



MOSIGRA

Крупнейшая в Европе сеть
магазинов настольных игр.

Магазины в РФ,
РБ, Украине.

mosigra.ru



Магеллан — российский
производитель игр и подарков.

mglan.ru



Москит

Москит перенимает манеру того насекомого, с чьей фишкой он соприкасается. Так что его способности меняются в течение игры от хода к ходу. При этом москит может выбрать как свою фишку, так и фишку противника.

Если москит перемещается поверх улья (как жук), он имитирует жука до тех пор, пока не окажется на основном уровне, а не на спинах других насекомых.

Находясь рядом со стопкой, москит копирует только верхнее насекомое на ней.

Если москит в начале хода соприкасается только с другим москитом, он не может передвигаться.

Если москит касается нескольких фишек, он может выбрать способы перемещения любой из этих фишек. Например москит, расположенный рядом с кузнечиком и муравьём, может либо совершить прыжок по правилам кузнечика, либо переместиться по периметру, как муравей. Следующий ход москит делает в соответствии с правилами любой из тех фишек, с которыми он оказался бок о бок.



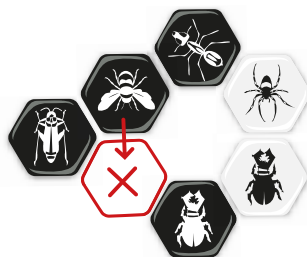
В этой ситуации москит может двигаться, как жук или паук, и закончить ход шестью вариантами, отмеченными зелёным.

Ограничения

Правило единого улья

Все фишки в игре должны прилегать друг к другу. Нельзя оставлять улей разорванным или делить его на две части.

Вы можете использовать это правило в своей стратегии. Сделайте так, чтобы противник не мог подвинуть фишки.



Перемещение чёрного муравья разделит улей на две части. Такой ход недопустим.

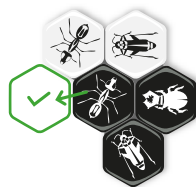
В конце хода чёрной королевы улей снова станет единым целым, однако такой ход тоже недопустим, так как во время перемещения одна фишка будет оторвана от улья.

11

13

Правило скользящего передвижения

Насекомые передвигаются только скользящим движением. Если фишка окружена другими таким образом, что физически не может быть перемещена скольжением по столу, значит, сдвинуть её нельзя.



Исключение составляют кузнечик (прыгает на свободные места) и жук (может забираться на другие фишки и опускаться на свободные места).



Внимание: если вы выкладываете новую фишку, её можно положить на свободное место, окружённое другими фишками. Главное, чтобы это не противоречило правилам выкладывания фишек. Например вновь выложенная фишка не должна прилегать к фишкам другого цвета.

12

14

Невозможно передвинуть или выложить фишку

Если вы не можете ни выложить новую фишку, ни передвинуть уже выложенную, вы пропускаете ход. Так продолжается до тех пор, пока у вас снова не появится возможность хода или пока противник не окружит королеву.

Конец игры

Игра заканчивается, как только одна королева будет полностью окружена фишками любого цвета. Игрок, чью королеву окружили, считается проигравшим. Если окружение двух королев было выполнено одновременно, в таком случае объявляется ничья. Если возникает патовая ситуация, игра по соглашению игроков также может заканчиваться вничью.



mglan.ru



mosigra.ru



gen42.com

Автор игры Джон Янни.

Изготовитель Gen Four Two Ltd.

31 Auckland Road, Potters Bar, Hertfordshire, EN6 3EY, Великобритания.

Филиал завода-изготовителя Lu Feng Tai Fat Toys Mfy. CO., Ltd, Китай.

Импортер ООО «Магеллан», 117342, Москва, улица Бултерова, дом 17Б, помещение XI, комната 139. Телефон +7 (926) 522-19-31.

Над игрой работали: Д. Кибкало, С. Абдульманов, Т. Фисейский, А. Деева, Е. Кутелове, Г. Иванникова, Е. Дубосарская, Т. Бузуверова, Д. Чупикин, Л. Савельева, К. Ларина.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателей запрещено.

2 игрока

Партия 10–30 минут

8–108 лет

Объясняется за 5 минут

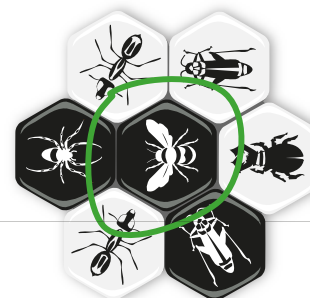
WING CARBON

Улей КАРБОН

- Состав:**
- 26 фишек.
 - Дорожная сумка.
 - Правила (вы как раз держите их в руках).

Цель игры

Полностью окружите королеву улья соперника, защищая при этом свою. Неважно, из чьих фишек построено окружение: ваших или противника. Кто первый окружает королеву улья соперника, тот и победил.



Королева окружена.

Подготовка к игре

Возьмите все 13 фишек одного цвета и положите их перед собой лицевой стороной вверх.

15

2

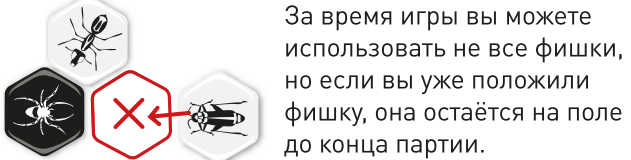
Как играть

Тот игрок, который ходит первым, выкладывает одну из своих фишек в центре стола, затем второй игрок присоединяет к ней свою фишку.

В свой ход игрок может либо положить новую фишку, либо переместить одну из своих ранее выложенных фишек.

