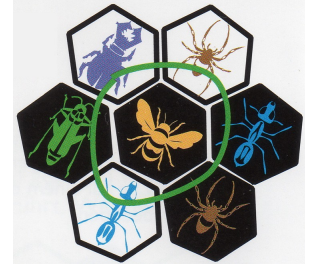


WSTĘP:

Rój jest grą strategiczną dla dwóch graczy. Gracze mają do dyspozycji trzynaście elementów przedstawiających różne owady. Każdy z tych owadów ma swój własny sposób poruszania się. Gra rozpoczyna się od położeniu dwóch owadów na środku stołu (bądź innej płaskiej powierzchni), po czym można dokładać do nich kolejne, bądź poruszać już leżące. Raz dołożony owad nie może być wyeliminowany z gry - nie może być zbity.

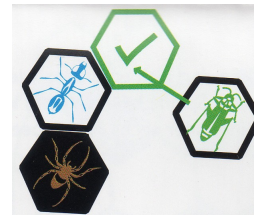
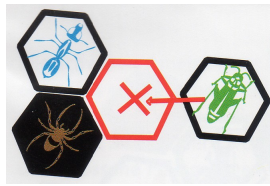
CEL GRY:

Wygrywa gracz, który jako pierwszy otoczy Pszczolę (królową) przeciwnika. Nieistotny jest kolor ani rodzaj owadów otaczających Pszczolę (królową) - nawet jeśli otoczona jest przez własne owady – przegrywa.



DOKŁADANIE OWADÓW:

Na początku gry gracze umieszczają po jednym dowolnym owadzie na środku stołu - połączone ze sobą dowolnym bokiem. Oprócz tych dwóch owadów, każdy następny może być przyłączany TYLKO do swoich owadów. Natomiast jeśli już jest dołożony do gry, może się poruszać także przylegając do owadów przeciwnika. Uwaga: raz dołożony owad nie może być w żaden sposób wyeliminowany z gry!



UMIESZCZANIE PSZCZOŁY (KRÓLOWEJ):

Królowa może być dołożona do gry w dowolnym spośród pierwszych czterech ruchów, każdy gracz sam podejmuje decyzję w którym. Po czwartej kolejce obie królowe muszą być dołączone do gry. Dopiero gdy królowa znajduje się w grze, można poruszać dołączone owady.



WYKONYWANIE RUCHÓW:

Gracze na zmianę dokładają nowego owada ALBO poruszają już dołączonego. Poruszać można tylko owady wcześniej dołączone do gry.

OWADY:

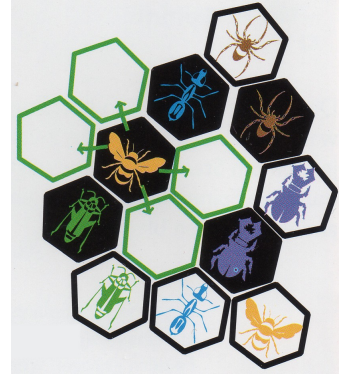


KRÓLOWA

Królowa porusza się w dowolnym kierunku, o jedno pole.

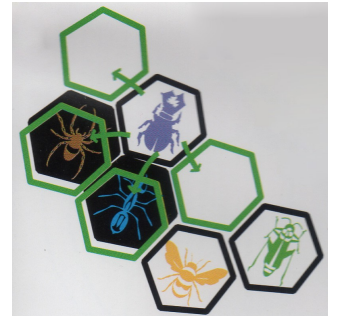
Wskazówka: Pomimo jej ograniczeń w ruchu, jeśli ruszysz nią w odpowiednim momencie to możesz poważnie pokrzyżować plany twojego przeciwnika.

W tej pozycji, czarna Królowa jest zdolna ruszyć się na jedno z czterech zielonych pozycji.



ŻUK

Żuk, tak jak królowa, porusza się o jedno pole w dowolnym kierunku, ale może on także wchodzić na inne owady. Kładzie się go wtedy na owadzie przeciwnika. Owad ten jest unieruchomiony i przybiera kolor w którym jest żuk, leżący na nim (co jest zaletą, przy dokładaniu nowych owadów). Żuka nie obowiązuje zasada wolności ruchu - może wchodzić w pola otoczone przez inne owady. Żuka może unieruchomić inny Żuk - także kładzie się go na wierzchu. Nawet wszystkie cztery żuki mogą być położone na sobie!



