

[RF] Hive

Autor: Marten Holst

Datum: 10.04.03 16:28 (Beitrag Nr. 65300)

Moin,

handelt es sich hier um einen Fehler bei der Computerumsetzung eines Spieles oder habe ich die Regeln falsch verstanden? Folgende Situation: ein leeres Hexfeld ist komplett von Figuren umschlossen, eine dieser Figuren ist mein Käfer, der nicht für irgendwelche Zusammenhalte benötigt wird. Das Online-Hive-Programm gestattet mir nun nicht, das leere Feld zu betreten, sondern nur die beiden Nachbarn zu besteigen oder schräge weg zu ziehen. Wahrscheinlich, weil ja keine andere Figur durch den "Engpass" ziehen könnte. Ich dachte allerdings der Käfer sei so ein toller Hecht, der kann auf jedes benachbarte Feld ziehen (modulo Zusammenhang)?

Gehäufte Grüße

Marten (immer noch ohne automatische Gewinnstrategie)

Re: [RF] Hive

Autor: hannes

Datum: 10.04.03 20:15 (Beitrag Nr. 65320)

Hi Marten

Der Käfer kann nicht in die "Bucht" hinein gehen, wegen des Engpasses. Dies ist in den offiziellen Regeln nirgends klar erläutert. Ich habe deshalb John Yianni direkt gefragt und dann diese Antwort erhalten.

In meinen Bewegungsregeln (siehe Link) steht das indirekt auch : Auf der ersten Ebene gelten für den Käfer die selben Regeln wie für die Königin. <http://www.spielbox-online.de/phorum4/read.php4?f=1&i=55317&t=55317>

Ciao

hannes (hatte schon lange kein Hive-Vergnügen mehr)

Re: [RF] Hive

Autor: Ulrich Roth

Datum: 11.04.03 00:52 (Beitrag Nr. 65330)

Hallo Marten,

die Frage hatten wir schon mal. Sie stellt sich eher deutschen Spielern, aufgrund einer unglücklichen Formulierung in der deutschen Übersetzung, siehe

<http://www.spielbox-online.de/phorum4/read.php4?f=1&i=55189&t=54943>

und darauf folgende Beiträge.

Das Programm hat also Recht; ein Käfer kann sich genau so wenig durch einen Engpass auf gleicher Höhe zwängen wie alle anderen Figuren.

Grüße,

Ulrich

Hive - Spinne

Autor: Robert Vötter

Datum: 10.03.03 10:35 (Beitrag Nr. 63069)

Ich finde, das die Spinne die schlechteste Figur vom ganzen Spiel ist.

Die Möglichkeiten sind von ihr sehr beschränkt (3 Felder, die gezogen werden müssen)

Wie findet ihr die Spinne bei Hive ?

Gäbe es eine andere Möglichkeit,sie einzusetzen ??

Re: Hive - Spinne
Autor: RoGo
Datum: 10.03.03 10:41 (Beitrag Nr. 63070)

Hallo Robert,
vielleicht etwas spinnig Klebendes: Ein fremder Stein, der sie berührt darf nur so bewegt werden, dass er sie auch am Zugende noch berührt.
Gruß
Roland

Re: Hive - Spinne
Autor: Robert Vötter
Datum: 10.03.03 10:43 (Beitrag Nr. 63071)

Klingt nicht schlecht,nur ob man das direkt umsetzen kann ?
Am Anfang würde es noch gehen,aber wenn viele Steine herausen sind,sehr schwer.

Meine Ideen waren auch:
Die Steine,die die Spinne berührt,dürfen nicht bewegt werden
Spinne darf 1-5 Felder ziehen

RE: Hive - Spinne
Autor: Marten Holst
Datum: 10.03.03 14:10 (Beitrag Nr. 63088)

Moinle,

> Ich finde,das die Spinne die schlechteste Figur vom ganzen
> Spiel ist.

Da stimme ich Dir zu.

> Wie findet ihr die Spinne bei Hive ?

Verdientermaßen außenseiterig, immerhin ist sie ja auch kein Insekt

Aber ansonsten: wo ist das Problem? Warum soll nicht eine Figur einfach nur schlechter sein können, als andere?

Spinnende Grüße
Marten (der keinen Bedarf für eine Hausregel sieht, zumindest noch nicht)

Re: Hive - Spinne
Autor: Braz
Datum: 10.03.03 14:11 (Beitrag Nr. 63090)

Hmm also ich denke, daß es ganz auf die Taktik ankommt, oder ?! Ich für meine Fälle nutze Ameisen und Spinnen am meisten - und Käfer eher weniger. Ich denke mal, daß das geschmackssache ist, oder
Ich finde, daß ich mit den Spinnen flexibler umgehen kann als mit den heuschrecken, denn die können ja "nur" überspringen -> hingegen Spinnen (nach Einhaltung der Zugregel) fast überall hinkommen, um dort Gegenspieler zu blockieren o.ä.

wie gesagt: meine Favoriten in dem Spiel sind Ameisen und danach Spinen oder Heuschrecken. Käfer benutze ich zwar schon - baue aber sie eher weniger in meine Strategieplanung ein -> laufen mir einfach zu langsam und dadurch sind sie am besten kalkulierbar (finde ich zumindest)!

MfG
Braz

Re: Hive - Spinne
Autor: Arne Hoffmann
Datum: 10.03.03 14:46 (Beitrag Nr. 63093)

Moin Robert,

ich hatte die Spinne auch nicht als sonderlich stark empfunden, nutze sie aber sehr gerne, um gegnerische Figuren festzusetzen oder mich mit ihnen vorzuarbeiten waehrend an anderer Stelle die Ameisen drohen. Ansonsten sehe ich es wie Marten, dass ja nicht alle Tiere gleich stark sein muessen (und auch nicht koennen, wenn man ihnen unterschiedliche Eigenschaften zuweist).

Tschoe,

- Arne -

Re: Hive - Neuauflage !?!
Autor: Ulrich Roth
Datum: 10.03.03 15:06 (Beitrag Nr. 63098)

Hallo Ralf,

> auf einer Internetseite eines Spielehändlers hatte
> ich dann die Info gefunden, dass Hive wiederkommen soll - in
> einer Neuauflage mit kleinen Verbesserungen (Metallfolie soll
> kratzempfindlich sein in der ersten Version?).
> Weiss jemand genaueres?

John Yianni hat auf meine entsprechende Anfrage Ende letzten Jahres geantwortet, dass er für die Neuauflage mit April rechnet.

Wenn du es genau und aktuell wissen willst, kannst du ihn auch direkt fragen, über die Kontaktfunktion bei

<http://www.hivemania.com/>

Was die Spinne betrifft:

Vermutlich ist sie tatsächlich - absolut gesehen - die "schwächste" Figur, aber nicht in einem Ausmaß, das ich als unausgewogen oder unelegant empfinden würde.

Zu Anfang war ich auch versucht, an ihrer Zugregel herumzudoktern (allerdings mehr aus dem Grund, dass ich diese zunächst schwer verständlich fand - ist aber eigentlich ganz logisch, vgl. entspr. Thread hier im Forum).

Mittlerweile finde ich aber gerade die Beschränktheit der Spinne (genau drei Felder, nicht bis zu drei Felder o.ä.) interessant, weil sie die taktischen Anforderungen erhöht.

Im Endspiel kann es spielentscheidend sein, den "Küstenverlauf" so zu gestalten, dass die Spinne genau in einer bestimmten Lücke landet.

Grüße,
Ulrich

Re: Hive - Spinne
Autor: dieter gvp
Datum: 11.03.03 00:37 (Beitrag Nr. 63152)

Hallo!

