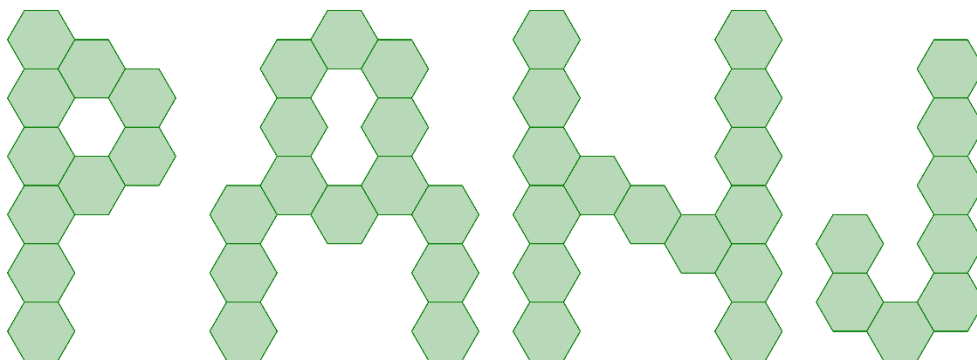




Vsebina

- 2 čebelji matici
- 4 pajki
- 4 hrošči
- 6 kobilic
- 6 mravelj

Priprava

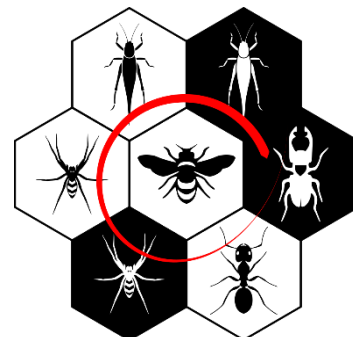
Vsak igralec vzame vseh 11 ploščic ene barve in jih postavi predse.

Cilj igre

Popolnoma obkrožiti nasprotnikovo čebeljo matico, medtem ko mu poskušaš preprečiti, da bi on to dosegel s tvojo čebeljo matico.

Pri obdajanju čebelje matice štejejo tvoje in nasprotnikove ploščice.

Prvi igralec, ki obkroži nasprotnikovo čebeljo matico, zмага.

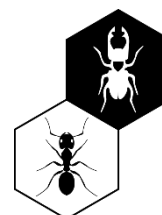


Potek igre

Ploščice, ki so v igri predstavljajo igralno površino-Panj.

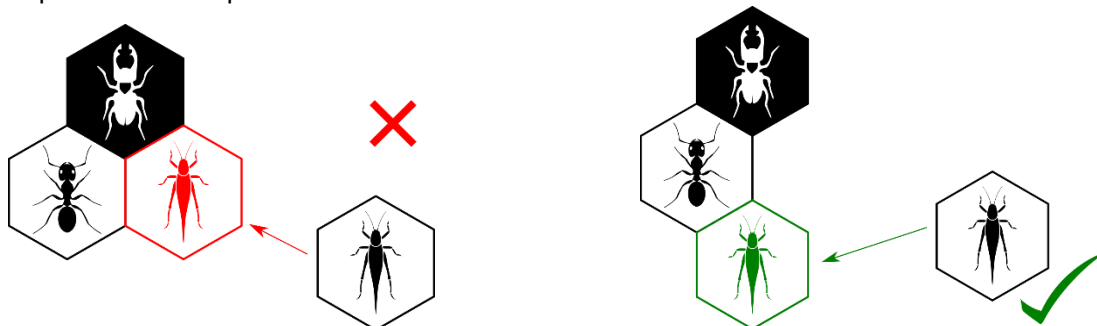
Igra se začne, ko en od igralcev postavi ploščico na sredino mize, drugi igralec pa ob rob prve priloži svojo ploščico.

Igralci potem izmenično postavljajo ali prestavljajo svoje ploščice.



Postavljanje

Nova ploščica je lahko kadarkoli dodana v igro. Razen izjeme ob začetku igre, igralec ploščice ne sme postaviti ob nasprotnikovo.