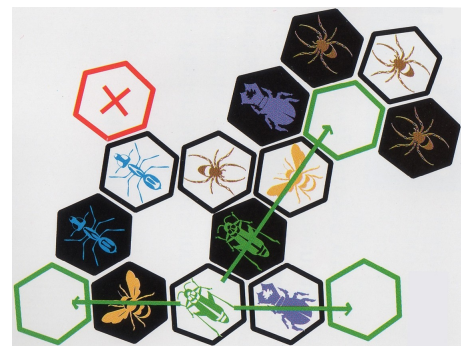
W tej pozycji, Żuk jest zdolny ruszyć się na jedno z czterech zielonych pozycji.



KONIK POLNY

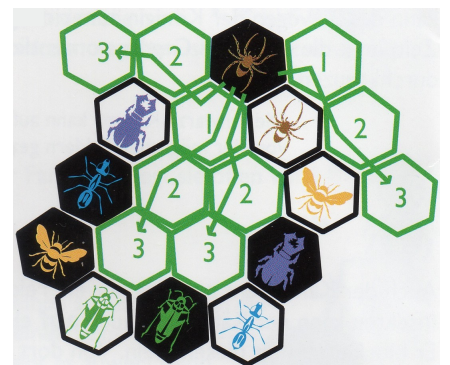
Konik polny nie porusza się w zwykły sposób, ale skacze ze swojego miejsca na pierwsze wolne miejsce w linii prostej, ponad połączonymi owadami.

W tej pozycji, biały Konik Polny może skoczyć na jedno z trzech wolnych miejsc. Nie może skoczyć przez lukę na pozycję X.



PAJĄK

Pająk porusza się o dokładnie trzy miejsca wokół roju (nie może poruszyć się mniej ani więcej). Musi też przemieszczać się w jednym kierunku (w jednym ruchu nie może się cofać po swoich śladach). Ponadto nie może odrywać się od roju - wszystkie trzy miejsca przez które przechodzi muszą się łączyć z innymi owadami.



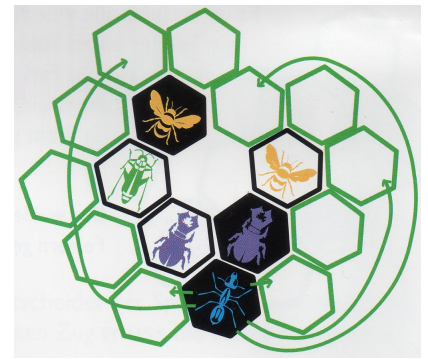
W tej pozycji, czarny Pająk może skończyć ruch na jednej z czterech pozycjach numer 3, ale nie może skończyć ruchu na pozycjach 2 lub 1.



MRÓWKA

Mrówka może poruszać się do jakiegokolwiek miejsca wokół roju, ale musi przestrzegać zasady wolności ruchu. Taka ruchliwość Mrówki sprawia, że jest najcenniejszym owadem w grze.

W tym przypadku, Mrówka może poruszać się w jedno z jedenastu zielonych pozycji, ale nie może się poruszyć do centrum Roju (patrz „Reguła wolności ruchu”).



NOWE OWADY

Zaleca się nowym użytkownikom, nie używać poniższych owadów, aż nie zdobędą pewnego doświadczenia w grze.



BIEDRONKA

Płytki Biedronki podczas rozgrywki są wprowadzane do gry w taki sam sposób jak pozostałe owady. Biedronka porusza się dokładnie o trzy pola: dwa na górze roju oraz jedno w dół (musi zejść z roju w ostatnim etapie ruchu). Nie może poruszać się jedynie dookoła roju, ani nie może zakończyć ruchu na innej płytce. Nie może blokować innych owadów zatrzymując się na nich, jednak może kończyć ruch na polach otoczonych ze wszystkich stron. Jej cechą jest duża „szybkość”.

W tym przypadku, Biedronka może zakończyć ruch w jednym z dziesięciu zielonych pozycjach.



KOMAR

Komar jest umieszczany w grze w taki sam sposób, jak inne owady. Komar nie posiada własnej, specyficznej zdolności ruchu, przejmuje on cechy ruchu dowolnego owada z którym się styka, w tym swoich przeciwników. Tak, więc zdolność ruchu komara zmienia się w trakcie gry.

Wyjątki: Jeśli Komar posiada zdolność ruchu Żuka i wejdzie na rój, to porusza się identycznie jak Żuk, dopóki nie zejdzie z Roju. Jeżeli jednak zejdzie z roju i stanie obok Żuka, który tworzy stos stojąc na innym owadzie, to może poruszać się nadal jak Żuk, a nie jak owad leżący pod nim. Gdy Komar styka się jedynie z innym Komarem i nie dotyka innych owadów, to nie może się poruszać.



W tym przypadku, Komar może poruszyć się jako Żuk lub Pająk i skończyć ruch na jednym z sześciu zielonych pozycjach.

