

WIVE[®] pocket



Le but du jeu

Le but du jeu consiste à cerner totalement la Reine Abeille de votre adversaire tout en essayant de l'empêcher de vous faire la même chose. Les pièces encerclant la Reine Abeille peuvent être composées d'un mélange de vos pièces et de celles de votre adversaire.

Le premier joueur à avoir cerné la Reine Abeille de son adversaire remporte la partie.

Préparation

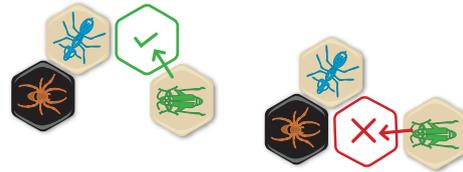
Chaque joueur prend les 13 pièces d'une même couleur et les place devant lui.

Déroulement de la partie

On désigne au hasard le joueur qui commence. Il place une première pièce au centre de la table. Les joueurs jouent ensuite chacun leur tour en plaçant ou déplaçant une pièce à côté d'une ou plusieurs pièces déjà en jeu.

Placement des pièces

Attention ! A l'exception du premier tour, une pièce ne peut pas être placée à côté de l'une de son adversaire (cela ne concerne que le placement des pièces, pas leur déplacement).



Vous pouvez remporter la partie même si vous n'avez pas placé toutes vos pièces mais, une fois placée, une pièce ne peut être retirée de la partie.

Placement de la Reine Abeille

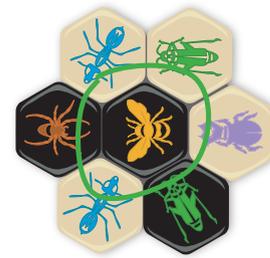
Vous pouvez placer votre Reine Abeille à tout moment, entre le premier et le quatrième tour. Vous devez impérativement placer votre Reine Abeille lors du quatrième tour si vous ne l'avez pas placée avant.



Déplacement

Une fois que vous avez placé votre Reine Abeille (et pas avant), vous pouvez, à chaque tour suivant, décider de placer une autre pièce ou de déplacer l'une des pièces déjà en jeu. Chaque insecte a sa propre façon de se déplacer par rapport à la ruche et vous pourrez déplacer vos pièces de sorte qu'elles touchent une ou plusieurs des pièces de votre adversaire.

NB : Chaque pièce doit toujours toucher au moins une autre pièce. Une pièce représentant le seul lien entre deux parties de la ruche ne peut être déplacée (p.8).



La Reine Abeille noire est cernée.

Les Insectes



Reine Abeille

La Reine Abeille ne peut se déplacer que d'une case par tour. Malgré cette restriction, si vous la déplacez au bon moment, vous pourrez contrecarrer considérablement les plans de votre adversaire.



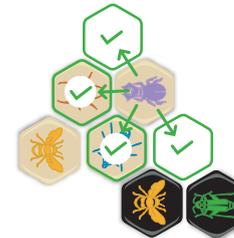
De cette position, la reine Abeille noire peut se déplacer vers quatre cases, au choix.



Scarabée

Tout comme la Reine Abeille, le Scarabée ne peut se déplacer que d'une case par tour, autour de la ruche, mais peut également se déplacer sur une autre pièce. Vous ne pouvez plus déplacer une pièce qui se trouve sous un Scarabée. En ce qui concerne les règles de placement (p.1 et p.2), la pile prend la couleur du Scarabée.

NB : Le Scarabée ne peut être joué sur une autre pièce lors de son placement initial.



De sa position, juché sur une autre pièce, le Scarabée peut se déplacer de pièce en pièce sur toutes les pièces déjà en jeu ou bien redescendre au même niveau que les autres pièces. Il peut également sauter dans les cases encerclées et qui ne sont donc pas accessibles pour la plupart des Insectes (p.9). La seule manière de bloquer un Scarabée se trouvant en haut de la ruche est d'empiler un autre Scarabée dessus. Tous les Scarabées et tous les Moustiques peuvent être empilés les uns sur les autres.

