

Panj

Abstraktna strategija · 2 · 20–30 min

CILJ

Obkoli nasprotnikovo Matico z vseh 6 strani. Ploščice so lahko čigave koli.

POTEZA

Na potezi narediš **eno**: postaviš novo ploščico iz zaloge, ali premakneš ploščico, ki je že v panju. Poteze ne smeš izpustiti, razen če nimaš nobene veljavne.

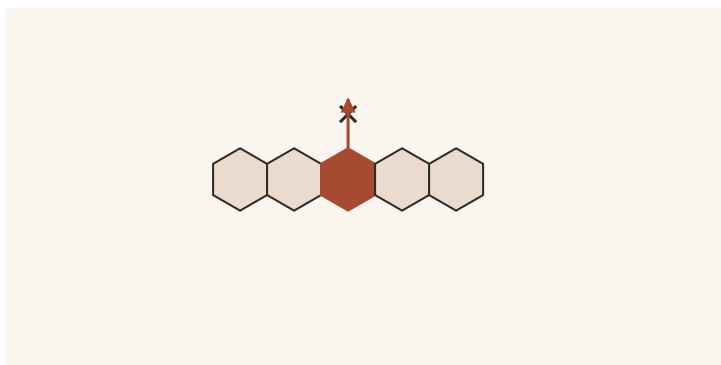
Nova ploščica se mora dotikati vsaj ene tvoje in **nobene nasprotnikove**. To velja samo pri postavljanju. Izjema sta prvi dve ploščici v igri.

Matico moraš postaviti najpozneje v 4. potezi. V trenutnem pravilniku Pocket Ultimate je ne smeš postaviti kot svoje prve ploščice. Dokler ni v panju, ne smeš premakniti ničesar; lahko samo postavljaš.

Igra se konča takoj, ko je Matica obdana z vseh šestih strani. Če sta z isto potezo obdani obe Matici, je igra neodločena. Igralca se lahko dogovorita za remi tudi ob neizogibnem ponavljanju istih potez brez možnosti razrešitve.

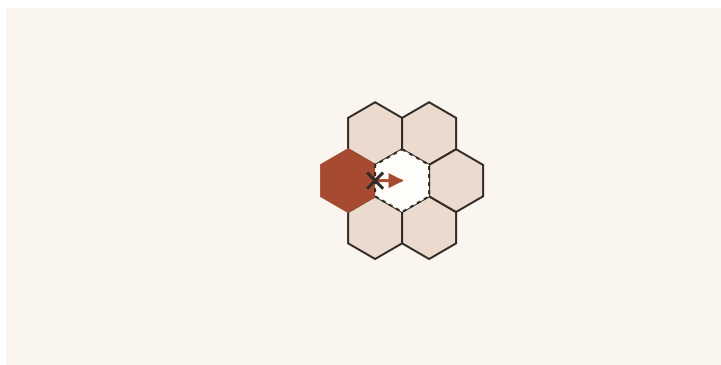
Osnovna igra: omejitve in premiki

1. Panj mora ostati v enem kosu. Ploščice ne smeš premakniti, če bi panj razpadel na dva dela. To velja tudi med premikom, ne le na koncu.



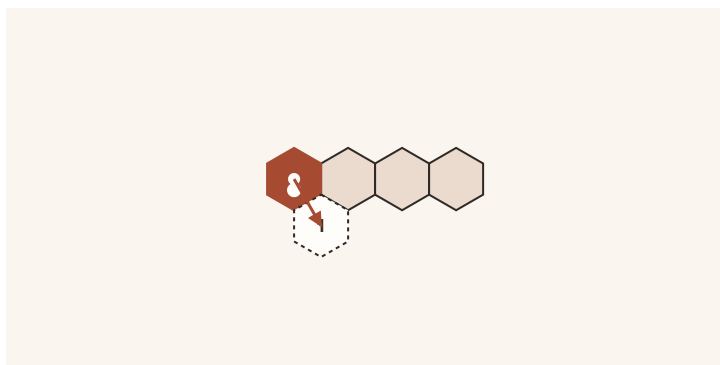
Te ploščice ne smeš premakniti. Panj bi razpadel na dva dela.

2. Ploščica mora imeti prostor za premik. Če je reža med dvema sosednjima ploščicama preozka, skozi ne more. Kobilica jo preskoči. Hrošč in Pikapolonica lahko splezata iz obdanega talnega mesta ali vanj, vendar tudi njiju ustavijo dovolj visoki kupi, ki na višini premika tvorijo ozka vrata.