Ist der Bauer beim Schach nicht (auch) eindeutig die schwächste Figur?

Sollte man ihn deshalb ändern? Sicher ist bei Hive die Spinne die schwächste Figur, deshalb gewinnt der, der Sie besser nutzen kann (unbewiesene, provokante Behauptung).

mfg dieter(Hivemaniac)

Re: Hive - Spinne
Autor: Robert Vötter
Datum: 11.03.03 07:55 (Beitrag Nr. 63168)

Hier mal die Antwort von John

Hi Robert

Your not the first to say that the spider is not a good figure but I find it to be a very useful piece if placed early on in the game, spiders are very good for short distant runs and they save on using your ants too early and having them trapped in the centre of the Hive. Try using them in combination with each other, they play well as a team, or use them to target the opposing queen giving your beetles a connection point for a swift over Hive attack. I see them as valiant pieces, using themselves to bridge gaps so that the queen or so called superior pieces can escape to form a counter attack while they hold the hive together.

Wahrscheinlich hat jeder mit irgendeiner Figur Probleme. Ich lese oft, das der Käfer nicht so genutzt wird. Ich finde den Käfer sehr stark, da man ihn kaum aufhalten kann. Besonders wenn er auf der gegnerischen Königin ist, hat man schon fast gewonnen.

Hive : So bewegen sich die Insekten [RF]

Autor: [hannes](#)

Datum: 12.11.02 09:33 (Beitrag Nr. 55317)

Website: www.hivemania.com/

Die HIVE-Spielregeln sind nicht in allen Punkten so leicht zu begreifen.

Das Schwierigste sind die *Bewegungsregeln* für die Insekten *(1)*. Insbesondere beim Käfer lässt die Spielregel Fragen offen. Im Zweifelsfall habe ich beim Autor John Yianni nachgefragt und jeweils prompt Antwort erhalten.

Hier sind also die Bewegungsregeln aus meiner Sicht. Meldet euch, wenn ihr glaubt, dass in meinem Text etwas falsch oder unklar ist.

Allgemein : Insekten (und Spinne) bewegen

·Ⓢ Jeder Spieler kann nur die eigenen Insekten bewegen.

·Ⓢ Ein Insekt darf nur dann bewegt werden, wenn in jeder Phase der Bewegung der Schwarm zusammenhängt. Ob ein Insekt überhaupt bewegt werden darf, kann so geprüft werden : Entferne in Gedanken das zu bewegend Plättchen vom Schwarm und betrachte den Restschwarm. Dieser muss zusammenhängend sein, d.h., kein Plättchen darf vom Schwarm abgetrennt sein. Berühren sich zwei Plättchen bloss in einem Eckpunkt, gilt dies nicht als Zusammenhang. Siehe

<http://www.hivemania.com/grules/page7.htm>

Bewegung von Bienenkönigin, Spinne und Ameise

·Ⓢ Königin, Spinne und Ameise bewegen sich auf die selbe Weise "um den Schwarm herum". Die Königin macht dabei nur einen Schritt, die Spinne geht genau drei Schritte und die Ameise darf beliebig viele Schritte weit laufen.

·Ⓢ Ein einzelner Schritt "um den Schwarm herum" ist so definiert :

- Stelle dir das zu bewegend Insektenplättchen als Floss und die übrigen Plättchen des Restschwarms als Insel im Wasser vor. Das Floss liegt dann an einem oder mehreren Ufern dieser Insel, allenfalls auch am Ufer eines Inselbinnensees. Das Floss (das zu bewegend Plättchen) grenzt also Kante an Kante an ein bestimmtes Uferplättchen.

- Ein Einzelschritt besteht nun darin, das Floss im Wasser um eine Ecke herum zu einer benachbarten Kante des selben Uferplättchens zu ziehen. So ist der Schwarmzusammenhang immer gewährleistet.

- Das Floss-Plättchen darf nur dann in eine Bucht hinein oder aus einer Bucht heraus gezogen werden, wenn die Passage zwischen den Inselplättchen genügend breit ist (mindestens ein Plättchendurchmesser) -> Bewegungsfreiheit.

<http://www.hivemania.com/grules/page8.htm>

- Nach diesem Schritt grenzt das Floss möglicherweise Kante an Kante an weitere Uferplättchen an, so dass sich dann Spinne und Ameise im nächsten Schritt ihres Zuges auch entlang eines anderen Uferplättchens weiter bewegen können.

·Ⓢ Die Bienenkönigin macht also nur einen solchen Schritt :

<http://www.hivemania.com/grules/page10.htm>

·Ⓢ Das Spinnen-Floss darf in ihren genau drei Schritten jedes Wasserfeld nur einmal befahren.

<http://www.hivemania.com/grules/page13.htm>

·Ⓢ Die Ameise darf in einem Zug beliebig viele Einzelschritte machen und kann so an jede Stelle der Uferlinie gelangen, sofern die Passagen in die Buchten genügend breit sind.

<http://www.hivemania.com/grules/page14.htm>

Bewegung des Käfers

·Ⓢ Der Aktionsradius des Käfers ist der selbe wie für die Bienenkönigin. Der Käfer kann also in einer Runde nicht weiter als auf ein direkt benachbartes Feld ziehen. Alle Bewegungen "um den Schwarm herum", die der Königin erlaubt sind, kann auch der Käfer machen.

·Ⓢ Zusätzlich kann der Käfer - auch wenn er vollständig von andern Insekten umzingelt ist - auf ein direkt benachbartes Plättchen krabbeln und dieses dadurch neutralisieren und blockieren. Dabei können sich auch alle vier Käfer stapeln.

Mit meiner Bildsprache ausgedrückt zieht dann also der Käfer sein Floss auf ein Uferplättchen.

·Ⓢ Einmal oben, eröffnen sich für den Käfer zwei weitere Möglichkeiten :

- Er kann oben bleiben und auf ein benachbartes Insektenplättchen (Inselplättchen) hinüberhüpfen.

- Er kann auf ein direkt benachbartes leeres Sechseckfeld hinabhüpfen. Bildlich : er zieht sein Floss vom Uferplättchen wieder ins Wasser. Auf diese Weise kann der Käfer auch in eine Bucht gelangen, die er auf dem Wasserweg wegen zu enger Passage nicht erreichen kann.

<http://www.hivemania.com/grules/page11.htm>

Bewegung der Heuschrecke

·Ⓢ Die Heuschrecke darf sich nur springend fortbewegen. Dabei muss mindestens ein besetztes Feld (Inselfeld) übersprungen werden. Die Heuschrecke kann, unter Wahrung des Schwarmzusammenhangs, von irgend einem Feld aus abspringen. Dann überspringt sie eine gerade Zeile von Insektenplättchen. Landen muss sie auf dem ersten freien Feld am andern Zeilenende. Die Heuschrecke kann so auch in ein freies Feld im Innern des Schwarms springen respektive von einem Feld im Innern an den Rand des Schwarms hinaus springen.

<http://www.hivemania.com/grules/page12.htm>

hannes

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: Hive : So bewegen sich die Insekten [RF]

Autor: [Ulrich Roth](#)

Datum: 12.11.02 23:51 (Beitrag Nr. 55430)

Website: www.terra.es/personal2/u.roth/

Hallo Hannes,

schöne Einzelleistung - danke!

Bleibt die Frage, wie die Chancen des nicht-Forum-lesenden Hive-Spielers stehen, dies alles nur anhand der dem Spiel beiliegenden Regel richtig zu erschließen.

