

## Tipps und Varianten

Solitärspiel: RUMIS kann auf verschiedene Weise auch alleine gespielt werden. Man kann z.B. versuchen, einen bunten Würfel mit Kantenlängen 3, 4 oder 5 (Einzelwürfel) zu bauen oder aber dazu nur eine oder zwei Farben verwenden. Noch schwieriger wird es, wenn gleichzeitig die RUMIS Regeln angewendet werden, d.h. die Steine immer an die gleiche Farbe angelegt bzw. auch noch abwechselnd Steine in verschiedenen Farben gesetzt werden sollen.

Spiel zu zweit mit 4 Farben: Beim Spiel zu zweit dauert das Spiel nicht sehr lange. Um es etwas spannender zu machen, empfiehlt es sich, mit je 2 Farben zu spielen. Es werden somit 4 Spieler simuliert (Höhenbegrenzungen für 4 Spieler, Farben abwechselnd legen!). Am Ende des Spieles gewinnt der Spieler, der die Farbe mit den meisten Punkten hat.

Ruinas Szenarien: Zu zweit (bzw. zu dritt) kann eine weitere RUMIS Variante gespielt werden. Man wählt ein Szenario aus und legt gemeinsam vor Spielbeginn alle Steine einer nicht verwendeten Farbe. Dann beginnt das Spiel ganz normal, es gelten jedoch die Grundfläche und Höhenangaben für drei Spieler (bzw. vier Spieler). Beispiele dazu auch auf [www.murmel.ch](http://www.murmel.ch).

### Die Rumissteine

Das Spiel RUMIS enthält elf Steine in verschiedenen Formen. Von jedem Stein gibt es einen in allen vier Spielfarben. Fehlende oder defekte Steine können unter Angabe der Farbe und des Codes auf der Seite des Schachtelbodens (z.B. blau S03) bei untenstehender Adresse nachbestellt werden.

### Anmerkung zur 4. Auflage

Seit der ersten Auflage hat RUMIS mittlerweile weltweit Freunde gefunden und sogar internationale Auszeichnungen erhalten. Viel Feedback, Anregungen und Verbesserungsvorschläge haben uns bewogen eine neue Auflage mit neuen Spielszenarien und Spielvarianten herauszugeben.

Um zukünftig von neuen Ideen, Spielszenarien und Weiterentwicklungen von RUMIS profitieren zu können, empfehlen wir gelegentlich unsere Homepage [www.murmel.ch](http://www.murmel.ch) zu besuchen.

*Eure MURMEL Redaktion*

© 2005, Stefan Kögl

### Murmel Spielwerkstatt und Verlag

Kanonengasse 16

CH 8004 Zürich

Telefon: ++41 44 242 17 18, Fax: ++41 44 544 87 18

E-Mail: [murmel@murmel.ch](mailto:murmel@murmel.ch), Internet: [www.murmel.ch](http://www.murmel.ch)

V 3.0



# RUMIS

## - Spielanleitung -

**Anzahl Spieler:** 2 - 4  
**Alter:** ab 8 Jahren  
**Spieldauer:** 15 - 45 min

### Einleitung

Wer kennt sie nicht, die monumentalen Bauwerke der Inka, Zeugen einer vergangenen Hochkultur, errichtet aus gewaltigen, unregelmäßigen Steinblöcken, zusammengehalten durch ihre unglaubliche Paßgenauigkeit.

Beim Spiel RUMIS<sup>1)</sup> versuchen die Mitspieler gemeinsam ein Bauwerk aus kniffligen Steinen zu errichten. Aber wer ist der beste Baumeister? Beim geschickten Einsatz der Bausteine wird es sich zeigen!

<sup>1)</sup> „Rumis“ bedeutet „Steine“ in Quechua, der noch heute in den Anden gesprochenen Sprache der Inka.

## Spielvorbereitung

Zu Beginn des Spieles bekommt jeder Spieler alle Spielsteine einer Farbe. Ein Bauwerk-Szenario (Turm, Pyramide, ...) wird ausgewählt und in die Mitte gelegt.