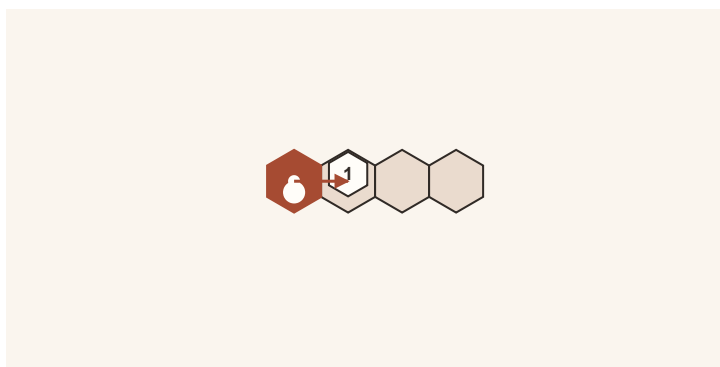


Reža je preozka. Ploščica ne more skozi.

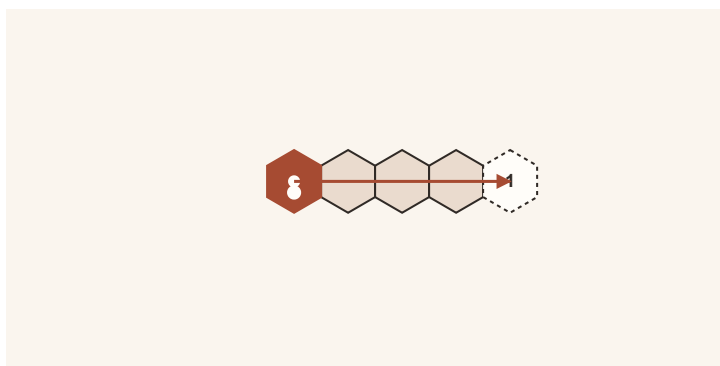
Matica: zdrsne za 1 prosto mesto ob robu panja. Ves čas veljata pravili enega panja in prostega drsenja.



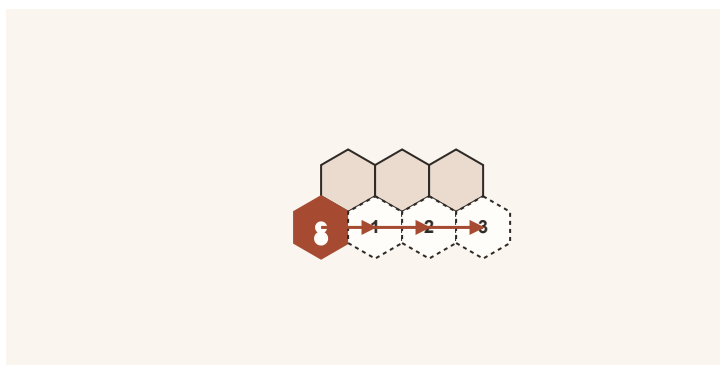
Hrošč: 1 mesto. Na tleh drsi kot Matica, lahko pa se povzpne na sosednjo ploščico ali kup. Na vrhu lahko prečka panj in se spusti tudi v sicer zaprto prazno mesto. Ploščica pod njim je ujeta; barva vrhnjega Hrošča določa, čigav je kup pri postavljanju novih ploščic.



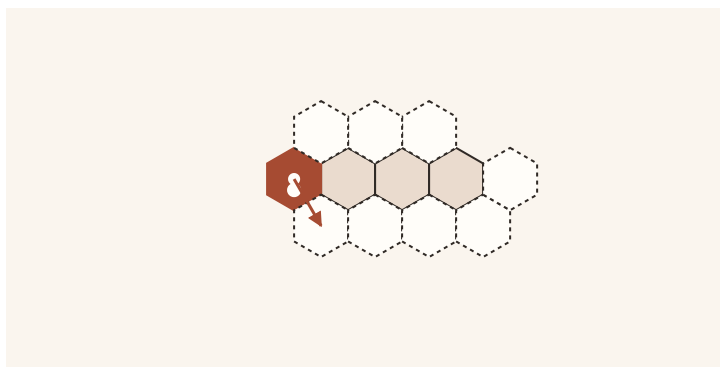
Kobilica: skoči v ravni črti čez vsaj eno neprekinjeno vrsto ploščic na prvo prazno polje. Ne sme preskočiti praznine ali se ustaviti pred prvim praznim mestom.



Pajek: natanko 3 drseči koraki ob robu. Pri vsakem od treh korakov mora ostati v stiku s panjem; ne sme se ustaviti prej ali se vračati po isti poti.



Mravlja: poljubno daleč okoli zunanjega roba, do katerega lahko pride z neprekinjenim drsenjem. Ne more skozi zaprta ozka vrata ali v zaprto notranjo luknjo.