Ich würde sagen ganz gut, bis auf:

- Die Zugweise der Spinne ist zwar korrekt und letztlich eindeutig illustriert, aber nur sehr knapp beschrieben. Da werden viele überfordert sein.

- In der deutschen Regel darf der Käfer in blockierte Felder missverständlicherweise "hineinspringen", wo es besser "hinunterspringen" ("drop") heißen sollte.

Wenn man in diesen beiden Punkten "falsch" spielt, funktioniert das Spiel allerdings praktisch genauso gut.

Ulrich

(weiß letzteres aus Erfahrung)

[RF] HIVE, die 2.

Autor: [Peter Steinert](#)

Datum: 06.11.02 01:53 (Beitrag Nr. 54943)

Hallo,

wer von Euch hat sich schon intensiv mit dem Spiel Hive beschäftigt?

Mir ist nämlich die Funktionsweise der SPINNE (Online-Spielregel Seite 13) nicht ganz klar.

Laut Regel darf sich die Spinne auf eine von insgesamt 4 Positionen bewegen.

Ich bin aber der Meinung, daß es 6 Positionen gibt, die die Spinne auch unter Einhaltung der Zugregeln erreichen kann:

- auf die Position links neben der anderen blauen Spinne (auch hier behält die Spinne immer, bei jedem Schritt, Kontakt zum Schwarm)

- auf die Position rechts neben der blauen Ameise (hier zieht die Spinne erst nach links unten, dann weiter nach rechts herunter und schließlich horizontal nach links)

Wo liegt mein Denkfehler??

Viele Grüße

Peter

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] HIVE, die 2.

Autor: [JanMS](#)

Datum: 06.11.02 04:27 (Beitrag Nr. 54944)

Hallo Peter,

ich denke beide Positionen sind deswegen NICHT möglich, weil die Spinne während der Durchführung (also dem eigentlichen Verschieben des Spielsteines) den Kontakt zum Schwarm verlieren würden.

Auf Seite 7 steht ja, dass die eingesetzten Steine "zu keinem Zeitpunkt" allein gelassen werden dürfen. Um zu den beschriebenen Positionen zu gelangen musst du da aber tun.

Ich hoffe es ist verständlich erklärt. Viel Spaß noch, Jan

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] HIVE, die 2.

Autor: [Peter Steinert](#)

Datum: 06.11.02 15:20 (Beitrag Nr. 54974)

Hi Jan,

vielen Dank für Deine Antwort. Tatsächlich unterscheiden sich meine beiden Zugfolgen von den in der Regel beschriebenen, wenn ich länger darüber nachdenke.

Holrig finde ich diesen Punkt aber vor allem deshalb, da ich eigentlich den Regelttext nicht verletze, denn ich ziehe weder so, daß ich den Schwarm in 2 Teile zerfallen lasse, noch ziehe ich zwischenzeitlich auf ein Feld, das dem Schwarm nicht benachbart ist. Daher stellt sich mir tatsächlich weiterhin die Frage, wie es gemeint ist.

Man könnte vielleicht so argumentieren:

Beim Verschieben der Spinne muß diese, sobald sie sich zwischen zwei oder drei Feldern befindet, zusätzlich "über Eck" Kontakt mit irgend einem Spielstein haben

Naja, so oder so ähnlich wird es wohl gemeint sein...

Viele Grüße

Peter

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

der Denkfehler: ...

Autor: [Michael Weber](#)

Datum: 06.11.02 16:37 (Beitrag Nr. 54982)

Website: www.reich-der-spiele.de/kritiken/Hive.php

... liegt darin begründet:

in dem Moment, in dem Die Spinne deinen Vorschlägen entsprechend jeweils von rechts nach links an die andere Seite wandert, verliert sie für kurze Zeit den Kontakt zum Schwarm. Stell es dir einfach mit dem Stein vor. Du ziehst ihn nach links und in dem Moment verlierst Du den Kontakt - verboten!

Im Beispiel Position links oben bzw. unten ist dies nicht der Fall, weil Du beim Wechsel auf die linke Seite noch Kontakt zur rechten hast (nämlich der silbernen Spinne).

Ich hoffe, du konntest mir folgen, weil es nicht so einfach zu erklären ist, wie es eigentlich ist

Michael

(immer wieder Hive)

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: der Denkfehler: ...

Autor: [Volker K.](#)

Datum: 06.11.02 17:19 (Beitrag Nr. 54986)

Hallo,

ich hätte auch noch einen Vorschlag. Man stelle sich vor, dass man nicht auf der Tischplatte, sondern auf einem Spielfeld mit Sechseckfeldern spielt. Dann kann man die Bewegung einer Figur auf ein leeres Nachbarfeld im Rahmen eines Zuges so definieren, dass sie "virtuell" in "gerader" Richtung erfolgen muss, bis das Nachbarfeld ganz abgedeckt ist. Dass man dabei in der Realität an den Ecken der anderen Stein entlanggleitet, ist dann der Nebeneffekt des Zuges, da der Stein nicht angehoben werden darf. In dem oben genannten Beispiel mit der falschen Zugweise (Richtung blaue Spinne) würde der Stein zwar nie den Kontakt zur Gruppe verlieren, er würde aber nicht in gerader Richtung (virtuell gedacht) auf das Feld 2 ziehen, sondern einen Schlenker über das Feld 1 machen. Das ist praktisch nicht der virtuell kürzeste Weg und deshalb nicht erlaubt. Bei dem kürzesten Weg zum Feld 2 verliert der Zugstein kurzfristig den Kontakt zur Gruppe, deshalb ist dieser Weg auch nicht erlaubt.

Gruß

Volker

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] HIVE, die 2.

Autor: [Ulrich Roth](#)

Datum: 09.11.02 00:25 (Beitrag Nr. 55110)

Website: www.terra.es/personal2/u.roth/

Hallo Peter,

- > Man könnte vielleicht so argumentieren:
- > Beim Verschieben der Spinne muß diese, sobald sie sich
- > zwischen zwei oder drei Feldern befindet, zusätzlich "über
- > Eck" Kontakt mit irgend einem Spielstein haben
- > Naja, so oder so ähnlich wird es wohl gemeint sein...

ich bin auch über diese Regel-Passage gestolpert.

Wenn die obere Spinne tatsächlich NICHT auf das - von dir postulierte - Feld links neben ihrer blauen Kollegin ziehen kann (und ich meine, sie müsste das dürfen!), dann ist die Spielregel in diesem Punkt nicht nur unklar formuliert (was man ja evtl. noch beheben könnte), sondern - gravierender - schlicht zu kompliziert.

Da die Spinne ja ohnehin so ziemlich die schwächste Figur sein dürfte, haben wir sofort beschlossen, ihr ALLE Züge zu erlauben, bei denen sie

- a) sich durchgehend auf Feldern bewegt, die direkt an den Schwarm angrenzen, und
- b) kein Feld zweimal betritt.

Unter dieser Prämisse kann sie dann in der Stellung auf Regelseite 13, außer den von dir genannten

Feldern, auch noch das Feld links neben der silbernen Bienenkönigin erreichen (indem sie entweder erst nach links und dann 2x nach rechts unten zieht, oder 2x nach links unten und dann nach rechts), also insgesamt 7 Felder.

Wabernde Grüße,
Ulrich

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] HIVE, die 2.
Autor: [Peter Steinert](#)
Datum: 09.11.02 02:03 (Beitrag Nr. 55118)

Hi Ulrich!!

Schön zu wissen, dass ich mit meinem Problem nicht allein bin.
Du hast natürlich recht, es gibt sogar noch ein siebtes Feld, das die Spinne erreichen kann.
Ich bin auch immer noch nicht sicher, ob wir mit den weiteren 3 Zugfolgen überhaupt eine Regel brechen würden, tendiere aber dazu, dass die Züge erlaubt sein müssten.

