

**2**

SPIELER

Hive ist ein abstraktes Legespiel für 2 Personen, das ohne Spielbrett auskommt. Die sechseckigen Insektensteine bilden selbst das Spielfeld, den sogenannten Schwarm. Ziel ist es, die gegnerische Bienenkönigin von allen sechs Seiten einzuschließen.

Spielziel

Umstellt die gegnerische Bienenkönigin so, dass sie von 6 Steinen berührt wird. Die Farbe dieser Steine ist dabei egal.

Vorbereitung

Jede Person nimmt sich 11 Steine einer Farbe und legt sie offen vor sich ab. Ein Spielbrett braucht ihr nicht, die Steine bilden das Feld selbst. Gespielt wird auf einer freien Tischfläche.

So spielt ihr

- 1 Die jüngste Person legt den ersten Stein in die Mitte des Tisches.
- 2 Die andere Person legt einen Stein direkt daran an.
- 3 Danach seid ihr abwechselnd dran. Neu eingesetzte Steine dürfen ab jetzt nur noch eigene Steine berühren.
- 4 Spätestens im eigenen vierten Zug muss die Bienenkönigin im Spiel sein.
- 5 Sobald eure Königin liegt, dürft ihr in einem Zug statt einzusetzen auch einen bereits liegenden Stein bewegen – jedes Insekt nach seiner eigenen Zugart.
- 6 Der Schwarm darf dabei nie auseinanderbrechen, auch nicht kurzzeitig während eines Zuges.

So gewinnt ihr

Wer den Stein setzt oder zieht, der die gegnerische Königin vollständig umschließt, gewinnt sofort.

Spielziel

In Hive geht es darum, die Bienenkönigin der Gegenseite vollständig einzukesseln. Sie gilt als bewegungsunfähig, sobald an allen 6 angrenzenden Feldern ein Stein liegt. Ob diese Steine schwarz oder weiß sind, spielt keine Rolle – auch eigene Steine können die eigene Königin einschließen. Gleichzeitig müsst ihr darauf achten, dass eure eigene Königin genug Luft behält.

Spielmaterial

11 Spielsteine pro Person

1 je Farbe Bienenkönigin

2 je Farbe Käfer

Spielaufbau

- Legt eine freie Tischfläche frei, ein Spielbrett gibt es nicht.
- Jede Person nimmt sich 11 Steine einer Farbe.
- Legt eure Steine offen vor euch ab, damit beide sehen, welche Insekten noch verfügbar sind.
- Die Steine selbst bilden im Spielverlauf das Feld, den Schwarm.

Spielbeginn

Den Anfang macht die jüngste Person am Tisch: Sie setzt einen beliebigen eigenen Stein in die Tischmitte. Die Gegenseite legt daraufhin einen eigenen Stein so an, dass sich beide Steine berühren. Ab dann wechselt ihr euch ab.

Spielablauf

Steine von außen einsetzen

Ab dem dritten Zug im Spiel gilt eine strenge Setzregel: Ein neu eingesetzter Stein darf nur Steine der eigenen Farbe berühren. Berührt das Zielfeld auch nur einen gegnerischen Stein, ist das Einsetzen dort verboten. Ein einmal gesetzter Stein bleibt im Spiel und darf nicht zurückgenommen werden.

Es ist völlig in Ordnung, zu gewinnen, ohne alle 11 Steine verbraucht zu haben.

Die Bienenkönigin

In den ersten Zügen entscheidet ihr selbst, wann ihr eure Königin einsetzt. Spätestens im vierten eigenen Zug muss sie aber auf dem Tisch liegen. Erst wenn eure Königin im Spiel ist, dürft ihr überhaupt Steine bewegen.

Einsetzen oder Ziehen

Solange ihr noch Steine vor euch liegen habt, habt ihr in jedem Zug die Wahl: Entweder ihr setzt einen neuen Stein von außen ein oder ihr bewegt einen bereits liegenden eigenen Stein.