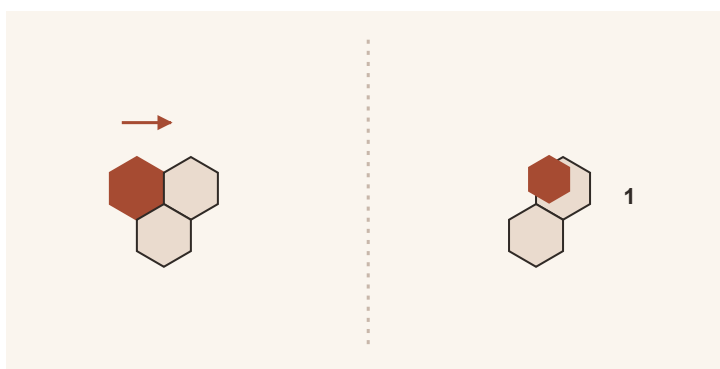
Priprava in razširitve: uradne / Colony

Osnovna igra: 22 ploščic, 11 na igralca. Matica ×1, Hrošč ×2, Kobilica ×3, Pajek ×2, Mravlja ×3. Vsaka od treh razširitvev doda po 1 ploščico vsake barve, zato ima Hive Pocket z vsemi razširitvami **14 ploščic na igralca**. Deske ni; ploščice same tvorijo igralno polje.

Uradne razširitve: Komar, Pikapolonica, Stenica

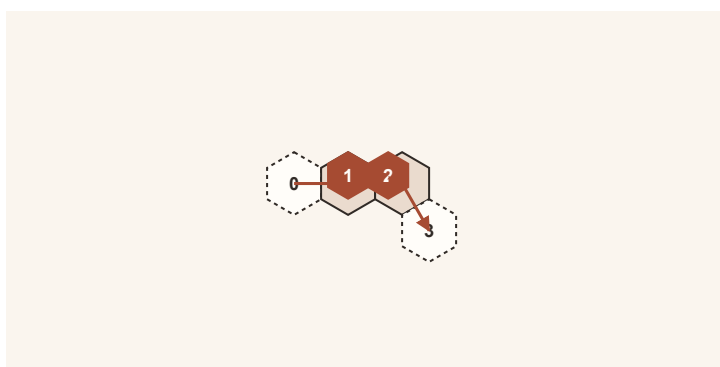
Komar za eno potezo kopira sposobnost **ene vrste** ploščice, ki se je na začetku poteze dotika — tudi nasprotnikove. Če se dotika več vrst, izbere eno. Pri sosednjem kupu šteje samo vrhnja ploščica. Če je Komar na vrhu panja, se premika kot Hrošč, dokler se ne spusti na tla.

Če se Komar na tleh dotika samo drugega Komarja in nobene druge vrste, nima sposobnosti, ki bi jo lahko kopiral, zato se ne more premakniti.



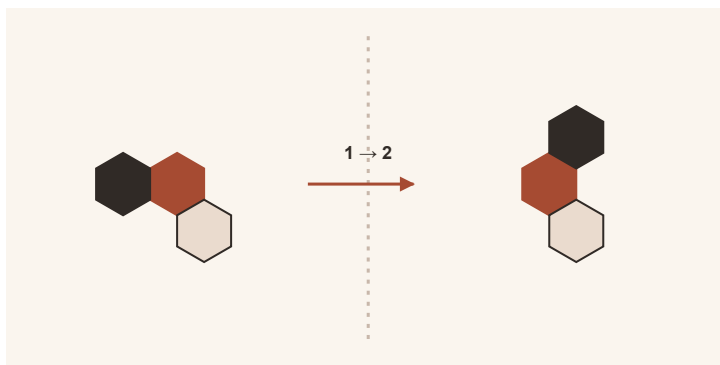
Levo je Komar ter dve sosednji ploščici. Kopira sosednjega Hrošča; desno stoji na njem.

Pikapolonica se premakne natanko 3 korake: prva dva po vrhu zasedenih ploščic ali kupov, tretjega pa navzdol na prazno mesto. Ne sme uporabiti praznega mesta v prvih dveh korakih in ne sme ostati na vrhu.



0 je začetek na tleh. Rdeča koraka 1 in 2 sta na vrhu zasedenih ploščic; črtkano mesto 3 je cilj na praznih tleh ob panju.

Stenica se lahko sama premakne za 1 mesto kot Matica. Namesto tega lahko sosednjo talno ploščico katere koli barve dvigne nase in jo spusti na **drugo** prazno sosednje mesto.



Levo prej, desno potem. Temna talna ploščica se premakne na drugo sosednje mesto: 1 dvig na Stenico, 2 spust.