Viele Grüße

Peter

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF]Erklärung zur Handlungsweise
Autor: [Robert Vötter](#)
Datum: 09.11.02 07:29 (Beitrag Nr. 55121)

Hallo,
nein, man kann nicht die Spinne gleich auf das Feld 2 bringen, da die Spinne keinen Kontakt zum Schwarm hat.

Steht ganz klar in der Regel (muss in allen 3 Positionen mit dem Schwarm in Verbindung bleiben).

Ich hatte am Anfang auch einige Probleme, aber am besten geht es, wenn man die Steine mit dem Finger bewegt (Man hebt den Stein nicht auf, sonder gleitet auf der Spielfläche entlang).
Durch diese Technik fällt einem schneller auf, wo man hinkann und wo nicht. Am Anfang nahm ich immer die steine her (Mit 2 Finger und fuhr und konnte so fast überall hin)

Gruß
Robert

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF]Erklärung zur Handlungsweise
Autor: [Peter Steinert](#)
Datum: 09.11.02 12:41 (Beitrag Nr. 55124)

Hi Robert,

nun, einerseits könnte das die Lösung sein, aber:

Auch bei Deiner Handlungsweise (mit Schieben) verliert die Spinne zwischenzeitlich den Kontakt zum Schwarm, außer man definiert Berührungen über Eck als Kontakt, und das ist eben nicht der Fall.

Viele Grüße

Peter

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF]Erklärung zur Handlungsweise

Autor: [Robert Vötter](#)

Datum: 10.11.02 07:52 (Beitrag Nr. 55152)

Es stimmt, das man auch durch das schieben kurzzeitig den Kontakt verliert.
Aber probiert es mal bei der Spinnenfrage aus.
Die Entfernung ist viel weiter. Ist schwer zu erklären

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Hive-Spinne : noch eine Erklärung

Autor: [hannes](#)

Datum: 10.11.02 10:44 (Beitrag Nr. 55158)

Hi

Eigentlich ist es für mich unterdessen ganz einfach. Die Regelpassage lautet primär:

<Die Spinne bewegt sich in einer Runde drei Felder **um den Schwarm herum**, nicht mehr und nicht weniger>

Der nachfolgende Text "muss immer im Schwarmkontakt bleiben" ist dann bloss eine (eher verwirrende) Verstärkung.

Bei "um den Schwarm herum" stelle ich mir alle Plättchen - **ausser das zu Bewegende** - als EINE Insel im Wasser vor und schaue mir den Umriss der gesamten Insel, also die Uferlinie an. In einem Schritt kann dann das zu bewegende Plättchen nur entlang dieser Uferlinie weiterbewegt werden. Und nur "übers Eck" um ein Plättchen herum, mit dem es zu Beginn des Schritts Kante an Kante verbunden ist. Natürlich dürfen die übrigen Regeln bezüglich Bewegungsfreiheit und Schwarmzusammenhang (bedeutet : immer eine zusammenhängende Insel) nicht verletzt werden.

Diese Fortbewegung gilt für Biene, Käfer, Spinne und Ameise. Biene und Käfer tun bloss einen solchen Schritt, die Spinne genau drei und die Ameise beliebig viele. Der Käfer kann zusätzlich auf die Insel krabbeln, und zwar nur auf ein Plättchen, an dessen Ufer er gerade steht. Das Heupferd hingegen springt einmal über eine ganze Inselreihe ans Ufer vis-à-vis. Möglicherweise gehört dieses andere Ufer zu einem See im Inselinnern. Und möglicherweise liegt das Heupferd zu Beginn des Sprungs selber als Binnensee mitten in der Insel (das zu bewegende Plättchen zählt ja nicht als Inselteil !)

Ciao

hannes (schon wieder reif für die Insel)

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

[RF] HIVE, die 3.

Autor: [hannes](#)

Datum: 10.11.02 10:54 (Beitrag Nr. 55159)

Hi

ve

Stimmt meine Annahme, dass ein Käfer, der bereits auf einem andern Insekt sitzt, auf der ersten Etage weiterlaufen kann, das heisst, sich auf ein benachbartes Insekt setzen kann ?

Ciao

hannes

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] HIVE, die 3.

Autor: [peer](#)

Datum: 10.11.02 12:40 (Beitrag Nr. 55162)

Hi,

hannes schrieb:

- > Stimmt meine Annahme, dass ein Käfer, der bereits auf einem
- > andern Insekt sitzt, auf der ersten Etage weiterlaufen kann,
- > das heisst, sich auf ein benachbartes Insekt setzen kann ?

Ja!
ciao,
Peer

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] HIVE, die 3.
Autor: [dieter grell-v.pressentin](#)
Datum: 10.11.02 12:51 (Beitrag Nr. 55163)

hannes schrieb:
> Stimmt meine Annahme, dass ein Käfer, der bereits auf einem
> andern Insekt sitzt, auf der ersten Etage weiterlaufen kann,
> das heisst, sich auf ein benachbartes Insekt setzen kann ?

Diese Frage stellte sich bei uns auch. Wir haben es erlaubt, da wir in den Regeln nichts fanden was dagegen spricht. Oder ?

mfg dieter(der bei kunstlicht gespielt hat, und nur über die ausrichtung der insekten seinen schwarmanteil erkannt hat :evil)

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] HIVE - Käferstapel
Autor: [Christian Hildenbrand](#)
Datum: 10.11.02 18:32 (Beitrag Nr. 55171)

Es ist sogar so, daß Du theoretisch auf einen Käfer noch einen Käfer und noch einen Käfer und noch einen Käfer setzen kannst. Es spielt also keine Rolle, in welcher Etage Du Dich mit Deinem Käfer befindest, kann also auch von der untersten in die 4. hoch hüpfen, wenn Du das willst.

So wurde es uns am Stand in Essen erklärt.

Krabbelnde Grüße !

Ciao, Christian (... müde vom Spielwiesn-Wochenende ...)

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] HIVE - Käferstapel
Autor: [Ulrich Roth](#)
Datum: 10.11.02 19:27 (Beitrag Nr. 55174)
Website: www.terra.es/personal2/u.roth/

Christian Hildenbrand schrieb:
>
> Es ist sogar so, daß Du theoretisch auf einen Käfer noch
> einen Käfer und noch einen Käfer und noch einen Käfer setzen
> kannst. Es spielt also keine Rolle, in welcher Etage Du Dich
> mit Deinem Käfer befindest, kann also auch von der untersten
> in die 4. hoch hüpfen, wenn Du das willst.
>
> So wurde es uns am Stand in Essen erklärt.

Und so steht es ja auch in der Spielregel (S 11):
"Alle vier Käfer können sich auf einem Stapel befinden."

Dass der Käfer auf höherer Ebene auch weiterlaufen kann, wird dort leider nicht ausdrücklich gesagt, ist aber m.E. zwingend (da er sonst einfach zu wenig nützlich wäre).

Ich bin mal auf die "virtuelle" Umsetzung auf der Hive-Website gespannt; hoffentlich kann man da gegen eine K.I. antreten!

Grüße,
Ulrich

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: Hive-Spinne : noch eine Erklärung
Autor: [Ulrich Roth](#)
Datum: 10.11.02 19:52 (Beitrag Nr. 55175)
Website: www.terra.es/personal2/u.roth/

Hallo Hannes,

- > Eigentlich ist es für mich unterdessen ganz einfach. Die
- > Regelpassage lautet primär:
- > <Die Spinne bewegt sich in einer Runde drei Felder **um den**
- > **Schwarm herum**, nicht mehr und nicht weniger>
- > Der nachfolgende Text "muss immer im Schwarmkontakt bleiben"
- > ist dann bloss eine (eher verwirrende) Verstärkung.

