



PÓK:

Körönként pontosan 3 mezőt léphet. Egy körön belül nem léphet kétszer ugyanarra a helyre, és olyan kövek mellett mozgatható, amelyekkel érintkezik. A póknak mozgás során mindig érintkeznie kell legalább egy kővel.



A fekete pók a négy megjelölt mező egyikére léphet.



HANGYA:

A hangya körében a játémező bármelyik üres helyére léphet. A fekete hangya a 11 megjelölt mező egyikére léphet. Fontos: a hangyát nem lehet a z öt kő által körbezárt mezőre mozgatni.



ÚJ KARAKTEREK:

Kezdő játékosoknak nem ajánljuk a következő bogarak játékban való használatát addig, amíg nem szereznek kellő tapasztalatot az alapjátékkal.

KATICABOGÁR:

A katicabogárnak mindig 3 mezőt léphet: 2 mezőt a játéktáblán, a harmadikat a játéktáblától lefelé. A lépés nem szabályos, ha a játémező körül tesszük azt, vagy ha az a játémezőn ér véget. A szarvasbogárral ellentétben a katicabogár lépései alatt nem tud egy követ sem blokkolni, viszont körbevett mezőkről gyorsan el tud lépni.



SZÚNYOG:

A szúnyogot ugyanolyan módon hozhatjuk játékba, mint az összes többi követ. Egy körben a szúnyog átveheti az általa érintett köveken található bogarak „személyiségeit”, lépési szabályait.

Pl: ha a szúnyogunkat egy szarvasbogár mellé helyezzük le a játéktéren, a következő körben már a szarvasbogár lépéseinek szabályai szerint helyezhetjük át új mezőre. Azonban ha az ellenfél szúnyogja mellé helyezzük sajátunkat, nem tudunk a következő körben lépni szúnyogunkkal.



A modern klasszikus végre most végre a zsebedben is elér! A játékeret a lerakott kövek alakítják. Hála ennek az egyedülálló ötletnek, nincs szükség bonyolult szabályokra és játéktáblára mégis a méhkirálynő bekerítése nagy kihívást jelenthet a játékosoknak!

A JÁTÉK CÉLJA:

Az ellenfél méhkirálynőjét mozgásképtelenné kell tenni, viszont közben arra is figyelni kell, hogy a saját méhkirálynőnk ezt a sorsot elkerülje. Egy királynő akkor mozgásképtelen, ha mind a hat oldalán egy-egy kő található legyen szó akár saját köről, vagy az ellenfél kövéről; lényeg hogy körülvegyék a királynőt. Amint az egyik játékos úgy mozgatja egyik követ, hogy azzal körbekeríti az ellenfele méhkirálynőjét, azonnal megnyeri a játékot.



ELŐKÉSZÜLETEK:

Mindkét játékos elveszi a 13 követ, és azokat képpel felfelé maga elé teszi.

A JÁTÉK MENETE:

A fiatalabb játékos kezd, az asztal közepére rakja az egyik követ. Ezek után az ellenfele rak le egy követ és úgy, hogy a már lent lévővel érintkezzen, ezt a műveletet váltogatva folytatják.

ÚJ KŐ JÁTÉKBA HOZÁSA:

Az újonnan lerakott köveknek egy vagy több, már az asztalon lévő saját színű követ kell érintkezniük. Egy lerakott követ már nem lehet a játékból kivenni.



A MÉHKIRÁLYNŐ JÁTÉKBA HOZÁSA:

Az első négy körben a játékosok eldönthetik, hogy mikor hozzák játékba királynőjüket. Legkésőbb a negyedik körben a királynőnek játékba kell kerülnie.



EGY KŐ MOZGATÁSA:

Csak azt követően lehet lerakott köveket mozgatni, ha a méhkirálynő már játékba került. Amíg a játékosok előtt még van kő, minden körükben eldönthetik, hogy egy új követ hoznak a játékba, vagy egy már lent lévő mozgathatnak. Egy kő mozgatása esetén a kőnek mind a mozgása során, mind a kör végén mindig érintkeznie kell legalább egy lent lévő kővel. Sem egy, sem több kő nem állhat külön. Azaz egy kő mozgatása esetén mind a mozgás során, mind mozgás után az összes kőnek érintkeznie kell egymással, a játéktér nem szakadhat több részre.



A fekete hangya nem léphet ide, mivel a kör végén kettészakad a játéktér.



A fekete hangya nem léphet ide, mivel a mozgása közben kettészakad a játéktér.

Azt a követ, amely be van zárva-nem számít milyen színű kövekkel- nem lehet mozgatni. Egy kő akkor van bezárva, ha a mozgathatásához (asztalon való csúztatásához) egy vagy több másik követ is meg kellene mozdítani. Ez alól a szabály alól kivételt képez a szarvasbogár és a szöcske.



Ugyanez a szabály fennáll üres mezők esetén is: egy követ nem szabad úgy üres helyre mozgatni, ha a mozgathatásához (asztalon való csúztatásához) egy, vagy több másik követ is meg kell mozdítani.



JÁTÉK VÉGE:

A játék azonnal véget ér, ha az egyik királynő tetszőleges színű kövekkel körbe van zárva. Az a játékos veszít, akinek be van zárva a királynője.

DÖNTETLEN:

A játék döntetlennel zárul, ha az utolsó kör, amelyik bezárja az egyik királynőt, egyidejűleg a másik királynőt is bezárja. Ennek akkor a legnagyobb a valószínűsége,

ha a két királynő szomszédos egymással. A játék akkor is döntetlennel végződik, ha mindkét játékos arra kényszerül, hogy ugyanazt a követ mozgassa több körön keresztül, és ezzel a mozgatással a játékelállás nem változik.

AZ EGYES ROVAROK MOZGÁSA:



MÉHKIRÁLYNŐ:

A királynő körönként egy mezőt léphet. Ha ez a szabály korlátozza is a királynő mozgását, a megfelelő pillanatban elmozgatott királynő keresztül húzhatja az ellenfél számítását.



A fekete királynő a négy jelölt mező egyikére léphet.

SZARVASBOGÁR:

A szarvasbogár is csak egyet léphet egy körben. A többi rovarral ellentétben azonban rá is léphet a többi rovarra. Ezzel azt a követ, amelyikre rátettük, blokkoljuk is. Innen egy későbbi körben leléphet egy szomszédos üres helyre, még akkor is, ha az teljesen be van zárva. Az egyetlen lehetőség egy köre telepedett szarvasbogár blokkolására az, ha ráhelyezünk egy másik szarvasbogarat. Az is megengedett, hogy mind a négy szarvasbogár egymáson álljon. Ha egy játékos új követ akar behozni a játékba, mindig a megfelelő színű szarvasbogár színe az irányadó. Ha a játékos szarvasbogarat szeretne kívülről behozni, azt nem teheti rögtön a játékba hozás lépésében egy másik köre.



A fehér szarvasbogár a megjelölt négy hely egyikére léphet.

SZÖCSKE:

A szöcske a kezdő mezőjéről az egész sort átugorva a legelső, üres mezőre érkezik. Így olyan mezőre is kerülhet, amely már körbe van kerítve kövekkel. A szöcskének a köre során legalább egy követ át kell ugrania.