Wie sich die Insekten bewegen

- 1 **Bienenkönigin:** Sie rückt pro Zug genau ein Feld weiter. Ihr Radius ist klein, zum richtigen Zeitpunkt kann ein Schritt die gegnerischen Pläne trotzdem zerstören.
- 2 **Käfer:** Auch er zieht nur ein Feld weit, darf aber als einziges Insekt auf einen anderen Stein klettern. Der Stein darunter ist dadurch blockiert. Später lässt sich der Käfer auf ein benachbartes freies Feld herunterfallen, selbst wenn dieses rundum eingeschlossen ist. Blockieren lässt sich ein oben sitzender Käfer nur durch einen weiteren Käfer. Alle 4 Käfer dürfen übereinander stehen. Für das Anlegen neuer Steine zählt die Farbe des obersten Käfers im Stapel. Frisch von außen eingesetzt darf ein Käfer nicht sofort auf einen anderen Stein klettern.
- 3 **Grashüpfer:** Er springt in gerader Linie über eine lückenlose Reihe von Steinen und landet auf dem ersten freien Feld dahinter. So erreicht er auch Felder, die ringsum verbaut sind. Mindestens ein Stein muss übersprungen werden, und über eine Lücke darf er nicht springen.
- 4 **Spinne:** Sie bewegt sich pro Zug exakt 3 Felder am Schwarm entlang. Während dieser Bewegung muss sie durchgehend Kontakt zu anderen Steinen halten. Kein Feld darf innerhalb eines Zuges zweimal betreten werden. Um berührte Steine herumlaufen ist erlaubt.
- 5 **Ameise:** Sie wandert beliebig weit am Rand des Schwarms entlang, solange sie die allgemeinen Zugregeln einhält. Durch ihre große Reichweite ist sie ein besonders starker Stein. Auf ein leeres Feld, das von Steinen umschlossen ist, darf auch sie nicht ziehen.

Der Schwarm muss zusammenbleiben

Alle Steine müssen jederzeit miteinander verbunden sein – während des Zuges und danach. Kein Stein und keine Gruppe darf abgetrennt werden. Ein Zug, der den Schwarm auch nur kurzzeitig teilt, ist verboten. Gegnerische Steine zu berühren ist beim Ziehen dagegen jederzeit erlaubt.

Bewegungsfreiheit

Ein Stein, der so eng zwischen anderen Steinen klemmt, dass er sich nicht herausschieben ließe, ohne andere Steine mitzubewegen, darf nicht ziehen. Dieselbe Überlegung gilt für das Ziel: Ein Stein darf nicht auf ein freies Feld gezogen werden, wenn er dafür andere Steine verschieben müsste. Käfer und Grashüpfer sind von dieser Einschränkung ausgenommen. Beim Einsetzen von außen gilt sie nicht – ein neuer Stein darf auch auf ein eingeschlossenes Feld gelegt werden, sofern er dort nur eigene Steine berührt.

Wenn nichts mehr geht

Kann jemand weder einen Stein einsetzen noch einen bewegen, wird der Zug ausgelassen. Die Gegenseite ist sofort wieder dran. Das Spiel läuft normal weiter, bis wieder ein Zug möglich ist oder die Königin komplett umschlossen wurde.

Der Spielzug

- 1 Entscheide dich: neuen Stein von außen einsetzen oder einen bereits liegenden eigenen Stein bewegen.
- 2 Beim Einsetzen: Lege den Stein so an, dass er nur eigene Steine berührt (Ausnahme: die beiden allerersten Steine des Spiels).
- 3 Beim Bewegen: Prüfe, ob deine Königin bereits eingesetzt ist – ohne sie darfst du nicht ziehen.
- 4 Führe den Zug nach der Gangart des jeweiligen Insekts aus.
- 5 Kontrolliere, dass der Schwarm während und nach dem Zug zusammenhängt und der Stein nicht eingeklemmt war.
- 6 Kannst du weder einsetzen noch ziehen, setzt du aus.
- 7 Die andere Person ist am Zug.