In der Tat!

- > Bei "um den Schwarm herum" stelle ich mir alle Plättchen -
- > **ausser das zu Bewegende** - als EINE Insel im Wasser
- > vor und schaue mir den Umriss der gesamten Insel, also die
- > Uferlinie an. In einem Schritt kann dann das zu bewegende
- > Plättchen nur entlang dieser Uferlinie weiterbewegt werden.
- > Und nur "übers Eck" um ein Plättchen herum, mit dem es zu
- > Beginn des Schritts Kante an Kante verbunden ist. Natürlich
- > dürfen die übrigen Regeln bezüglich Bewegungsfreiheit und
- > Schwarmzusammenhang (bedeutet : immer eine zusammenhängende
- > Insel) nicht verletzt werden.

Gute Erklärung, danke! So ist es zweifellos gemeint.

- > Diese Fortbewegung gilt für Biene, Käfer, Spinne und Ameise.

Ganz wichtiger Punkt.

Im Sinne der grundsätzlichen Einheitlichkeit der Zugweisen (Stichwort "**um den Schwarm herum**") bin ich deshalb auch von meiner weiter oben erwähnten vermeintlichen Vereinfachung der Spinnen-Zugregel wieder abgekommen, zumal sich herausgestellt hat, dass die Spinne nach der Originalregel zwar eine relativ schwache und schwierig zu handhabende Figur ist, aber gerade deshalb ihr gekonnter Einsatz einen spielentscheidenden Unterschied machen kann.

Grüße,
Ulrich
(sehr angetan von diesem Spiel)

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] HIVE - Käferstapel
Autor: [Ulrich Roth](#)
Datum: 10.11.02 21:43 (Beitrag Nr. 55182)
Website: www.terra.es/personal2/u.roth/

Und noch was:

Im Forum-Archiv bin ich gerade auf diese RF von Erik gestoßen, die damals unbeantwortet blieb:

- > [RF] Hive: Bewegung des Käfers
- > Autor: erik
- > Datum: 19.03.02 18:10 (Beitrag Nr. 39384)

- > (.....)
- > -Darf der Käfer aus Blockadesituationen heraus nur auf ein anderes
- > Insekt bewegt werden oder auch auf ein freies Nachbarfeld?
- > -Darf er (in etwa umgekehrt) in ein blockiertes Feld nur von oben
- > herab oder auch direkt?
- > -Darf der Käfer sich, einmal oben, von Insekt zu Insekt bewegen?

Die erste und dritte dieser Fragen halte ich für inzwischen geklärt (der Käfer darf alle diese Dinge tun), aber die zweite habe ich mir auch schon gestellt, und bislang verneint, d.h. der Käfer darf m.E. nicht auf unterster Ebene in eine Lücke geschoben werden, die dafür physisch zu eng ist (er kann dieses Feld aber von oben erreichen, ähnlich dem Grashüpfer).

Wie seht ihr das?
Ulrich

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: Hive-Spinne : noch eine Erklärung - arrrggghh!

Autor: [Ulrich Roth](#)

Datum: 10.11.02 22:54 (Beitrag Nr. 55184)

Website: www.terra.es/personal2/u.roth/

Ulrich Roth schrieb:

- > > Bei "um den Schwarm herum" stelle ich mir alle Plättchen -
- > > **ausser das zu Bewegende** - als EINE Insel im Wasser
- > > vor und schaue mir den Umriss der gesamten Insel, also die
- > > Uferlinie an. In einem Schritt kann dann das zu bewegende
- > > Plättchen nur entlang dieser Uferlinie weiterbewegt werden.
- > > Und nur "übers Eck" um ein Plättchen herum, mit dem es zu
- > > Beginn des Schritts Kante an Kante verbunden ist. Natürlich
- > > dürfen die übrigen Regeln bezüglich Bewegungsfreiheit und
- > > Schwarmzusammenhang (bedeutet : immer eine zusammenhängende
- > > Insel) nicht verletzt werden.
- >
- > Gute Erklärung, danke! So ist es zweifellos gemeint.

Oder auch nicht!!!

Ein erneuter Blick auf Seite 11 der Spielregel ergab leider, dass nach dieser bestechenden Logik nur **zwei** (irgendwie ja auch einleuchtend, wenn man nur in die eine oder andere Richtung die "Küste" entlang ziehen kann...) der vier dort angegebenen möglichen Spinnen-Züge erlaubt wären.

Nach einer klaren Erläuterung und Ausformulierung der Regel darf also weiterhin gesucht werden!

Ulrich

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: Hive-Spinne : noch eine Erklärung - arrrggghh!

Autor: [hannes](#)

Datum: 10.11.02 23:20 (Beitrag Nr. 55185)

Hallo Ulrich

Bist du etwas verwirrt ?

Die Spinne (Seite 13 übrigens, deutsche Anl.) kann immer noch alle 4 Züge machen.

Ich habe nicht die Fortbewegung eines ganzen Zuges, sondern **nur eines Schrittes** erklärt. Nach jedem Schritt, wird neu analysiert. Zwar ändert sich von Schritt zu Schritt nichts an "der Uferlinie", aber an den Nachbarschaften (Kante an Kante) des zu bewegenden Teils.
Nachdem die Spinne den ersten Schritt Richtung Inselbucht gemacht hat, ist sie zusätzlich auch zur zweiten blauen Spinne benachbart !

Ciao
hannes

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] HIVE - Käferstapel
Autor: [hannes](#)
Datum: 10.11.02 23:40 (Beitrag Nr. 55187)

Ulrich Roth schrieb:

>
> Die erste und dritte dieser Fragen halte ich für inzwischen
> geklärt (der Käfer darf alle diese Ding tun), aber die zweite
> habe ich mir auch schon gestellt, und bislang verneint, d.h.
> der Käfer darf m.E. nicht auf unterster Ebene in eine Lücke
> geschoben werden, die dafür physisch zu eng ist (er kann
> dieses Feld aber von oben erreichen, ähnlich dem Grashüpfer).

Doch, doch, der Käfer darf das !
Die Einschränkungen zum Thema Bewegungsfreiheit gelten ausdrücklich nicht für Käfer und Heuschrecke.

Bei den Käferbewegungen steht zudem :
"Der Käfer hat zusätzlich den Vorteil in Felder hineinzuspringen, die blockiert sind."

Es fehlt halt eine entsprechende Abbildung in der Anleitung.
Auf Seite 10, wo die Bewegung der Königin erklärt wird, dürfte der silbrige Käfer einen Schritt nach links oder der blaue Käfer auch einen Schritt nach rechts machen

Allerdings habe ich diese Käfer-Spezialität in meinem Posting nicht extra erwähnt :
Der Käfer darf auch einen Schritt in eine Bucht hinein oder aus einer Bucht heraus machen, deren Eingang für die andern Insekten zu eng ist.

Ciao
hannes (der weiss, dass die Spinnen keine Insekten sind)

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] HIVE - Käferstapel
Autor: [Ulrich Roth](#)
Datum: 11.11.02 00:15 (Beitrag Nr. 55189)
Website: www.terra.es/personal2/u.roth/

Hannes schrieb:

> > Die erste und dritte dieser Fragen halte ich für inzwischen
> > geklärt (der Käfer darf alle diese Ding tun), aber die zweite
> > habe ich mir auch schon gestellt, und bislang verneint, d.h.
> > der Käfer darf m.E. nicht auf unterster Ebene in eine Lücke
> > geschoben werden, die dafür physisch zu eng ist (er kann
> > dieses Feld aber von oben erreichen, ähnlich dem Grashüpfer).