Zmaga je mogoča tudi brez uporabe vseh ploščic vendar se ploščice, ko se enkrat vključi v igro, iz nje ne more več odvzeti.

Čebeljo matico se lahko vključi kadarkoli do četrte runde. V kolikor do četrte runde čebelje matice še ni v igri, jo igralec mora vključiti v Panj v njegovi četrti rundi.



Premikanje

Igralec se lahko odloča ali bo prestavil že položeno ploščico ali pa bo dodal novo, šele po postavitvi čebelje matice.

Vsaka žival ima svoj način premikanja po Panju in možno je, da se jih prestavi tako, da se dotikajo več tvojih ali nasprotnikovih ploščic.

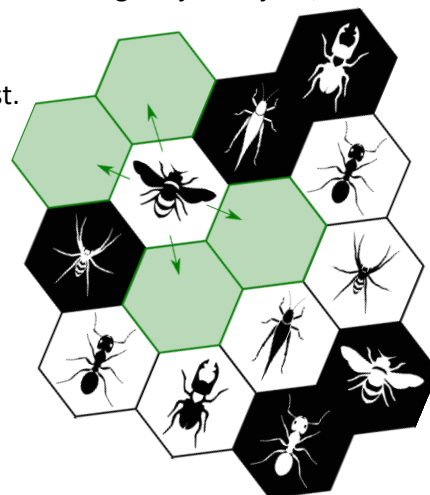
Vedno se mora vsaka ploščica dotikati vsaj ene druge ploščice. V kolikor je ploščica edina povezava med dvema deloma Panja, se je ne sme premakniti.

Živali

Čebelja matica 

Čebelja matica se lahko premika le za eno mesto na rundo. Čeprav je v smislu gibanja omejena, lahko ob pravilni uporabi, nasprotniku močno pokvari načrte.

V tej situaciji se lahko čebeljo matico premakne na eno od štirih mest.



Hrošč

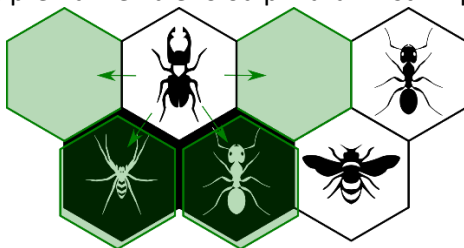


Tudi hrošč se kot čebelja matica premika le po eno polje na rundo vendar se za razliko od ostalih živali lahko povzpne tudi na Panj.

Ploščica, na katero spleza hrošč, se ne more premikati in privzame barvo hrošča.

Iz položaja na vrhu Panja, se lahko hrošč prestavlja iz ploščice na ploščico in se tudi spusti v obkroženo odprtino, ki je sicer nedostopna za večino drugih živali.

V tem primeru se lahko hrošč premakne na eno od prikazanih štirih položajev.



Edini način, da se onemogoči premik hrošča je, da se ga prekrije z drugim hroščem. Vsi štirje hrošči so lahko zloženi na en kup.

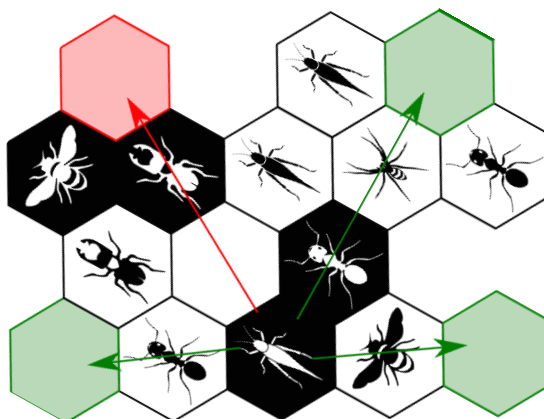
Kljub zmožnosti plezanja po Panju, se hrošča prvič vključi v igro tako, kot ostale ploščice in se ga ne more takoj postaviti na drugo ploščico.