Stenica ne sme premakniti ploščice v kupu, ploščice, ki jo je nasprotnik pravkar premaknil, ali ploščice, katere odstranitev bi razcepila panj. Pri dvigu in spustu ploščice ne sme potisniti skozi ozka vrata dovolj visokih kupov. Tako premaknjene ploščice na potezi naslednjega igralca ni dovoljeno premakniti — niti neposredno niti z drugo Stenico. Komar lahko kopira navadni premik ali posebno sposobnost Stenice, ki se je dotika, tudi če je Stenica sama začasno imobilizirana; pokrita Stenica pa ne šteje, ker pri kupu velja le vrhnja ploščica.

Hive Colony: neuradne, oboževalske razširitve

Colony ni izdelek Gen42 in ni turnirski Hive. Spodaj ločujemo izvirne module Venom, Swarm, Predators, Honeycombo in Guardians. Uporabita isti nabor in različico pravil; začnita z enim modulom. Poznejše domače zbirke dodajajo še druge žuželke.

Venom

Dvostranske ploščice omogočajo tretjo izbiro poteze: obrat ploščice. Matico postavi z običajno stranjo navzgor; obračlaš in premikaš šele po njeni postavitvi. Pokrite ali v prejšnji nasprotnikovi potezi premaknjene ploščice ne smeš obrniti. Obkolitev Matice ali Ose pomeni poraz.

- **Osa:** en drseči korak ali pik nepokrite nasprotnikove ploščice: obrni jo in za eno potezo ustavi njeno premikanje, sposobnost in obrat. Ne ciljaj pravkar premaknjene ali obrnjene ploščice.
- **Kresnica:** s tal dva koraka po vrhu; ko je zgoraj, en korak na potezo, dokler se ne spusti. Po tleh ne drsi.
- **Kačji pastir:** povzpne se na sosednjo ploščico, nato po vrhu naravnost do prvega prostega mesta za neprekinjeno vrsto in tam sestopi.
- **Škorpijon:** natanko dva drseča koraka. Sosednjim nasprotnikovim žuželkam preprečuje obrat; Ščitasta stenica je imuna. Pokrit izgubi pasivno moč.
- **Muha:** prileti na ploščico, ki jo je nasprotnik pravkar postavil, premaknil ali obrnil, nato en korak navzdol na prazna sosednja tla.
- **Stonoga:** trije koraki po vrhu; konča na posamezni, nezloženi ploščici, ki nato zamenja mesto z njenim izvorom. Panj mora ostati povezan tudi med zamenjavo.
- **Ščitasta stenica:** en korak gor, en dol. Nasprotnik je ne more premakniti, obrniti ali odstraniti; tudi sosednja prijateljska ploščica ne. Pokrita izgubi zaščito.
- **Klop:** na eni potezi en korak gor, na naslednji en dol; po vrhu ne hodi. Namesto premika lahko uporabi premik ali aktivno sposobnost nasprotnikove sosednje ploščice na isti višini. Pasivnih moči ne kopira.

Swarm · Predators · Honeycombo · Guardians

Swarm: začni z Matico in tremi skrivaj izbranimi ploščicami. Ostalo gre v skupno vrečko; po postavitvi vzemi novo ploščico, tudi nasprotnikovo. Po postavitvi Matice lahko namesto poteze vzameš dodatno iz vrečke ali svojo ploščico iz nasprotnikove roke.

Predators: Morilska stenica drsi en korak ali odstrani sebe in sosednjo nezloženo nasprotnikovo ploščico, razen pravkar premaknjene ali obrnjene. Bogomolka se običajno ne premika: odstrani sebe in ploščico, ki jo je nasprotnik pravkar postavil. Odstranitev Matice ali Ose zmaga; povezanost in zaščita Ščitaste stenice še vedno veljata.

Honeycombo: nevtralni Sat začne s črno stranjo navzgor. Igralec vidne barve ga lahko po postavitvi Matice obrne namesto poteze in v svoji naslednji potezi izvede dve dejanji. Sat ostane na mestu, ne sme biti odstranjen ali pokrit ob koncu poteze; nasprotnik ga ne sme takoj obrniti nazaj.

Guardians: Metulja ali Veščo postavi neposredno na svojo ploščico, brez stika z nasprotnikovo barvo. Metulj hodi dva koraka po vrhu; Vešča en korak dol in en gor. Ta modul spremeni zmago: Matico ali Oso moraš obkoliti s šestih strani *in* pokriti od zgoraj.

Colony viri: [BGG: oboževalska razširitev](#) · [izvirni pravilnik \(zrcalo\)](#) · [Venom](#) · [ostali moduli](#).

Vir: [Hive Pocket Ultimate — uradni pravilnik](#). Diagrami so izvirni. Uradni pravilnik prebran 2026-10-02.
