

Astratti PerGioco

Newsletter #45 | 2 giugno 2023 | www.pergioco.net

Hive

Il gioco, ideato da John Yianni nel 2000, si sviluppa su un tavoliere virtuale, formato da un numero imprecisato di caselle esagonali. Le pedine vengono collocate su un piano completamente vuoto, in modo da formare un "tavoliere" man mano che il gioco procede. Dopo la prima mossa ogni nuova pedina collocata sul piano di gioco deve essere adiacente ad almeno un'altra pedina. Le pedine via via collocate sul tavoliere formano un unico gruppo connesso, detto "alveare".

Nel gioco base ciascun giocatore dispone di undici pedine esagonali: un'ape regina, due scarabei, due ragni, tre formiche, tre cavallette.

Il primo giocatore colloca una delle sue pedine sul piano di gioco; il secondo giocatore colloca una delle sue pedine in modo che sia adiacente alla pedina appena giocata dall'avversario.

A partire dalla mossa successiva il giocatore di turno deve eseguire una di queste possibili mosse, seguendo le regole sotto descritte: a) aggiungere all'alveare una nuova pedina del proprio colore (finché ne restano a disposizione); b) muovere una propria pedina già nell'alveare (se è in grado di farlo).

È possibile aggiungere una pedina all'alveare solo se nessuno dei suoi lati tocchi una pedina avversaria già posizionata, ma unicamente pedine

del proprio colore.

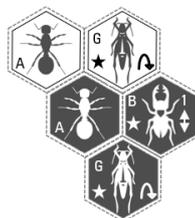
L'ape regina deve essere aggiunta all'alveare entro la quarta mossa. In mancanza dell'ape regina in gioco, le pedine dello stesso colore non possono muovere.

Le pedine muovono "scorrendo" sul piano di gioco, senza spostare le pedine adiacenti. Qualora non siano in grado di farlo, le pedine sono da considerarsi bloccate (ad eccezione di coleotteri e cavallette, che non sono soggetti a questa regola).



Nella prima immagine qui sopra l'ape regina è circondata da cinque pedine ed è quindi bloccata: non può infatti "scorrere" nello spazio adiacente in basso. Nell'immagine a destra la formica non può, per lo stesso motivo, entrare nello spazio centrale.

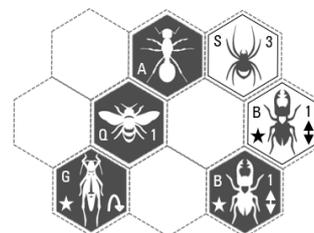
Nell'esempio in basso, invece, la formica nera è circondata solo da quattro pedine e può quindi "scorrere" verso gli spazi vuoti adiacenti.



Solo quando viene posizionata per la prima volta sul piano di gioco, una pedina può essere collocata in uno spazio circondato da cinque o sei pedine del proprio colore.

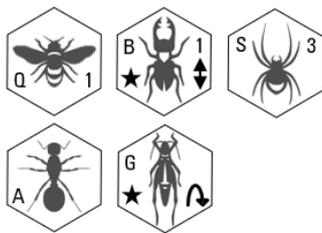
L'alveare deve essere unico e connesso, con anche aperture al proprio interno, ma non può essere in alcun caso spezzato in tronconi o parti, né comprendere pezzi isolati: qualsiasi mossa che infranga questa regola non può essere effettuata.

Nell'esempio qui sotto l'ape regina non può muoversi in alcuno spazio ad essa adiacente, perché in tal modo spezzerebbe l'alveare in due parti. Non è ammessa nemmeno la mossa verso lo spazio in basso perché l'alveare, pur connesso al termine della mossa, non lo sarebbe durante la mossa stessa.



Se un giocatore non ha mosse legali, deve saltare il turno.

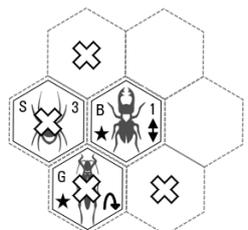
L'obiettivo del gioco è dare "scacco matto" all'ape regina avversaria, circondandone cioè tutti i lati (con pedine di qualsiasi colore). Nel caso in cui l'ultima pedina giocata determini l'intrappolamento di entrambe le api regine, la partita è patta.