## Spielbeginn

1. Ein Mitspieler beginnt, indem er einen Stein auf das Spielfeld innerhalb der Grundfläche des Szenarios legt.
2. Anschließend legt im Uhrzeigersinn jeder der anderen Mitspieler seinen ersten Stein so, daß er sowohl an einen bereits gelegten Stein angrenzt, als auch die Spielfläche berührt.
3. Alle weiteren Steine müssen dann so gelegt werden, daß sie mindestens mit einer Seitenfläche angrenzend an oder auf Steine der eigenen Farbe gelegt werden.

## Beim Legen der Steine ist zu beachten

- Kein Teil eines Steines darf über Grundfläche und Höhe des Szenarios (Details siehe nächste Seite) hinausragen.
- Steine müssen so gelegt werden, daß keine Löcher unter den Steinen entstehen.
- Kann ein Spieler zu einem Zeitpunkt keinen Stein mehr legen, so ist für ihn das Spiel zu Ende, d.h. er darf auch später keine weiteren Steine mehr legen.

## Spielende

Das Spiel endet, wenn kein Spieler mehr weitere Steine legen kann. Dann wird das Bauwerk von oben betrachtet. Entsprechend der Quadrate auf dem Spielplan gibt es je einen Punkt für alle von oben sichtbaren Einzelflächen der eigenen Farbe, d.h. mit einem einzelnen Spielstein können bis zu vier Punkte erzielt werden. Von diesen Punkten wird die Anzahl der eigenen, nicht verbauten Bausteine abgezogen.

## Gewonnen hat, ...

... wer mit seinen Steinen am Spielende die meisten Punkte gesammelt hat. Im Beispiel oben gewinnt rot (7 Punkte) vor blau (5 Punkte), grün (4 Punkte) und gelb (4 Punkte – 1 Stein = 3 Punkte)



## Begrenzungen

Je nach Szenario und Anzahl Spieler gelten unterschiedliche Beschränkungen für die Grundfläche und Höhe des Bauwerks, die in der Tabelle links oben auf den Spielplänen angegeben sind.

### CHULLPA (Turm), PIRKA (Mauer) und TAMBO (Rasthaus)

Bei diesen Szenarien ist die Höhe des Bauwerks nur von der Spielerzahl abhängig.

Die Höheneinheiten entsprechen den einzelnen Quadraten auf den Spielplänen

CHULLPA			
	1	2	3
$H_{max}$	4	6	8

← Anzahl Spieler

← maximale Höhe

Beispiel: Bei dem Szenario CHULLPA gilt bei zwei Spielern als maximale Höhe  $H_{max} = 4$ , was z.B. der Länge des längsten Spielsteins entspricht.

### PISAC (Treppe), CORICANCHA (Pyramide) und CUCHO (Ecke)

Bei diesen sogenannten dreidimensionalen Szenarien gilt als Begrenzung die Pyramiden- bzw. Treppenform, die maximale Bauhöhe pro Reihe ist mit Zahlen auf dem Spielplan angegeben. Gleiche Farben der Felder auf dem Spielplan markieren gleiche maximale Höhe.

Bei PISAC und CUCHO ist die maximale Höhe des ganzen Gebäudes zusätzlich von der Spieleranzahl abhängig. Das führt dazu, daß z.B. bei PISAC zwar der gesamte Grundriss bebaut werden darf, die maximale Gebäudehöhe gemäss Tabelle jedoch nicht überschritten werden darf.

PISAC			
	1	2	3
$H_{max}$	4	5	8

CORICANCHA			
	1	2	3
$H_{max}$	4	4	4

Die rote Linie bedeutet eine Einschränkung der Grundfläche, falls weniger Spieler spielen. Beim Szenario CORICANCHA bedeutet dies z.B., daß bei der Spieleranzahl 2 nur auf Feldern innerhalb dieser Linie gebaut werden darf.