

HIVE POCKET – HELP	HIVE POCKET – HELP
Setup: - cada jogador pega as peças de sua cor; - cada jogador coloca 1 peça (elas ficarão lado a lado).	<u>Peças, Movimentos e Habilidades:</u>
Objetivo: - cercar completamente a abelha rainha do adversário (com peças suas e/ou dele).	Abelha Rainha (1): - deve ser colocada até o 4º turno; - move 1 espaço por vez.
Regras: - peças colocadas em jogo não podem tocar nenhuma peça adversária; - a colmeia não pode ser quebrada; - só pode deslizar peças (exceto algumas habilidades); - peças não podem ser movidas até a abelha rainha entrar no jogo; - a abelha rainha tem que entrar em jogo até o 4º turno.	Aranha (2): - desloca-se 3 espaços em cada movimento (nem +, nem -); - tem de estar sempre em contato com a colmeia; - não pode fazer retrocessos.
Fim de jogo: - qdo. um jogador cercar completamente a abelha rainha do adversário.	Besouro (Escaravelho) (2): - move 1 espaço por vez; - pode mover-se para cima de qq. outra peça (independente da altura); - a cor agora é a do besouro que está em cima; - a peça que ficar em baixo não pode mover-se.
Turno (execute 1 das 2 ações): - colocar 1 nova peça (respeitando as regras); - mover 1 peça (usando sua habilidade).	Formiga (3): - se move para qualquer outra posição em torno da colmeia.
	Gafanhoto (3): - desloca-se saltando, em linha reta, desde a sua posição até o 1º espaço livre; - pode saltar para um espaço completamente rodeado por outras peças.
	Joaninha (1): - move 3 espaços (2 espaços em cima de outras peças e 1 para descer).
	Pernilongo (1): - copia o movimento de qualquer outra peça que esteja adjacente a ele no início do seu movimento.

HIVE POCKET – HELP	HIVE POCKET – HELP
Setup: - cada jogador pega as peças de sua cor; - cada jogador coloca 1 peça (elas ficarão lado a lado).	<u>Peças, Movimentos e Habilidades:</u>
Objetivo: - cercar completamente a abelha rainha do adversário (com peças suas e/ou dele).	Abelha Rainha (1): - deve ser colocada até o 4º turno; - move 1 espaço por vez.
Regras: - peças colocadas em jogo não podem tocar nenhuma peça adversária; - a colmeia não pode ser quebrada; - só pode deslizar peças (exceto algumas habilidades); - peças não podem ser movidas até a abelha rainha entrar no jogo; - a abelha rainha tem que entrar em jogo até o 4º turno.	Aranha (2): - desloca-se 3 espaços em cada movimento (nem +, nem -); - tem de estar sempre em contato com a colmeia; - não pode fazer retrocessos.
Fim de jogo: - qdo. um jogador cercar completamente a abelha rainha do adversário.	Besouro (Escaravelho) (2): - move 1 espaço por vez; - pode mover-se para cima de qq. outra peça (independente da altura); - a cor agora é a do besouro que está em cima; - a peça que ficar em baixo não pode mover-se.
Turno (execute 1 das 2 ações): - colocar 1 nova peça (respeitando as regras); - mover 1 peça (usando sua habilidade).	Formiga (3): - se move para qualquer outra posição em torno da colmeia.
	Gafanhoto (3): - desloca-se saltando, em linha reta, desde a sua posição até o 1º espaço livre; - pode saltar para um espaço completamente rodeado por outras peças.
	Joaninha (1): - move 3 espaços (2 espaços em cima de outras peças e 1 para descer).
	Pernilongo (1): - copia o movimento de qualquer outra peça que esteja adjacente a ele no início do seu movimento.