NIEOFICJALNE DODATKI



SKORPION

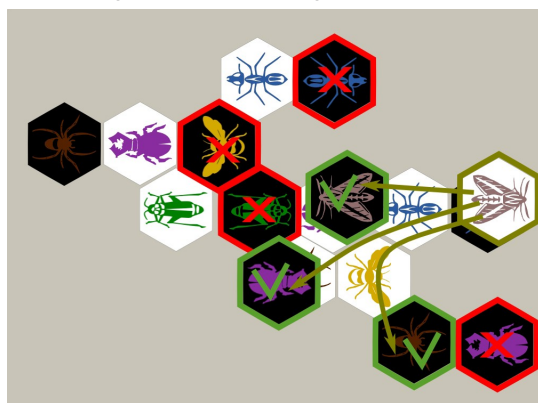
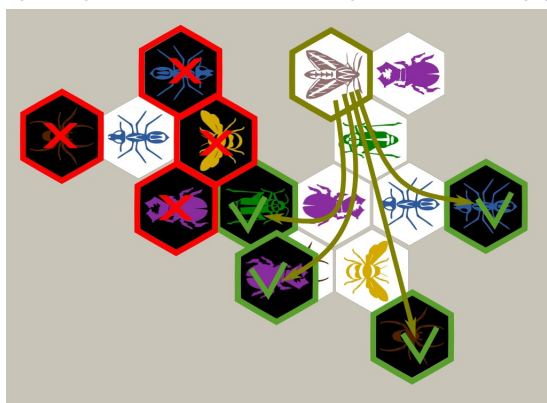
Skorpion może być dodawany do standardowego zestawu w taki sam sposób jak pozostałe owady. Skorpion porusza się o dwa pola dookoła roju, przy czym obowiązuje go zarówno zasada swobody ruchu, jak i zasada jednego roju. Skorpion może ukąsić przylegające do niego owada przeciwnego koloru, ale dopiero po zakończeniu ruchu wokół Roju (odwrotna kolejność jest zabroniona). Płytkę ukąszonego owada musi zostać odwrócona (rysunkiem do dołu). Ukąszony owad jest sparalizowany i nie może się poruszyć, chyba że gracz zużyje kolejkę na ponowne odwrócenie płytki. Owady mające zdolność wspinania się na szczyt roju nie mogą się zatrzymać na sparalizowanym owadzie! Skorpion nie może sparalizować drugiego Skorpiona.

Skorpion i Komar: należy pamiętać, że Komar naśladuje jedynie ruch sąsiedniego owada, ale nie jego właściwości, stąd Komar może poruszać się jak Skorpion, ale nie może skopiować umiejętności paraliżowania.



ĆMA

Ćma może być dodana do standardowego zestawu w taki sam sposób jak pozostałe owady. Po umieszczeniu w roju, Ćma wędruje na jego szczyt i zatrzymuje się na najbliższej płytce (lub na stosie płytek) o kolorze przeciwnym do własnego (Ćmy białe zatrzymują się tylko na czarnych płytkach, Ćmy czarne – na białych). Ćma jest w stanie wspiąć się na szczyt roju nawet z okrażonego pola. W kolejnych ruchach ćma przemieszcza się podobnie, jednak nie może zejść z roju! W jednej kolejce Ćma porusza się po dowolnej liczbie płytek, pod warunkiem, że nie zostanie przesunięta nad więcej niż jednym polem przeciwnego koloru, na którym musi się zatrzymać. Owad, na którym spoczywa Ćma, nie może się poruszyć. Ćmę obowiązuje zasada pojedynczego roju: podczas ruchu nie może opuścić roju poruszając się nad przerwą pomiędzy płytkami. Ćma to owad wyłącznie defensywny: nie może okrążyć Królowej przeciwnika, jednak może ją unieruchomić.



Możliwe ruchy dla białej Ćmy (zaznaczona kolorem oliwkowym) bezpośrednio po umieszczeniu w roju (lewy diagram) i w kolejnych kolejkach (prawy diagram). Ćma może się przemieścić na pola zaznaczone na zielono. Pola oznaczone kolorem czerwonym są dla niej niedostępne, gdyż dojście do któregośkolwiek z nich wiązałoby się ze złamaniem zasady pojedynczego roju lub ruchem nad więcej niż jednym polem czarnym.

Ćma i Komar: aby uniknąć problemów podczas gry Ćmą i Komarem, zalecane jest wprowadzenie zmiany do oryginalnych zasad ruchu dla Komara: Komar może skopiować ruch każdego odkrytego owada na sąsiednim polu, pod warunkiem, że ruch ten nie kończy się na szczycie Roju! Innymi słowy: Komar nie może wspinać się na Rój!