>
> Doch, doch, der Käfer darf das !
> Die Einschränkungen zum Thema Bewegungsfreiheit gelten
> ausdrücklich nicht für Käfer und Heuschrecke.

Ja, so steht es auf S8...

> Bei den Käferbewegungen steht zudem :
> "Der Käfer hat zusätzlich den Vorteil in Felder
> hineinzuspringen, die blockiert sind."

... und in dieser Passage liegt wohl der Ursprung des Missverständnisses. Während man sich unter dem deutschen "hineinspringen" noch ganz gut einen Sprung von Boden zu Boden über die Blockade

vorstellen kann, heißt es im Englischen Original: "the beetle also has the advantage of **dropping** into spaces that are blocked", und das klingt schon eher nach einer Bewegung von oben nach unten, oder? Angesichts der Aussage auf S8 nehme ich aber an (und hoffe es auch, zugunsten des wackeren Käfers, der somit in der einen oder anderen zugeschobenen Position zum Matchwinner avancieren könnte), dass deine Auslegung richtig ist.

Grüße,
Ulrich

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: Hive-Spinne : noch eine Erklärung - arrrggghh!

Autor: [Ulrich Roth](#)

Datum: 11.11.02 00:27 (Beitrag Nr. 55191)

Website: www.terra.es/personal2/u.roth/

Hallo Hannes,

> Bist du etwas verwirrt ?

Unbedingt! Du etwa nicht?

> Die Spinne (Seite 13 übrigens, deutsche Anl.) kann immer noch
> alle 4 Züge machen.
> Ich habe nicht die Fortbewegung eines ganzen Zuges, sondern
> **nur eines Schrittes** erklärt.

Korrekt. Diese deine Unterscheidung war mir entgangen.

> Nach jedem Schritt, wird
> neu analysiert. Zwar ändert sich von Schritt zu Schritt
> nichts an "der Uferlinie", aber an den Nachbarschaften (Kante
> an Kante) des zu bewegenden Teils.
> Nachdem die Spinne den ersten Schritt Richtung Inselbucht
> gemacht hat, ist sie zusätzlich auch zur zweiten blauen
> Spinne benachbart !

Genau so ist es.
Regelproblem gelöst - next, please!

Grüße,
Ulrich

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] HIVE - Käferstapel

Autor: [hannes](#)

Datum: 11.11.02 23:01 (Beitrag Nr. 55277)

Hallo Ulrich

> ... und in dieser Passage liegt wohl der Ursprung des
> Missverständnisses. Während man sich unter dem deutschen
> "hineinspringen" noch ganz gut einen Sprung von Boden zu
> Boden über die Blockade vorstellen kann, heißt es im
> Englischen Original: "the beetle also has the advantage of
> **dropping** into spaces that are blocked", und das klingt
> schon eher nach einer Bewegung von oben nach unten, oder?

Dein Einwand war gerechtfertigt.

Ich habe direkt bei John Yianni nachgefragt und sofort Antwort erhalten.

Der Käfer darf demnach eben so wenig wie z.B. die Bienenkönigin durch eine zu enge Passage zwischen den Plättchen hindurch marschieren.

Frage : Can the silver beetle on page 10 move into the space on the left, close to the queen bee ?

Antwort : No the silver beetle will first have to climb up onto the blue spider and in the next turn down into that space.

Ciao
hannes

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] HIVE, die 3.

Autor: [hannes](#)

Datum: 11.11.02 23:08 (Beitrag Nr. 55280)

- > Stimmt meine Annahme, dass ein Käfer, der bereits auf einem
- > andern Insekt sitzt, auf der ersten Etage weiterlaufen kann,
- > das heisst, sich auf ein benachbartes Insekt setzen kann ?

Die Antwort von John Yianni :

yes, as long as there is no other beetle on top of it, it is free to move across the Hive.

Meine Annahme stimmt also.

hannes

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] HIVE - Käferstapel

Autor: [Ulrich Roth](#)

Datum: 11.11.02 23:40 (Beitrag Nr. 55282)

Website: www.terra.es/personal2/u.roth/

Hallo Hannes,

- > Dein Einwand war gerechtfertigt.
- > Ich habe direkt bei John Yianni nachgefragt und sofort
- > Antwort erhalten.

Well done!

- > Der Käfer darf demnach eben so wenig wie z.B. die
- > Bienenkönigin durch eine zu enge Passage zwischen den
- > Plättchen hindurch marschieren.

Ist eigentlich so auch am "intuitivsten".

In die eng gemachten Räume kommt man also grundsätzlich nur von oben, als reinhopsender Grashüpfer oder reinplumpsender Käfer.

Und das dürfte auch reichen, um beiderseits blockierte Stellungen zu entscheiden.

Vielleicht sollte die Formulierung "hineinspringen" in der deutschen Regel in "sich hineinfallen lassen" o.ä. abgeändert werden.

Grüße,
Ulrich

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] HIVE - Käferbewegung

Autor: [hannes](#)

Datum: 12.11.02 00:36 (Beitrag Nr. 55287)

Hallo Ulrich

- > Vielleicht sollte die Formulierung "hineinspringen" in der

> deutschen Regel in "sich hineinfallen lassen" o.ä. abgeändert
> werden.

Überhaupt ist die deutsche Regel nicht immer 1:1 übersetzt.

Zum Beispiel steht : <Die einzige Möglichkeit, einen Käfer auszuschalten, besteht darin, ihm einen andern Käfer aufzusetzen.>

Im englischen Text steht aber : <Die einzige Möglichkeit, einen Käfer zu blockieren, *der auf einem andern Plättchen sitzt*, besteht darin, ihm einen andern Käfer aufzusetzen.>

Der deutsche Text impliziert, dass ein Käfer nur so, nicht aber z.B. etwa durch vollständiges Umzingeln mit anderen Plättchen blockiert werden kann. Das hat mich verunsichert und ich habe soeben eine weitere Frage an Yianni abgeschickt, ob ein eingeschlossener Käfer auf ein benachbartes Plättchen klettern darf oder nicht.

Leicht blockierte Grüße
hannes

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] HIVE - Kaeferbewegung

Autor: [Ulrich Roth](#)

Datum: 12.11.02 00:58 (Beitrag Nr. 55289)

Website: www.terra.es/personal2/u.roth/

Hallo Hannes,

> Überhaupt ist die deutsche Regel nicht immer 1:1 übersetzt.

> Zum Beispiel steht : <Die einzige Möglichkeit, einen Käfer

> auszuschalten, besteht darin, ihm einen andern Käfer

> aufzusetzen.>

> Im englischen Text steht aber : <Die einzige Möglichkeit,

> einen Käfer zu blockieren, *der auf einem andern Plättchen*

> *sitzt*, besteht darin, ihm einen andern Käfer aufzusetzen.>

>

> Der deutsche Text impliziert, dass ein Käfer nur so, nicht

> aber z.B. etwa durch vollständiges Umzingeln mit anderen

> Plättchen blockiert werden kann. Das hat mich verunsichert

> und ich habe soeben eine weitere Frage an Yianni abgeschickt,

> ob ein eingeschlossener Käfer auf ein benachbartes Plättchen

> klettern darf oder nicht.

Darf er, jede Wette! (Oder gibt's auch hier wieder eine Überraschung?)