Положить фишку

Новую фишку вы можете выложить в свой ход в любой момент игры. Её нельзя располагать так, чтобы она прилегалась к фишке противника (за исключением первого хода).



За время игры вы можете использовать не все фишки, но если вы уже положили фишку, она остаётся на поле до конца партии.

3

Улей

Выложенные на стол фишки — это и есть улей.

Выложить королеву

Королева должна появиться в игре в течение первых четырёх ходов (то есть на четвёртом ходу вы обязаны выложить королеву, если не сделали этого раньше).



Перемещение фишки

Как только вы выложили фишку королевы (но не раньше), вы можете выбирать, класть ли новую фишку или передвинуть уже лежащую. Каждая фигура передвигается по улью особым способом. Перемещая фишку, вы можете располагать её рядом с фишками соперника.

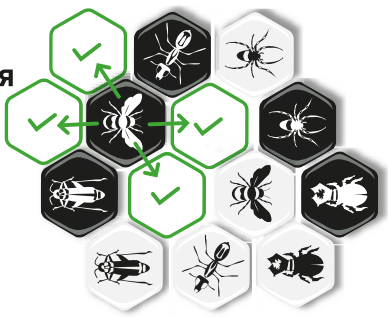
Внимание: все фишки должны соприкасаться хотя бы одной стороной. Во время или после перемещения фишки никакая часть улья не должна оказаться оторванной от всего целого.

4

Обитатели улья

Королева улья

Королева перемещается только на один шаг за ход. Несмотря на это ограничение, передвижение королевы вовремя может разрушить все планы противника.



Из этого места чёрную королеву можно переместить в четыре различные позиции.

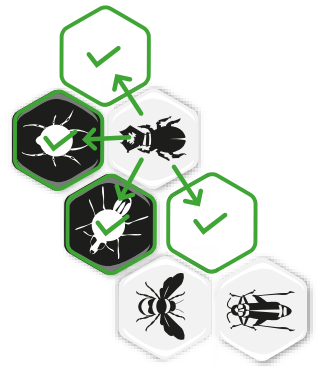
Жук

Жук, так же как и королева, передвигается только на один шаг за ход. Но при этом он может перемещаться поверх остальных фишек улья. Нельзя двигать фишку, если на ней сверху находится фишка жука. Цвет места в улье определяется цветом жука.

5

Если жук расположен сверху улья, то вы можете перемещать его по поверхности на один шаг за ход.

Жука можно также ставить и в окружённые пустые места, которые недоступны большинству насекомых.



Со своего места белый жук может передвинуться в четыре позиции.

6

Единственная возможность заблокировать жука — это поставить другого жука на него сверху.

Всех четырёх жуков можно поставить одного на другого.

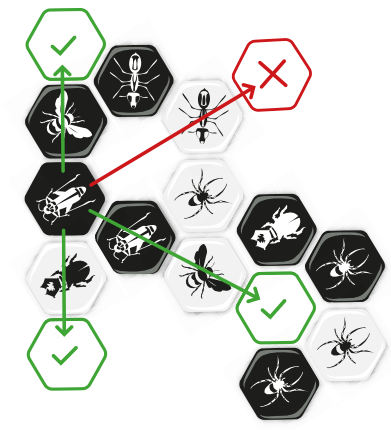
Внимание: выкладываете жука по тем же правилам, что и остальные фигуры. Вы не можете сразу расположить жука сверху улья. Однако его можно переместить туда позже.

6



Кузнечик

Кузнечик прыгает через любое количество фишек на первое свободное место по прямой. Это даёт ему возможность запрыгивать в свободные места, окружённые другими фигурами.



Со своего места чёрный кузнечик может перепрыгнуть в три различных точки. **Внимание:** он не может перепрыгнуть «дырку» и оказаться в месте, обозначенном крестом.

7



Паук

Паук перемещается ровно на три шага за ход (не больше и не меньше). Он должен двигаться в одном направлении и во время хода не может вернуться на то место, где уже был. На каждом шагу паук должен соприкасаться хотя бы с одной фишкой.



С данной позиции чёрный паук может двигаться по четырём направлениям. Но не может сразу переместиться в позицию слева (под номером 2).

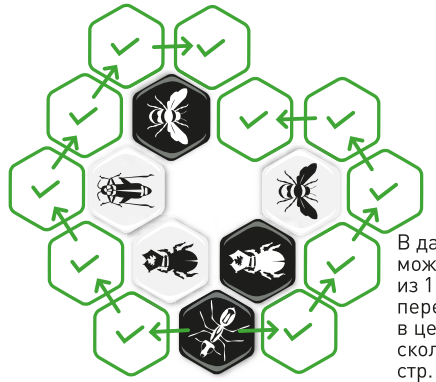
8



Муравей-солдат

Муравей перемещается по периметру улья, но только в одном направлении.

Подобная свобода передвижения делает муравья одним из самых ценных фигур в игре.



В данном случае муравей может двигаться в одну из 11 позиций, но он не может переместиться в позицию в центре улья (по правилу скользящего передвижения стр. 14).

9

Новые обитатели улья

Данная версия игры выпускается сразу с включёнными дополнениями «Божья коровка» и «Москит», так что в игру добавляются два новых обитателя улья. Рекомендуется для опытных игроков.



Божья коровка

Божья коровка перемещается ровно на три шага, причём первые два она делает поверх улья по другим насекомым, а третий шаг — по основному уровню.

Божья коровка всегда должна заканчивать ход на основном уровне улья (не на других насекомых). Она не может двигаться по периметру улья и не может, как жук, оказаться в конце хода на другой фишке.

Преимущество божьей коровки перед жуком в скорости.



Божья коровка может закончить ход только на позициях, отмеченных зелёным.

10