

het rode kader geplaatst worden.

Tips en variaties

Eenpersoons variant: RUMIS kan op verschillende manieren door één persoon gespeeld worden. Men kan proberen een meerkleurige kubus te bouwen in verschillende afmetingen (bv 3x3x3, 4x4x4 of 5x5x5). Moeilijker is het om een kubus te bouwen met alleen één kleur stenen. Nog moeilijker is het om een kubus van 5x5x5 te bouwen met alle kleuren en daarbij de regels van Rumis in acht te nemen, namelijk dat iedere steen een steen van dezelfde kleur moet aanraken.

Variante voor twee personen en vier kleuren: Indien RUMIS maar met twee personen gespeeld wordt duurt het spel niet erg lang. Om het spel spannender te maken kunnen de spelers met alle vier de kleuren spelen. Iedere speler speelt dan met twee kleuren. Verder gelden de regels alsof het spel met vier spelers gespeeld wordt.

Ruinvariant: Bij twee of drie spelers kan het spel ook nog op een andere manier gespeeld worden. Eerst wordt er een speelbord gekozen en kiezen de spelers een kleur. De stenen van de niet gebruikte kleur(en) worden door de spelers willekeurig op het speelbord geplaatst. Het spel kan nu beginnen. Indien er met 2 spelers gespeeld wordt gelden de regels voor 3 spelers en als het spel met 3 spelers gespeeld wordt dan gelden de regels voor 4 spelers).

Voorbeelden zijn te vinden www.murmel.ch of www.rumis.nl.

Rumis stenen

Het spel RUMIS bevat elf verschillende stenen in vier verschillende kleuren. Elk type steen komt maar één keer voor in de vier verschillende kleuren. Indien een steen kwijt of kapot is kan deze worden bijbesteld onder vermelding van de kleur en het codenummer (bijvoorbeeld: Blauw S03). Het codenummer vindt u op de zijkant van de binnendoos.

Vierde editie

Sinds de eerste editie wordt RUMIS door vele mensen gespeeld. Ook heeft het verschillende internationale prijzen gewonnen. De vele feedback, ideeën en suggesties hebben ons geïnspireerd deze editie te updaten met nieuwe speelborden en varianten. Indien u op de hoogte wilt blijven van nieuwe ontwikkelingen omtrent RUMIS, kijkt u dan regelmatig op www.murmel.ch of www.rumis.nl.

© 2005, Stefan Kögl

Murmel Spielwerkstatt und Verlag, Kanonengasse 16, CH 8004 Zürich

E-mail: murmel@murmel.ch, Website: www.murmel.ch

Rumis wordt in Nederland gedistribueerd door Funatiek.

FUNATIEK

Postbus 2092, 2800 BE Gouda, Nederland

Telefoon: ++31 (182) 546055

E-mail: info@funatiek.nl, Website: www.funatiek.nl



AUF DER
AUSWAHLISTE
„SPIEL DES JAHRES“



RUMIS

- SPELREGELS -

Aantal spelers: 2 - 4
Leeftijd: vanaf 8 jaar
Speelduur: 15 tot 45 minuten

Introductie:

Bij Rumis¹⁾ moeten de spelers met hun stenen een Inca bouwwerk bouwen; één van die legendarische monumenten; ooggetuigen van vervlogen tijden, opgebouwd uit gigantische onregelmatige blokken steen die samengehouden worden door hun ongelofelijke precisie.

Wie is de beste vakman? Je komt erachter door de stenen op de slimste manier te gebruiken.

¹⁾ 'Rumis' betekent steen in Quechua, de taal van de oude Inca's die nog steeds gesproken wordt in de Andes.

