

Règles du Hive

Comment jouer à Hive

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Encercler complètement la reine adverse avec des pièces de n'importe quelle couleur.
- **Mécanique principale** : Placement et déplacement de tuiles hexagonales représentant des insectes, chacun avec un mouvement unique.
- **Condition de victoire** : Les 6 cases autour de la reine adverse sont toutes occupées.

Salut ! Alors tu veux te lancer dans **Hive** ? Excellent choix ! C'est un jeu de stratégie pure pour 2 joueurs, sans plateau, sans dés, juste tes neurones et 22 tuiles en forme d'hexagones qui représentent des insectes. Imagine un mix entre les échecs et un puzzle vivant qui se construit au fur et à mesure. Pas besoin de table spéciale, tu peux même y jouer sur un banc au parc. Allez, je t'explique tout ça simplement !

Le matériel et la mise en place

Dans la boîte, tu trouves **22 pièces hexagonales** : 11 blanches et 11 noires. Chaque camp possède les insectes suivants :

- 1 **Reine abeille**
- 2 **Scarabées**
- 2 **Araignées**
- 3 **Sauterelles**
- 3 **Fourmis**

La mise en place est ultra simple : il n'y en a pas ! Pas de plateau à déplier, pas de cartes à mélanger. Chaque joueur prend ses 11 pièces devant lui, on décide qui commence (pile ou

face, pierre-feuille-ciseaux, comme tu veux), et c'est parti. Le premier joueur pose une pièce au centre de la table, le second en pose une à côté, et la **ruche** commence à se former. Si tu aimes les jeux de stratégie à deux sans hasard, comme le [Patchwork](#), tu vas adorer celui-ci !

Poser de nouvelles pièces

La règle de placement de base

À chaque tour, tu as le choix : soit tu **poses** une nouvelle pièce de ta réserve dans la ruche, soit tu **déplaces** une pièce déjà en jeu (on verra ça après). Quand tu poses une pièce, voici la règle d'or :

- Au **tout premier tour** de chaque joueur, les deux pièces sont simplement posées côte à côte (pas de restriction de couleur pour ces deux premières pièces).
- À partir du **troisième placement** (c'est-à-dire dès le deuxième tour du premier joueur), toute nouvelle pièce posée doit **uniquement toucher des pièces de sa propre couleur**. Elle ne peut pas être adjacente à une pièce adverse au moment où tu la poses.

Cette restriction ne concerne que le placement de nouvelles pièces. Une fois qu'une pièce est en jeu et que tu la déplaces, elle peut tout à fait venir au contact de pièces adverses, pas de souci !

La reine doit sortir tôt

Attention, point crucial : ta **Reine abeille** doit obligatoirement être posée au plus tard à ton **quatrième tour**. Tu peux la jouer dès le premier tour si tu veux, mais au quatrième, elle doit être sur la table. C'est non négociable ! Tant que ta reine n'est pas posée, tu ne peux pas déplacer tes autres pièces. Donc plus tu attends, plus tu te privés de mobilité.

Petit conseil stratégique : poser la reine au 2e ou 3e tour est souvent un bon compromis. Trop tôt, elle est vulnérable. Trop tard, tu perds des tours de déplacement précieux !

[IMAGE_MATERIEL]

Les deux règles fondamentales de déplacement

La règle de la ruche unique

La **ruche**, c'est l'ensemble de toutes les pièces posées sur la table. Elle doit TOUJOURS rester en un seul bloc. Jamais tu ne peux faire un mouvement qui séparerait la ruche en deux groupes distincts, même temporairement pendant un déplacement. Avant de bouger une pièce, vérifie mentalement : « Si je retire cette pièce, est-ce que tout reste connecté ? » Si la réponse est non, tu ne peux pas la déplacer.

La règle de la liberté de mouvement

Sauf exceptions (le **scarabée** et la **sauterelle** qui ont des pouvoirs spéciaux), une pièce doit pouvoir **glisser** physiquement vers sa destination sans qu'on ait besoin de soulever ou pousser d'autres pièces. Si un passage est trop étroit entre deux pièces pour que ta tuile puisse s'y faufiler, le mouvement est interdit. Imagine que tu fais glisser la pièce sur la table : si elle reste coincée, c'est non !

Le déplacement de chaque insecte

La reine abeille

La **Reine** se déplace d'**une seule case** dans n'importe quelle direction autour de la ruche. C'est la pièce la plus vulnérable, celle qu'il faut protéger à tout prix tout en essayant d'encercler celle de ton adversaire. Elle doit respecter la règle de liberté de mouvement.

