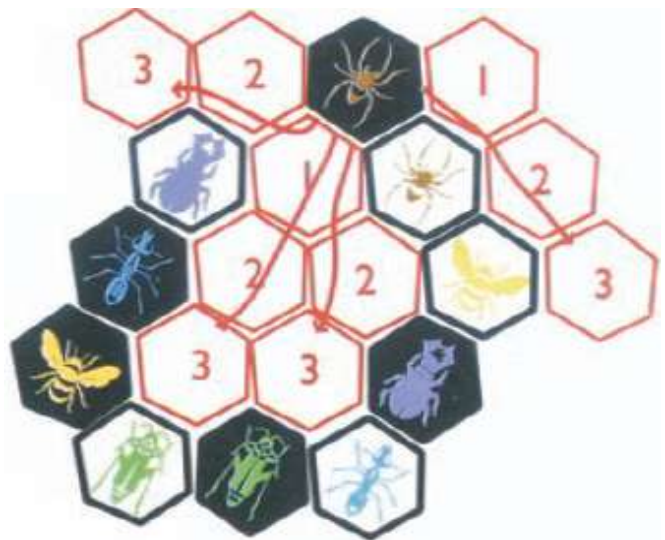
Araña



La Araña se mueve siempre tres espacios por turno alrededor de la Colmena, ni más ni menos. Únicamente puede moverse en un mismo sentido, y no puede retroceder en el mismo turno. Durante los tres pasos que comprende su movimiento, debe estar siempre en contacto con la Colmena, por lo que no podrá hacer movimientos en espacios vacíos.

Ejemplo:

En este supuesto, la Araña negra puede moverse a uno de los cuatro espacios indicados con el nº 3.



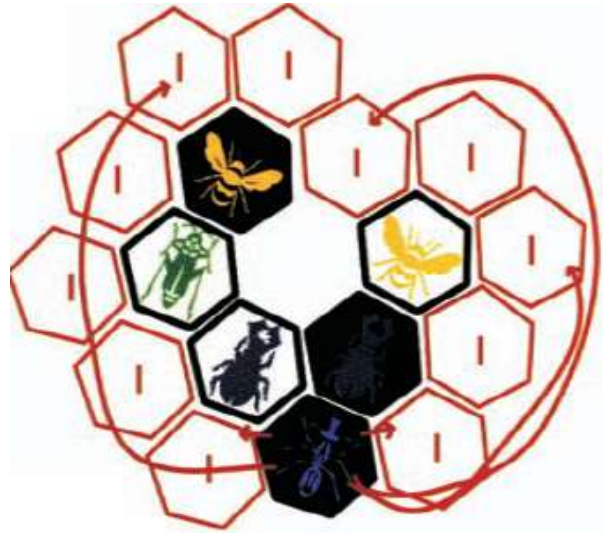
Hormiga



La Hormiga puede moverse de una posición a cualquier otra, siempre rodeando la Colmena, y con independencia del número de espacios que avance. No puede saltar a un espacio vacío, como el Saltamontes. Esta libertad de movimiento la convierte en una de las piezas más valiosas de la Colmena.

Ejemplo:

Desde su posición inicial, la Hormiga negra puede moverse a cualquiera de los once espacios indicados, pero no puede mover al espacio vacío que se encuentra en el centro de la Colmena (ver segunda regla en el apartado de las Restricciones).



AMPLIACIONES DEL JUEGO HIVE: EL MOSQUITO Y LA MARIQUITA

Mosquito



Las dos piezas del Mosquito (una para cada jugador) pueden añadirse al juego standard de Hive. En la partida se colocan igual que el resto de las piezas. Una vez en juego, el Mosquito adopta los movimientos de cualquier pieza con la que esté en contacto en el momento en el que vaya a mover (incluidas las del adversario), cambiando así sus características a lo largo de la partida.

Hay que tener en cuenta dos supuestos:

- Si adopta los movimientos del Escarabajo y se sube encima de la Colmena, continuará moviéndose como un Escarabajo hasta que bajara de la Colmena. Si estando a nivel de suelo está al lado de un Escarabajo apilado sobre otra ficha, se moverá como el Escarabajo y no como la otra ficha.
- Si un Mosquito sólo está en contacto con otro Mosquito, no puede mover.

Mariquita



Las dos piezas de la Mariquita (una para cada jugador) pueden añadirse al juego standard de Hive. En la partida se colocan igual que el resto de las piezas. Una vez en juego, la Mariquita puede moverse tres espacios, dos por encima de la Colmena y uno para bajar de ella. Debe moverse exactamente dos espacios por encima de la Colmena y después acabar su movimiento bajando. No se puede mover por el perímetro de la Colmena, ni tampoco puede acabar su movimiento subida encima de ésta. A pesar de que no puede bloquear piezas subiéndose encima de ellas, como el Escarabajo, puede moverse desde y hacia espacios bloqueados; además, tiene la ventaja de moverse mucho más rápido.