Da der Käfer prinzipiell auf benachbarte Figuren klettern kann, kann man ihn durch Umzingeln nicht blockieren. Alles andere wäre m.E. krass unlogisch.

Mal sehen, wie lange das lustige Regelraten noch andauert. Dabei sah alles am Anfang so klar und einfach aus...

Grüße,
Ulrich

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] HIVE - Kaeferbewegung

Autor: [hannes](#)

Datum: 12.11.02 01:17 (Beitrag Nr. 55290)

Hallo Ulrich

>> Frage : ob ein eingeschlossener Käfer auf ein benachbartes Plättchen

>> klettern darf oder nicht.

>

> Darf er, jede Wette! (Oder gibt's auch hier wieder eine

> Überraschung?)

> Da der Käfer prinzipiell auf benachbarte Figuren klettern

> kann, kann man ihn durch Umzingeln nicht blockieren. Alles
> andere wäre m.E. krass unlogisch.

Natürlich hast du wieder recht

Hier die sehr schnelle Antwort von John :

"Yes he can climb up onto any of the pieces that have surrounded him. "

Befreite Grüße

hannes (ist jetzt Hirschkäfer-Hirsch, wenigstens was seine Fortbewegung betrifft)

Hive: Remis-Quote

Autor: [Ulrich Roth](#)

Datum: 16.11.02 19:58 (Beitrag Nr. 55777)

Website: www.terra.es/personal2/u.roth/

Hallo Hive-Maniacs,

ich gewinne allmählich den Eindruck, dass mit zunehmender Spielerfahrung (und entsprechendem Vermeiden "dummer" Fehler) ein unentschiedener Ausgang durch gleichzeitiges Umzingeln beider Königinnen unangenehm häufig wird.

1. Frage: Ist das auch eure Erfahrung?

Als Tiebreaker scheint mir eine Regel, wonach dann der Spieler gewinnt, der die gleichzeitige Gewinnposition beider Spieler herbeigeführt hat, eher untauglich, da sie wohl tendenziell den ohnehin favorisierten Startspieler bevorteilt.

Schon besser gefällt mir die Idee, den Spieler mit weniger im Spiel befindlichen Figuren zum Sieger zu erklären (was sich evtl. leicht zu Gunsten des Nachziehenden auswirkt). Allerdings ist die Figurenzahl oft gleich.

2. Frage: Habt ihr noch andere Ideen?

Grüße,
Ulrich

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: Hive: Remis-Quote

Autor: [Peter Steinert](#)

Datum: 16.11.02 23:38 (Beitrag Nr. 55783)

Hm,

wie wärs mit: der Spieler, der die Situation herbeiführt, verliert? Dann tritt sie nicht mehr auf...

Gruß

Peter

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: Hive: Remis-Quote

Autor: [Ulrich Roth](#)

Datum: 16.11.02 23:48 (Beitrag Nr. 55785)

Website: www.terra.es/personal2/u.roth/

Hallo Peter,

> wie wärs mit: der Spieler, der die Situation herbeiführt,
> verliert? Dann tritt sie nicht mehr auf...

das ist leider auch nicht die Lösung, denn die Stellungen, in denen sich "die Situation" ergibt, sind entweder überhaupt nicht mehr ent-blockierbar, oder nur auf Kosten eigenen Nachteils, d.h. da kein Spieler mehr seine Stellung verbessern kann, müsste man sich dann eben **ohne** die gleichzeitige Erfüllung der Siegbedingung trotzdem auf ein Unentschieden einigen.

Grüße,
Ulrich

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: Hive: Remis-Quote
Autor: [Volker Kr.](#)
Datum: 18.11.02 09:29 (Beitrag Nr. 55871)

Hallo,
und wie wär es mit der Zusatzregel, dass die beiden Bienen immer mindestens 2 Felder - besetzt oder unbesetzt - zwischen sich haben müssen? Dann kann der Fall des gleichzeitigen Umschließens nicht eintreten.

Gruß

Volker

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: Hive: Remis-Quote
Autor: [Ulrich Roth](#)
Datum: 18.11.02 15:07 (Beitrag Nr. 55906)
Website: www.terra.es/personal2/u.roth/

Hallo Volker,

> und wie wär es mit der Zusatzregel, dass die beiden Bienen
> immer mindestens 2 Felder - besetzt oder unbesetzt - zwischen
> sich haben müssen? Dann kann der Fall des gleichzeitigen
> Umschließens nicht eintreten.

interessante Idee.

Allerdings bräuchte man dann wohl mindestens eine weitere Zusatzregel, die dem Startspieler (bzw. am besten gleich beiden Spielern) verbietet, die Biene als erstes zu setzen. Denn wenn er das tut, wäre der Nachziehende bei der Platzierung seiner Biene brutalstmöglich eingeschränkt.

Grüße,
Ulrich

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: Hive: Remis-Quote
Autor: [Volker Kr.](#)
Datum: 19.11.02 10:55 (Beitrag Nr. 55967)

Hallo Ulrich,
stimmt. Ich habe aber noch nie versucht, die Biene im ersten Zug zu setzen. Das war mir immer zu gefährlich.

Gruß
Volker

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: Hive: Remis-Quote

Autor: [Ulrich Roth](#)

Datum: 20.11.02 00:14 (Beitrag Nr. 56020)

Website: www.terra.es/personal2/u.roth/

Hallo Volker,

> stimmt. Ich habe aber noch nie versucht, die Biene im ersten
> Zug zu setzen. Das war mir immer zu gefährlich.

ich glaube, es ist ein Unterschied, ob der erste oder zweite Spieler die Biene als erste Figur setzt.

Für den ersten Spieler scheint es mir dann eine gute Strategie zu sein, wenn er vor allem nicht verlieren will und auch mit einem Unentschieden zufrieden wäre (was z.B. in einem Turnier, oder auch ganz einfach im Rückspiel nach gewonnenem Hinspiel denkbar wäre). Dieser Anfangszug gibt dem Startspieler sofortige Mobilität für weitere Figuren, und setzt den Nachziehenden - wenn er denn gewinnen muss/will - insofern unter Druck, als er nun seine Biene möglichst spät bringen muss, um remisträchtige Nähe zur gegnerischen zu vermeiden.

Eröffnet der erste Spieler dagegen mit einer anderen Figur als der Biene, dann könnte es in der Tat für den zweiten "gefährlich" sein, die Biene sofort dagegen zu setzen. Ich bin mir da aber noch nicht sicher und muss noch ganz viel probespielen...

Wenn sich letztlich herausstellen sollte, dass

a) es allgemein eine durchaus gute Strategie ist, die Biene als erstes zu spielen, und
b) dadurch die Remisquote signifikant ansteigt (und danach sieht es für mich ganz stark aus), dann könnte man darüber nachdenken, das Einsetzen der Biene auf den 2. - 4- Zug zu beschränken.

Grüße,
Ulrich

(RF)-Hive

Autor: [RoGo](#)

Datum: 11.11.02 10:12 (Beitrag Nr. 55204)

Hallo,

endlich hab ich es auch und kann mich schwärmend spiegeln.

Aber eine Frage blieb gestern:

Sitzt ein blauer Käfer auf einer silbernen Ameise, darf ich als silberner eine noch nicht gesetzte Ameise neben die silberne setzen oder berührt sie dann den Käfer?

Rein physikalisch tut sie es bei meinem Spiel nicht.

Gruß
Roland

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: (RF)-Hive

Autor: [Roman Pelek](#)

Datum: 11.11.02 10:58 (Beitrag Nr. 55208)

Website: www.pelek.de

Hi Roland,

RoGo schrieb:

> Sitzt ein blauer Käfer auf einer silbernen Ameise, darf ich
> als silberner eine noch nicht gesetzte Ameise neben die
> silberne setzen oder berührt sie dann den Käfer?