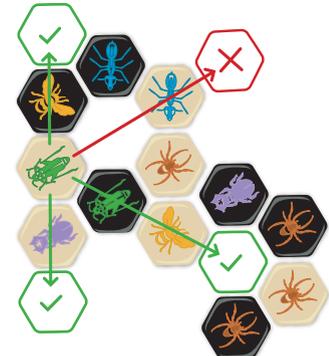
A partir de cette position, le Scarabée blanc peut se déplacer vers l'un des 4 emplacements indiqués, au choix.



Sauterelle

Contrairement aux autres Insectes, la Sauterelle ne peut pas se déplacer autour de la ruche. En effet, elle ne peut que sauter au-dessus de n'importe quel nombre de pièces (au moins une) jusqu'à la prochaine case inoccupée, le long d'une ligne droite de pièces reliées entre elles. Elle a donc la possibilité de remplir un espace encerclé par d'autres pièces.

NB : elle ne peut pas sauter au-dessus du vide vers la case marqué par un X.



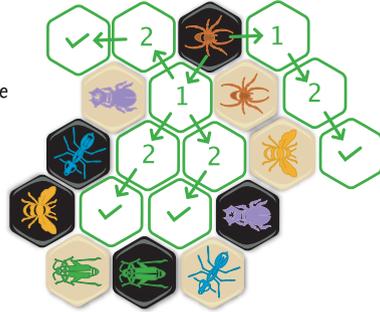
De cette position, la Sauterelle blanche peut sauter vers trois cases, au choix.



Araignée

L'Araignée se déplace de trois cases par tour - ni plus, ni moins. Elle doit suivre un chemin direct et ne peut pas faire marche arrière. Elle ne peut se déplacer qu'autour des pièces en contact direct avec chaque case se trouvant sur son chemin. Elle ne peut pas se déplacer vers une pièce avec laquelle elle n'est pas en contact direct.

De cette position, l'Araignée noire peut se déplacer vers quatre cases, au choix, mais ne peut pas, lors de son premier déplacement, se déplacer vers la case se trouvant sur sa gauche et marquée par un 2.

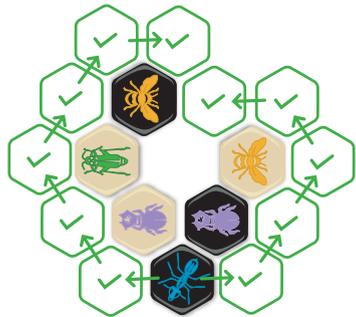


Fourmi Soldat

La Fourmi Soldat peut se déplacer vers n'importe quelle autre position autour de la ruche, à condition de respecter toutes les restrictions habituelles (p.8 et p.9). Cette liberté de mouvements fait de la Fourmi Soldat l'une des pièces les plus précieuses.

5

Dans le cas présent, vous pouvez déplacer la Fourmi Soldat vers onze cases, au choix, mais vous ne pouvez pas la déplacer vers le centre de la ruche (p.9 Liberté de mouvement).



Les nouveaux Insectes

Nous conseillons aux nouveaux joueurs de ne pas utiliser les Insectes suivants lors de leurs premières parties.



Coccinelle

La Coccinelle se déplace de trois cases : deux cases sur d'autres pièces puis d'une case vers le bas. Vous devez impérativement la déplacer de cette façon. La Coccinelle ne peut pas se déplacer autour de la ruche ni finir sa course sur une autre pièce. Même si, contrairement au Scarabée, elle ne peut bloquer d'autres pièces en se plaçant dessus, elle peut se déplacer vers des cases encerclées ou sortir de ces dernières. Elle a également l'avantage d'être beaucoup plus rapide.

6

Dans ce cas, la Coccinelle peut terminer son mouvement dans l'une des 10 cases vertes indiquées.