Kobilica



Kobilica se ne premika po obrobju Panja, kot se premikajo ostale živali ampak skače iz svojega mesta čez katerokoli število ploščic (vsaj čez eno) v ravni vrsti, na naslednjo nezasedeno mesto.

Zaradi tega ima možnost zasesti sicer nedostopna mesta v Panju. V prikazanem primeru se kobilica lahko premakne na katerokoli od treh označenih mest, ne more pa preskočiti praznega prostora in se postaviti na rdeče mesto.



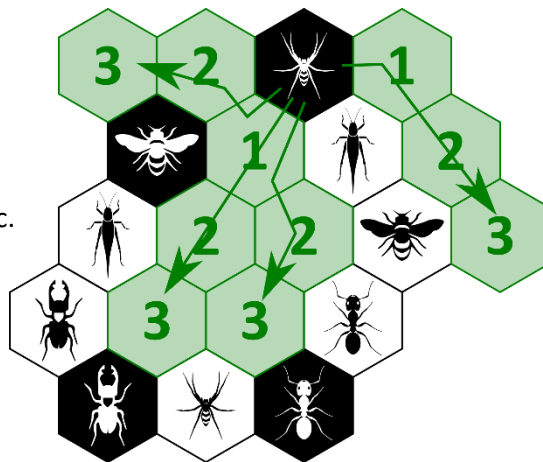
Pajek



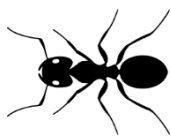
Pajek se premakne za tri mesta, nič več in nič manj.

Premika se lahko v eni smeri in ne more narediti koraka nazaj. Premika se lahko samo ob drugih ploščicah in iz mesta ne more iti v smeri, kjer se ne dotika drugih ploščic.

V tem primeru se lahko pajek premakne na eno od štirih mest, ne more pa se v začetku postaviti na mesto, ki je označeno z »2« na njegovi levi.

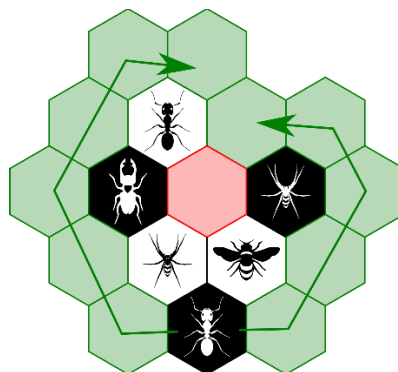


Mravlja



Mravlja se lahko premika po vsem Panju, neomejeno z razdaljo ali številom polj. Ta sposobnost mravljo naredi eno najpomembnejših ploščic.

V te primeru se lahko mravlja prestavi na katerokoli od enajstih označenih mest, ne more pa se postaviti v prazno mesto v sredini panja.



Dodatne ploščice

V setu so dodatne ploščice: mokrica, pikapolonica in komar. Od začetka je bolje igrati brez teh ploščic, doda se jih šele, ko se usvoji igro z osnovnimi ploščicami. Tudi pri uvajanju teh treh, bo bolje, če se jih uvaja posamično, ne vseh treh naenkrat; nekaj iger samo z dodano mokrico, nekaj samo s pikapolonico in nekaj samo s komarjem. Šele potem se priporoča igro z dvema ali vsemi tremi, dodatnimi ploščicami.

Mokrica

Mokrica se premika po eno mesto naenkrat vendar ima dodatno zmožnost, da namesto premika za eno mesto, prestavi katerokoli ploščico (svojo ali nasprotnikovo) čez sebe, na prosto mesto ob sebi.

Izjeme:

Mokrica ne more premakniti ploščice, ki jo je pravkar premaknil nasprotnik.

Mokrica ne more premakniti nobene ploščice iz kupa ploščic, ki jih ustvari hrošč.

Mokrica ne more premakniti ploščice, če s tem razdeli Panj (Pravilo enega panja).

Ploščice, ki jo je premaknila mokrica, igralec ne more premakniti, ko je naslednjič na vrsti. Zaradi tega svoje uporabnosti pri napadanju in obrambi, lahko mokrica močno vpliva na potek igre.