Możliwe jest również użycie innych rozwiązań:

- Właściwości Ćmy są dostępne dla Komara. Komar może przejmować ruch Ćmy (musi być odkryta i stykać się z nim na tym samym lub wyższym poziomie), jeśli jest na dole Roju. Na górze Roju, Komar może poruszać się TYLKO jak Żuk, do czasu aż z niego zejdzie.
- Komar może dostosować ruch do Ćmy, jeśli zostanie umieszczony obok niej i Ćma jest odkryta. Na szczycie Roju Komar rusza się jak Żuk. Jeśli Ćma i Żuk znajduje się obok niego (odkryta na tym samym poziomie lub wyższym), może wybrać czy poruszać się jak Żuk lub jak Ćma.



WAŻKA

Ważka to dodatek do standardowego zestawu Roju i może być dodawana w ten sam sposób co inne owady. Ważka porusza się o dwa pola. Jedno pole do przodu w dowolnym kierunku i jeden do przodu w lewo lub do przodu w prawo. Ważka może skończyć ruch na innym owadzie. Rozpoczęcie ruchu na innym owadzie, to zabrania owada pod sobą, ale tylko wtedy kiedy pole docelowe jest wolne. W przeciwnym razie, Ważka porusza się sama. Tylko jeden owad znajdujący się bezpośrednio pod Ważką może być transportowany.

Wyjątki: Ważka nie może być transportowana przez inną Ważkę. Transport owada jest niedozwolony, jeśli rozdziela Rój na dwa lub więcej kawałków. Rój ani podczas ruchu, ani po zakończeniu ruchu nie może zostać rozłączony. Zasada jednego roju zawsze obowiązuje.



1. Możliwości ruchu Ważki.



2. Transportowanie Ważką. Nie ma znaczenia, czy pole przez które leci Ważka jest wolne, czy nie, tak długo, jak pole lądowania jest wolne i Rój nie jest rozłączony w czasie lub po ruchu.



4. Ważka musi poruszać się samodzielnie! Podczas transportowania owada pod spodem, Rój tymczasowo podzieli się (na A i B), co jest zabronione.



5. Ruch Ważką jest zabroniony, ponieważ spowodują on tymczasowy podział Roju (na A i B) podczas ruchu.

Ważka i Komar: podczas gry z obydwojema owadami, Komar może

dostosować ruch do Ważki, jeśli zostanie umieszczony obok niej i Ważka jest odkryta. Pod warunkiem, że jest to puste pole, aby zakończyć ruch na nim. Komar nie może wejść na górę Roju za pomocą ruchu Ważki, ani nie może używać zdolności transportowej Ważki. Czyli: Komar może wejść na górę Roju tylko jako Żuk i w dalszym ciągu porusza się jak Żuk, aż zejdzie z Roju.

Ćma i Ważka: grając zarówno Ćmą jak i Ważką zauważ, że przetransportowanie Ćmy przez Ważkę jest jedynym sposobem, aby Ćma opuściła szczyt roju i znalazła się ponownie na poziomie dolnym!

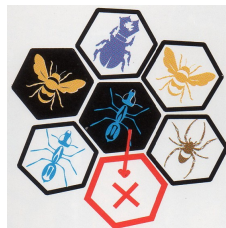
REGUŁA JEDNEGO ROJU:

Wszystkie owady będące w grze muszą być ze sobą połączone. Nie można wykonać takiego ruchu, w konsekwencji którego rój owadów podzieliłby się na dwa, bądź jakkolwiek owad zostałby od niego odłączony. Nawet jeśli poruszany owad ląduje na takim miejscu, że rój jest znowu połączony - taki ruch jest zabroniony.



REGUŁA WOLNOŚCI RUCHU:

Tak samo owad może poruszyć się tylko w takie miejsce, w które fizycznie może się wsunąć - co najmniej dwie sąsiednie ściany są wolne. Do pustych miejsc otoczonych z pięciu stron wskakiwać mogą tylko koniki polne i żuki.



KONIEC GRY:

Gra kończy się, gdy Królowa dowolnego gracza jest całkowicie otoczona. Nie jest istotne jakimi owadami jest otoczona i jaki jest kolor owadów. Gracz, którego królowa jest otoczona przegrywa.

Istnieje taka możliwość, że w jednym ruchu otacza się Królowe Obu graczy. W takiej sytuacji jest remis. Remis jest także wtedy, gdy obaj gracze są zmuszeni do wykonywania bez końca tych samych - nie przynoszących efektów - ruchów.