L'ape regina (in inglese Queen Bee, abbreviata in Q) muove di un passo alla volta attorno all'alveare. Nell'esempio qui sotto l'ape regina può muovere in uno degli spazi contrassegnati dalla crocetta.

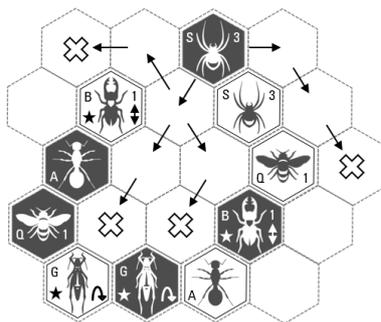


Il coleottero (Beetle, B) muove di un passo alla volta, ma può anche 'salire' sopra una pedina adiacente o una pila di pedine (proprie o avversarie). La pila di pedine assume il colore del coleottero che si trova in cima. Le pedine sotto un coleottero non possono muovere. Dalla posizione sopra una o più pedine, il coleottero può muoversi da una pedina all'altra, ma anche ridiscendere negli spazi che sono completamente circondati da altre pedine e come tali non accessibili alla maggior parte degli altri pezzi. Nell'esempio seguente il coleottero è in grado di muoversi in uno dei quattro spazi indicati; non può muoversi verso destra, perché si creerebbe in tal modo un pezzo isolato rispetto all'alveare.



Il ragno (Spider, S) muove esattamente di tre passi lungo l'alveare; non può tornare sui suoi passi e deve sempre rimanere a contatto diretto con altre pedine lungo il cammino, senza mai

staccarsi da esse. Nell'esempio qui sotto il ragno nero può muoversi, seguendo le frecce, in uno dei quattro spazi indicati.



La formica (Ant, A) muove in qualsiasi punto possibile dell'alveare e quindi di un qualsiasi numero di passi, ma sempre scorrendo lungo il perimetro, nel rispetto delle regole del gioco.

Nell'esempio seguente la formica può muovere in uno qualsiasi degli spazi indicati; non può muovere nello spazio centrale, perché circondato da altre cinque pedine e la pedina non potrebbe pertanto "scorrervi" all'interno.

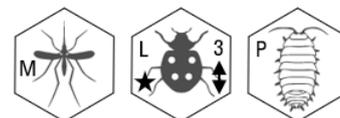


La cavalletta (Grasshopper, G) muove saltando pedine adiacenti consecutive (ma almeno una) lungo una delle sei direzioni disponibili e

terminando la mossa nel primo spazio vuoto incontrato. La cavalletta può terminare la mossa in uno spazio vuoto circondato da altre pedine. La cavalletta non può saltare spazi vuoti. Nell'esempio in basso al centro la cavalletta bianca può muoversi in uno dei tre spazi indicati.

Varianti

Zanzara, coccinella, onisco. Nel corso degli anni successivi all'ideazione del gioco sono state aggiunte nuove tipologie di pezzi, con particolari caratteristiche. La variante più comune prevede l'aggiunta dei seguenti pezzi per ciascuno dei giocatori: una coccinella, una zanzara, un onisco.



La zanzara (Mosquito, M) muove come una qualsiasi pedina ad essa adiacente. Se l'unica pedina adiacente è la zanzara avversaria, allora non può muoversi.

La coccinella (Ladybug, L) muove esattamente di tre passi, i primi due sopra l'alveare ed il terzo scendendo in uno spazio vuoto: non può in ogni caso rimanere sopra l'alveare. Inoltre, non può muoversi attorno al bordo esterno dell'alveare; può invece spostarsi da e verso spazi completamente circondati.

L'onisco (Pillbug, P) muove di un passo alla volta oppure, rimanendo immobile, può raccogliere una qualsiasi pedina a cui è adiacente per spostarla in qualsiasi spazio libero adiacente a sé stesso. L'onisco non può comunque spostare una pedina avversaria che è stata mossa nel turno precedente.

Testi e diagrammi a cura di Marino Carpignano ©. Contatti: pergioco@pergioco.net.

Per approfondire la conoscenza del gioco e delle varianti consulta la pagina www.pergioco.net/hive.html.