Vorbereiding:

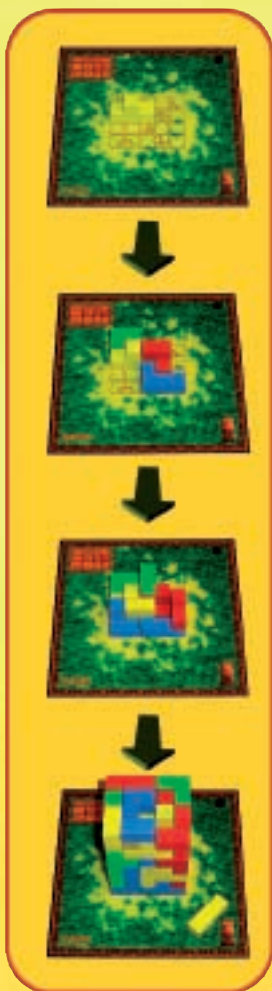
Voordat het spel begint ontvangt iedere speler alle stenen van één bepaalde kleur. Vervolgens wordt één van de verschillende speelborden (piramide, muur, ...) gekozen en tussen de spelers geplaatst.

Begin:

1. Een van de spelers begint door één van zijn stenen, binnen de grenzen, op het speelbord te plaatsen.
2. De eerste steen van de andere spelers moet minstens één steen van een andere speler raken.
3. Elke volgende steen moet zo worden geplaatst dat minstens één vlak grenst aan een steen van dezelfde kleur.

Regels voor het plaatsen van de stenen:

- Een steen mag niet buiten het speelveld worden geplaatst en mag niet boven de aangegeven hoogte uitkomen. Deze hoogte staat vermeld op het speelbord.
- Stenen mogen niet zo op het speelbord geplaatst worden dat er gaten ontstaan die niet van bovenaf gevuld kunnen worden.
- Indien een speler op een gegeven moment geen stenen meer kan plaatsen op het speelbord is het spel voor deze speler afgelopen.



Einde van het spel:

Het spel eindigt indien geen van de spelers meer een steen kan plaatsen. Voor elk vlak van hun kleur -overeenkomstig de vierkantjes op het speelbord- dat zichtbaar is van bovenaf gezien krijgen de spelers één punt. Een speler kan dus maximaal vier punten voor een steen krijgen. Elke overgebleven steen is slechts een strafpunt. De eindscore wordt bepaald door het behaalde aantal punten te verminderen met het aantal strafpunten (=aantal overgebleven stenen).

De winnaar is ...

... de speler die het hoogste aantal punten heeft behaald.

In het voorbeeld hierboven is rood de winnaar met 7 punten gevolgd door blauw (5 punten), groen (4 punten) en geel (4 punten - 1 strafpunt = 3 punten)

Beperkingen:

Afhankelijk van de gekozen variant en het aantal spelers gelden er andere regels met betrekking tot de grootte en de hoogte van het te bouwen bouwwerk. Linksboven op het speelbord staat een tabel weergegeven met de maximale hoogte (H_{max}) bij een aantal spelers.

CHULLPA (toren), PIRKA (muur) en TAMBO (hut)

De hoogte van deze varianten is alleen afhankelijk van het aantal spelers. De maximale hoogte (H_{max}) staat aangegeven op het speelbord.

CHULLPA			
H_{max}	4	6	8

← Aantal spelers

← Maximale hoogte

Voorbeeld: Wordt CHULLPA met 2 spelers gespeeld, mag het bouwwerk maximaal 4 hoog worden, wat gelijk staat aan de lengte van de langste bouwsteen.

PISAC (trappen), CORICANCHA (pyramide) en CUCHO (hoek)

Bij deze varianten wordt de hoogte bepaald door de vorm. De getallen op de speelvelden geven de maximum hoogte aan voor die rij. Gelijke kleuren op het spelbord geven dezelfde maximale hoogte aan. Bij de varianten PISAC en CUCHO is de maximale hoogte van het gehele bouwwerk ook nog afhankelijk van het aantal spelers. *Als de variant PISAC gespeeld wordt mag het hele speelbord gebruikt worden, echter de maximum hoogte van het bouwwerk mag niet hoger worden dan zoals aangegeven in de tabel linksboven op het speelbord.* Bij weinig spelers geldt er soms een beperking met betrekking tot de grootte van

PISAC			
H_{max}	4	5	8

CORICANCHA			
H_{max}	4	4	4

het speelveld. Dit wordt aangegeven door een rood kader op het speelveld en een rood vierkantje in de tabel linksboven op het speelbord. *Wanneer de variant CORICANCHA met twee spelers wordt gespeeld mogen de stenen niet buiten*