Hier greift die beim Käfer beschriebene Regel: die unter dem Käfer liegende Figur übernimmt die Farbe des Käfers. Kurzum: eigene Insekten dürfen nicht neben aufsitzenden fremden Käfern platziert

werden.

Ciao,
Roman

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: (RF)-Hive
Autor: [Braz](#)
Datum: 11.11.02 10:59 (Beitrag Nr. 55209)

Hallo,

also laut Regelwerk nimmt der silberne Spielstein (die silberne Ameise) die Farbe der blauen an...demnach darfst du da nicht hinsetzen - wenn du mich fragst !!

Gruß
Braz

(RF) Hive
Autor: [Robert Vötter](#)
Datum: 05.11.02 11:48 (Beitrag Nr. 54884)
Website: meineseite.i-one.at/voetter/Welt/NiceDice/Lotr.htm

Hi, vielleicht kann mir jemand helfen:

Ich verstehe die Regel auf Seite 8 nicht. Die Ameise zieht geradeaus hinunter und das soll nicht erlaubt sein. Auch verstehe ich nicht, warum die Ameise nicht in den Kreis gezogen werden soll ?

2. Frage:

Was passiert, wenn ich einen eigenen Käfer auf meine Königin setze ? Somit ist sie aus dem Spiel und kann nicht eingezingelt werden ?

Vielen Dank
Robert

Ansonsten ist das Spiel sehr gut. Versand war auch Spitzenklasse nach Österreich

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

RE: (RF) Hive
Autor: [Christian Hildenbrand](#)
Datum: 05.11.02 12:43 (Beitrag Nr. 54889)

"Robert Vötter" hat am 05.11.2002 geschrieben:
> Hi, vielleicht kann mir jemand helfen:

Zumindest zu einem Deiner beiden Probleme:

> Ich verstehe die Regel auf Seite 8 nicht. Die Ameise zieht
> geradeaus hinunter und das soll nicht erlaubt sein. Auch
> verstehe ich nicht, warum die Ameise nicht in den Kreis
> gezogen werden soll ?

Da habe ich leider das Bild gerade nicht zur Hand ...

> 2. Frage:
> Was passiert, wenn ich einen eigenen Käfer auf meine
> Königin setze ? Somit ist sie aus dem Spiel und kann nicht
> eingezingelt werden ?

Auch eine vom eigenen Käfer verdeckte Biene ist verloren, wenn sie umzingelt ist. Die Frage hatten

wir in Essen auch.

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

RE: (RF) Hive

Autor: [Robert Vötter](#)

Datum: 05.11.02 12:46 (Beitrag Nr. 54890)

Seite 8 findest du hier

<http://www.hivemania.com>

Bei Rules.

Schade zu Punkt 2, hätte schon ne gute Strategie gehabt

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: (RF) Hive

Autor: [friedemann](#)

Datum: 05.11.02 12:53 (Beitrag Nr. 54892)

Robert Vötter schrieb:

- >
- > Hi, vielleicht kann mir jemand helfen:
- >
- > Ich verstehe die Regel auf seite 8 nicht. Die Ameise zieht
- > geradeaus hinunter und das soll nicht erlaubt sein. Auch
- > verstehe ich nicht, warum die Ameise nicht in den Kreis
- > gezogen werden soll ?
- >

Na ja, weil es physikalisch durch Schieben einfach nicht geht. Du müsstest sie schon Anheben und Reinsetzen und die Ameise kann halt nicht springen.

friedemann

Re: HIVE

Autor: [Christian Hildenbrand](#)

Datum: 30.10.02 11:25 (Beitrag Nr. 54381)

RoGo schrieb:

- >
- > Hallo Christian,
- > ich habe mir auf der hive-site gerade die Regel drurchelesen.
- > Nett, aber was macht man denn gegen einen passiven Spieler,
- > der nur drauf aus ist nicht eingekesselt zu werden? Wenn er
- > gut ist, dauert das Spiel dann ewig?
- > Gruß
- > Roland

Ciao Roland !

Gute Frage, das hatte ich in meinen beiden Partien bislang noch nicht.

Spontan fällt mir folgende Möglichkeit ein: Käfer Richtung Biene und drauf damit ! Damit ist diese bewegungsunfähig und kann gan gemütlich langsam eingekesselt werden. Der finale Zug ist dann einfach nach dem umschließen von 5 Seiten das runterbewegen des Käfers auf die freie Stelle - und damit ist der Sieg perfekt.

Müßte ich aber mal ausprobieren ...

Strategische Grüße !

Ciao, Christian (... heute noch nicht gespielt ...)

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: HIVE

Autor: [peer](#)

Datum: 30.10.02 12:04 (Beitrag Nr. 54388)

Hi,

eine weitere Taktik, auf die ich -bei meiner einzigen Partie leider - erst viel zu spät gekommen bin, ist, es auszunutzen, dass man den Schwarm nicht zerpfücken darf:

Steht die Biene mal mit nur einer Karte zum Restschwarm, dann kann man wunderbar mit einer Ameise die andere Seite besetzen. Die Biene kann nicht bewegt werden, da dann ja die Ameise getrennt wäre - folglich muss der andere erst für eine zweite Verbindung sorgen - und dann wirds spannend...

ciao,

Peer (muss nun endlich mal zum Baumarkt...)

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: HIVE

Autor: [Michael Weber](#)

Datum: 30.10.02 17:28 (Beitrag Nr. 54440)

Website: www.reich-der-spiele.de/kritiken/Hive.php

> Nett, aber was macht man denn gegen einen passiven Spieler,
> der nur drauf aus ist nicht eingekesselt zu werden? Wenn er
> gut ist, dauert das Spiel dann ewig?

Nein. Bei uns lief noch kein Spiel länger als 15 Minuten. Es ist natürlich bei einem Verteidigungskampf immer so, dass der nur so lange gut geht, wie man den Tempovorteil des Gegenspielers wettmachen kann. Und glaube mir, recht schnell gibt es zwei tödliche Züge, die dein Gegenüber machen kann.

Die bereits angesprochenen Taktiken mit Käfer bzw. Ameise am Schwarm-Rand funktionieren übrigens für beide Seiten sehr gut, sodass ein "angreifender" Spieler einen Betonmischer ganz gut an wichtigen Schwarpunkten lahm legen kann.

Michael

(ist seit einem halben Jahr in Hive spielerisch verliebt)

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: HIVE

Autor: [RoGo](#)

Datum: 31.10.02 10:00 (Beitrag Nr. 54501)

Hallo Michael,

heißt das, dass aggressives Spielen gewinnt? und man nur aufpassen muß, den anderen nicht in die Offensive kommen zu lassen?

Ach ich werde mir das Spiel einfach bestellen, oder aus meinem Siedler basteln.

Gruß

Roland

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: HIVE

Autor: [Gerlinde](#)

Datum: 31.10.02 16:08 (Beitrag Nr. 54545)

Website: www.reich-der-spiele.de/specials/Eszen2002-Bericht.php

- > heißt das, dass aggressives Spielen gewinnt? und man nur
- > aufpassen muß, den anderen nicht in die Offensive kommen zu
- > lassen?

Nein, durch das offensive Spielen zwingt man den Gegner in die Verteidigung und hat damit einen leichten Vorteil, weil man ja selbst nicht angegriffen werden kann.
Aber das Blatt kann sich schnell wenden und dann steht man ohne ausreichende Deckung da, während der Gegner ja eingeeigelt attackieren kann.

Michael