Sonderregeln

- Ein einmal eingesetzter Stein darf nie wieder vom Tisch genommen werden.
- Die eigene Bienenkönigin muss spätestens im vierten eigenen Zug liegen.
- Vor dem Einsetzen der Königin darf kein Stein bewegt werden.
- Der Schwarm darf auch mitten im Zug nicht geteilt werden.
- Eingeklemmte Steine dürfen nicht ziehen; Käfer und Grashüpfer sind davon ausgenommen.
- Ein frisch eingesetzter Käfer darf im selben Zug nicht auf einen anderen Stein steigen.
- Liegt ein Käfer auf einem Stapel, zählt für Setzregeln die Farbe des obersten Käfers.
- Wer weder setzen noch ziehen kann, setzt aus; die Gegenseite zieht erneut.
- Beim Einsetzen von außen sind auch eingeschlossene freie Felder erlaubt, solange nur eigene Steine berührt werden.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet in dem Moment, in dem eine Bienenkönigin von 6 Steinen vollständig umgeben ist. Die Farbe der umschließenden Steine spielt keine Rolle. Wessen Königin eingeschlossen ist, verliert. Schließt der letzte gesetzte Stein beide Königinnen gleichzeitig ein, endet die Partie unentschieden. Ihr könnt euch außerdem auf ein Remis einigen, wenn ihr nur noch dieselben beiden Steine hin und her bewegen könnt und kein Ende dieser Pattsituation absehbar ist.

Varianten

- Die Quelle verweist auf die separat erhältlichen Zusatzsteine Moskito und Marienkäfer. Deren Regeln stehen nicht in diesem Text.

Tipps

- Setze die Königin nicht unnötig früh, aber bedenke: Vor ihrem Einsetzen kannst du keinen einzigen Stein bewegen.
- Nutze die Zusammenhangsregel offensiv. Steine, deren Abzug den Schwarm teilen würde, sind festgenagelt.
- Die Ameise erreicht sehr viele Felder und eignet sich gut, um schnell auf die andere Seite des Schwarms zu gelangen.
- Mit dem Käfer kannst du gegnerische Steine von oben blockieren; nur ein weiterer Käfer kann ihn dort wieder stoppen.
- Achte darauf, deine eigene Königin nicht selbst zuzubauen – auch eigene Steine zählen beim Einschließen mit.

Häufige Fragen

Wann muss ich meine Bienenkönigin spätestens einsetzen?

Spätestens in deinem vierten Zug muss die Königin auf dem Tisch liegen. In den Zügen davor darfst du selbst entscheiden, ob du sie schon einsetzt.

Darf ich Steine bewegen, bevor meine Königin im Spiel ist?

Nein. Erst nachdem die Bienenkönigin eingesetzt wurde, darfst du bereits liegende Steine bewegen.

Darf ein neuer Stein gegnerische Steine berühren?

Nein. Ab dem dritten Zug darf jeder neu eingesetzte Stein ausschließlich Steine der eigenen Farbe berühren. Nur die beiden ersten Steine der Partie werden aneinandergelegt.

Was passiert, wenn ich weder setzen noch ziehen kann?

Dann setzt du diesen Zug aus und die Gegenseite ist sofort wieder am Zug. Das Spiel läuft normal weiter.

Darf der Schwarm kurzzeitig auseinanderfallen, wenn er am Zugende wieder zusammenhängt?

Nein. Alle Steine müssen während des gesamten Zuges und am Ende miteinander verbunden sein.

Kann ich einen Käfer loswerden, der auf meinem Stein sitzt?

Blockieren lässt sich ein bereits oben sitzender Käfer nur, indem ein weiterer Käfer auf ihn gesetzt wird. Es dürfen sogar alle vier Käfer übereinanderstehen.

Darf die Ameise auf ein freies Feld mitten im Schwarm ziehen?

Nein. Ein von Steinen umschlossenes leeres Feld darf sie nicht betreten, weil sie sich nicht dorthin schieben ließe, ohne andere Steine zu bewegen.

Darf der Grashüpfer über eine Lücke springen?

Nein. Er springt nur über eine gerade, lückenlose Reihe von Steinen und landet auf dem ersten freien Feld dahinter. Mindestens einen Stein muss er überspringen.

Kann die Partie unentschieden ausgehen?

Ja. Schließt ein einziger Stein beide Königinnen gleichzeitig ein, endet das Spiel remis. Ihr könnt euch auch auf ein Unentschieden einigen, wenn nur noch dieselben zwei Steine hin und her bewegt werden können.

Muss ich alle meine Steine einsetzen, um zu gewinnen?

Nein. Es ist ausdrücklich möglich, die Partie zu gewinnen, ohne alle eigenen Steine ins Spiel gebracht zu haben.

Informationen zum Spiel

Verlag	Gen42 Games
Autor	John Yianni
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Gen42 Games, zuletzt geprüft am 15.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/hive/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/hive/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026