Pikapolonica

Pikapolonica se premika v posebnem vzorcu; vedno se premakne za tri polja, prvi dve polji po Panju in tretje dol. Tako pikapolonica vedno začne in konča kot del Panja (nikoli na njem). Vmes lahko poljubno spreminja smer in tako doseže polja, ki so sicer težko ali celo nedostopna drugim ploščicam.

Komar

Komar je nenavadna ploščica, ker nima svojega načina premikanja. Za premik vedno privzame način gibanja od katerekoli sosednje ploščice (svoje ali nasprotnikove barve). Tako se njegov način gibanja skozi vso igro spreminja.

Izjeme:

Komar lahko privzame gibanje hrošča in ga v primeru, da se povzpne na Panj, ohrani, dokler ne zleze dol.

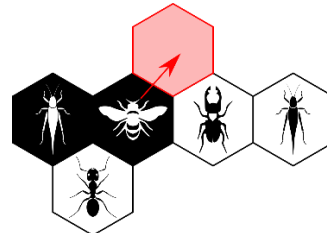
V kupu ploščic, lahko komar privzame samo način gibanja hrošča in ne ploščic pod hroščem.

V kolikor se komar dotika samo drugega komarja (vključno, če je drugi zgornja ploščica na sosednji ploščici), se komar ne more premakniti.

Omejitve

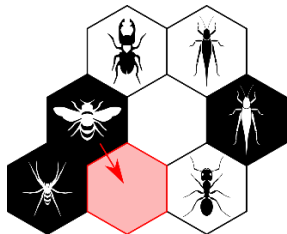
Pravilo enega Panja

Ploščice v igri morajo biti povezane ves čas. V nobenem primeru se ne more nobena ploščica ločiti od vseh ostalih ali Panj predeliti na dva.



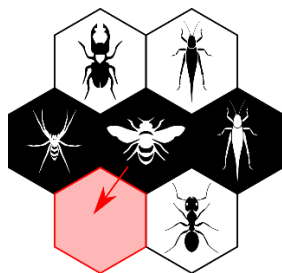
To pravilo uporabi v svojo korist tako, da svoje ploščice premikaš na strateške položaje v Panju, da nasprotnik ne bo mogel premikati svojih ploščic.

Tudi premik čebelje matice v spodnjem desnem primeru ni dovoljen, ker je Panj med premikom razdeljen na dva.

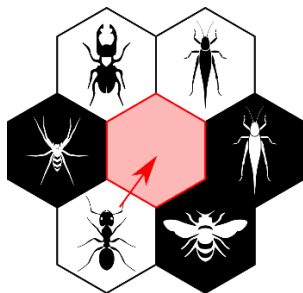


Prostor za premik

Živali se lahko premikajo samo z drsenjem po površini. V kolikor je ploščica tako obkrožena, da ne fizično ne more iz svojega mesta, ne more biti premaknjena.



Izjemi sta kobilica, ki lahko preskoči sosednje ploščice in hrošč, ki lahko spleza na Panj. Prav tako ne more nobena žival na mesto, če fizično ne more zdrsniti na mesto.



Izjema je prvo postavljanje ploščice v igro. Takrat se lahko postavi ploščico v obkroženo mesto, če ob tem ne krši pravila, da se ne sme postaviti ob ploščico nasprotnikove barve.

Nezmožnost premika ali dodajanje ploščice

Kadar en od igralcev ne more premakniti ali dodati nobene svoje ploščice, pride na vrsto drugi igralec. Igra se tako nadaljuje dokler igralec ne dobi možnosti premakniti svoje ploščice ali do konca igre (obkrožena čebelja matica).

Konec igre

Igra se konča takoj, ko je ena od čebeljih matic popolnoma obkrožena.

Igra je neodločena, če se ob zadnjem premiku popolnoma obkroži obe čebelji matici. O neodločenem izidu se igralca lahko dogovorita, če sta prisiljena ponavljati isto potezo, brez možnosti razrešitve situacije.