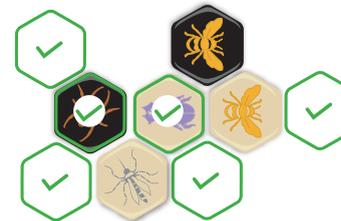
Moustique

Le Moustique se place de la même manière que les autres pièces. Une fois en jeu, il s'approprie les caractéristiques de déplacement de chaque Insecte qu'il touche, y compris des créatures de votre adversaire, et change ainsi de mode de déplacement tout au long du jeu.

Exception : si on déplace le moustique en copiant un scarabée pour l'empiler sur d'autres pièces, il continue de se déplacer comme un scarabée jusqu'à ce qu'il redescende. Si, quand il n'est pas empilé sur une pièce, il est adjacent à un scarabée empilé, il pourra copier le scarabée mais pas la pièce en dessous. Si le moustique ne touche qu'un autre moustique (empilé ou non), et aucune autre pièce, il ne peut pas bouger.

7

Ce schéma montre un moustique pouvant se déplacer comme un Scarabée ou comme une araignée et terminer sa course dans une des 6 cases vertes indiquées.



Restrictions

Règles de la ruche unique

Les pièces en jeu doivent toujours être reliées entre elles. A aucun moment, vous ne pourrez laisser une pièce isolée (non reliée à la ruche) ou diviser la ruche en deux. Utilisez cette règle à votre avantage en déplaçant vos pièces vers des positions stratégiques autour de la ruche et en empêchant ainsi votre adversaire de déplacer ses pièces clés.



Bouger la Fourmi noire couperait la ruche en deux.



Il est interdit de déplacer la Reine Abeille noire vers une case où elle se reliera à la ruche car la ruche ne doit jamais être coupée en deux, même pendant qu'une pièce se déplace.

8

Liberté de Mouvement

Les Insectes ne peuvent se déplacer qu'en glissant. Vous ne pourrez pas déplacer une pièce si celle-ci est encerclée au point de ne plus pouvoir se déplacer en glissant. Il existe cependant quelques exceptions. En effet, la Sauterelle peut sauter pour se déplacer vers une case ou en sortir, le Scarabée et la Coccinelle peuvent grimper et descendre et le Moustique peut imiter l'un de ces trois Insectes.



Aucune pièce ne peut se déplacer dans une case où elle ne peut pas glisser.

NB : Une fois introduite dans le jeu, une pièce peut être placée sur une case encerclée tant qu'elle ne viole aucune règle de placement, en particulier la règle interdisant de toucher des pièces de l'autre couleur avec des pièces introduites pour la première fois dans le jeu.

Impossibilité de déplacer ou de placer

Dans le cas où un joueur ne peut placer une nouvelle pièce ou déplacer une pièce existante, c'est à l'adversaire de jouer à nouveau. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que le joueur puisse déplacer ou placer l'une de ses pièces ou jusqu'à ce que la Reine Abeille soit cernée.

La fin du Jeu

Le jeu se termine dès qu'une Reine Abeille est totalement cernée par des pièces de n'importe quelle couleur. La personne dont la Reine Abeille est cernée perd la partie, à moins que la dernière pièce qui encercle la Reine Abeille permette également de cerner totalement l'autre Reine Abeille. Le cas échéant, il y a égalité. Il y a égalité aussi si les deux joueurs sont dans l'obligation de déplacer les deux mêmes pièces indéfiniment, sans que l'on puisse les départager.



VIDÉO RÈGLE

EDITEUR
Gen Four Two Ltd
The Studio
31 Auckland Road
Potters Bar
Hertfordshire EN6 3EY
United Kingdom

© 2018 ALL RIGHTS RESERVED

Gen Four Two Ltd

www.gen42.com

DISTRIBUTEUR FRANCE
Ludistri (Trade Invaders)
28 av. Ricardo Mazza
34630 Saint-Thibéry
FRANCE



www.ludistri.fr

10