



Hallo Boardgamefan!

Wir erstellen Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die wir Dir gern zur Verfügung stellen. Dabei ist es uns sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen.

Es hat viel Zeit und auch Geld gekostet diese Dokumente zu erstellen. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es uns sehr helfen, wenn Du uns mit einer kleinen Spende unterstützt. Den Link zu unserem Paypal-Spenden-Button findest Du auf unserer Homepage:

**boardgamefan.de**

Vielen Dank und viel Spaß!

## HIVE POCKET | KURZANLEITUNG

---

**Ziel:** Kreise die gegnerische Bienenkönigin ein. Umkreisende Steine können eigene und gegnerische sein.

**Start:** Startet, indem beide Spieler einen Stein Seite an Seite legen. Abgesehen vom ersten Stein dürfen neue Steine nie neben einen gegnerischen Stein gelegt werden.

Der Schwarm darf nicht geteilt werden. Steine dürfen nur an Positionen geschoben werden, außer bei Sprüngen.

---

*Nachdem die Königin platziert wurde, darfst Du in deinem Zug **entweder** einen neuen Stein spielen oder einen vorhandene bewegen.*

---

## HIVE POCKET | KURZANLEITUNG

---

**Ziel:** Kreise die gegnerische Bienenkönigin ein. Umkreisende Steine können eigene und gegnerische sein.

**Start:** Startet, indem beide Spieler einen Stein Seite an Seite legen. Abgesehen vom ersten Stein dürfen neue Steine nie neben einen gegnerischen Stein gelegt werden.

Der Schwarm darf nicht geteilt werden. Steine dürfen nur an Positionen geschoben werden, außer bei Sprüngen.

---

*Nachdem die Königin platziert wurde, darfst Du in deinem Zug **entweder** einen neuen Stein spielen oder einen vorhandene bewegen.*

---

**Bienenkönigin:** Bewegt sich immer nur **1 Feld** pro Zug weit. Muss in den **ersten 4 Zügen** gespielt werden.

**Ameise:** Bewegt sich zu einer beliebigen Position um den Schwarm herum.

**Käfer: 1 Feld** pro Zug. Kann sich auf benachbarte Steine bewegen. Steine unterhalb des Käfers sind geblockt und zählen im Bezug auf andere Steine wie der Käfer. Mehrere Käfer möglich.

**Grashüpfer:** Springt auf ein **beliebig weit** entferntes Feld entlang einer geraden Linie. Muss dabei aber mindestens einen anderen Stein überspringen.

**Spinne:** Bewegt sich genau **3 Felder**, ohne ein Feld 2x zu betreten.

**Marienkäfer: 3 Felder: 2** über andere Steine, **1** auf freies Feld.

**Mosquito:** Kopiert die Fähigkeit eines angrenzenden Steins.

**Bienenkönigin:** Bewegt sich immer nur **1 Feld** pro Zug weit. Muss in den **ersten 4 Zügen** gespielt werden.

**Ameise:** Bewegt sich zu einer beliebigen Position um den Schwarm herum.

**Käfer: 1 Feld** pro Zug. Kann sich auf benachbarte Steine bewegen. Steine unterhalb des Käfers sind geblockt und zählen im Bezug auf andere Steine wie der Käfer. Mehrere Käfer möglich.

**Grashüpfer:** Springt auf ein **beliebig weit** entferntes Feld entlang einer geraden Linie. Muss dabei aber mindestens einen anderen Stein überspringen.

**Spinne:** Bewegt sich genau **3 Felder**, ohne ein Feld 2x zu betreten.

**Marienkäfer: 3 Felder: 2** über andere Steine, **1** auf freies Feld.

**Mosquito:** Kopiert die Fähigkeit eines angrenzenden Steins.