Le scarabée

Le **Scarabée** se déplace aussi d'**une seule case**, mais il a un super pouvoir : il peut **grimper par-dessus les autres pièces** ! Quand il est posé sur une autre pièce, celle du dessous est complètement bloquée et ne peut plus bouger. Le scarabée n'est pas soumis à la règle de liberté de mouvement : il saute littéralement en place. Le seul moyen de bloquer un scarabée perché ? Poser un autre scarabée dessus ! On peut empiler jusqu'à **5 pièces maximum**. Quand le scarabée est au sommet d'une pile, il prend la couleur de son propriétaire pour les

règles de placement (une nouvelle pièce posée à côté doit considérer la couleur du dessus de la pile).

La sauterelle

La **Sauterelle** ne glisse pas : elle **saute en ligne droite** par-dessus une ou plusieurs pièces alignées et atterrit sur la première case vide de l'autre côté. Elle doit toujours sauter par-dessus au moins une pièce. Elle n'est pas soumise à la règle de liberté de mouvement, ce qui lui permet d'atterrir dans des espaces totalement encerclés. C'est la pièce idéale pour combler un trou dans un encerclement !

L'araignée

L'**Araignée** doit effectuer exactement **3 pas** le long du contour de la ruche. Pas 2, pas 4 : exactement 3. Elle ne peut pas revenir sur ses pas durant ce déplacement et doit toujours rester au contact de la ruche. Elle respecte la règle de liberté de mouvement à chaque pas. C'est une pièce un peu délicate à jouer, mais très utile pour des attaques précises à distance moyenne.

La fourmi

La **Fourmi** est la reine de la mobilité ! Elle peut se déplacer vers **n'importe quelle position** autour de la ruche, en glissant le long du contour aussi loin qu'elle le souhaite. Elle respecte la règle de liberté de mouvement, mais comme elle peut aller presque partout, c'est une pièce extrêmement puissante pour attaquer ou défendre. Si tu aimes les stratégies offensives, la fourmi sera ta meilleure amie.

Astuce : garde au moins une fourmi en réserve pour les moments critiques. Sa mobilité peut retourner une situation désespérée en un seul coup !

Ce système de pièces aux mouvements variés rappelle un peu la mécanique de [Ironwood](#), où chaque unité a ses particularités. Et si tu cherches un autre jeu de duel stratégique malin, jette un oeil aux [Cités rivales](#).

[IMAGE_FIN]

Fin de partie et cas particuliers

Victoire

La partie se termine instantanément quand la **Reine abeille** d'un joueur est **complètement encerclée**, c'est-à-dire que les 6 cases hexagonales autour d'elle sont toutes occupées. Peu importe la couleur des pièces qui l'encerclent : tes propres pièces comptent aussi ! Donc fais bien attention à ne pas enfermer toi-même ta reine en voulant protéger autre chose.

Match nul

Il y a deux situations de match nul :

- Si un mouvement encercle **les deux reines en même temps**, la partie est déclarée nulle.
- Si les deux joueurs répètent indéfiniment les mêmes mouvements (chacun sauvant sa reine en boucle), la partie est également nulle et doit être rejouée.

Blocage total

Si à ton tour tu ne peux ni poser de nouvelle pièce ni déplacer de pièce déjà en jeu, tu passes simplement ton tour. Cela peut arriver quand toutes tes pièces sont coincées et que tu ne peux rien placer sans toucher une pièce adverse.

Récapitulatif des pièces

Insecte	Nombre par joueur	Déplacement	Particularité
Reine abeille	1	1 case dans n'importe quelle direction	Doit être posée avant le 5e tour
Scarabée	2	1 case dans n'importe quelle direction	Peut grimper sur les autres pièces et les bloquer
Sauterelle	2	Saute en ligne droite par-dessus des pièces	Ignore la règle de liberté de mouvement

Insecte	Nombre par joueur	Déplacement	Particularité
Araignée	2	Exactement 3 pas le long de la ruche	Ne peut pas revenir sur ses pas
Fourmi	3	N'importe où le long du contour de la ruche	Pièce la plus mobile du jeu

Et voilà, tu sais tout pour te lancer ! Hive est un jeu qui se comprend vite mais qui offre une profondeur stratégique incroyable. Chaque partie est différente, et plus tu joues, plus tu découvres des combinaisons subtiles. Si tu aimes ce genre de réflexion à deux, tu pourrais aussi apprécier [Rebirth](#) pour un autre duel tactique captivant. Allez, pose ta première pièce et que le meilleur stratège gagne !