

Poser les pierres enlevées

- La première pierre de chaque joueur, qui est posée dans le deuxième secteur doit toucher au moins une pierre de la même couleur du premier secteur et le plateau.
- Chaque pierre suivante est posée selon les règles de RUMIS. (Aucune pierre ne doit traverser la ligne rouge!)
- Si un joueur ne peut plus placer une pierre enlevée, la partie est terminée pour lui, il n'enlève plus de pierres. Important : Même si un joueur réalise qu'il ne peut plus placer de pierres, il doit enlever une dernière pierre et la poser de côté.

Score final

- Le jeu se termine quand personne ne peut plus placer de pierres. Maintenant on compte les points (faces visibles par le haut) du deuxième secteur, c'est à dire à l'extérieur de la ligne rouge et on les additionne au score intermédiaire.
- On soustrait le nombre de pierres qui n'étaient pas posées et de celles qui sont restées à l'intérieur de la ligne rouge. Les pierres inutilisées de la première phase ne sont pas prises en compte.

Le vainqueur, ...

... est le joueur avec le maximum de points.

© 2006, Stefan Kögl

Murmel Atelier de jeux et éditions

Kanonengasse 16, CH 8004 Zürich

Téléphone : ++41 44 242 17 18

Fax: ++41 44 544 87 18

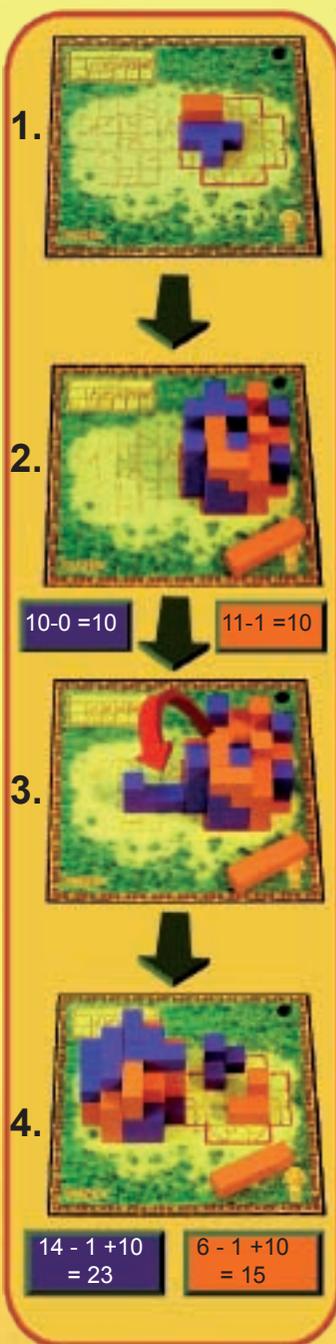
E-Mail : murmel@murmel.ch

Internet : www.murmel.ch

Distributeur France :

Oya : (tél: +33 1 4707 5959 et oya@oya.fr)

V 1.0



RUMIS+

Préface pour la première édition

RUMIS¹⁾ s'est fait de nombreux d'amis et a reçu moult prix internationaux. Beaucoup de réactions et propositions nous ont motivé à éditer RUMIS+, un supplément pour RUMIS avec de nouveaux plans de jeu et variantes.

Ce supplément peut être joué à deux :

Les constructions COLCA, PUNCU et APACHITA y sont particulièrement adaptées. Le jeu à deux devient encore plus fascinant avec les règles spéciales présentées à la fin de ces instructions.

Les constructions CHAKA, HUACA et INCAHUASI sont surtout destinées au jeu jusqu'à 6 joueurs, mais pour cela il faut ajouter les pièces du RUMIS pour 4 personnes.

Pour profiter à l'avenir de nouvelles idées, plans de constructions et développements de RUMIS, nous vous conseillons de consulter de temps en temps notre site internet www.murmel.ch.

La rédaction MURMEL

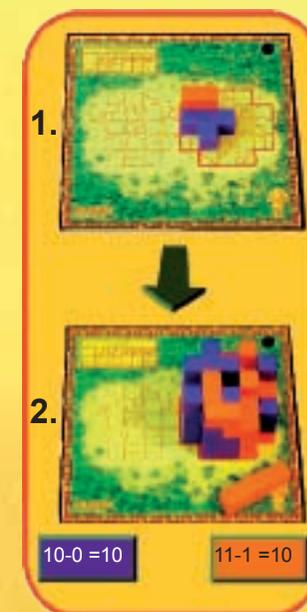
RUMIS : Instructions de jeu

Préalables

Au début du jeu, chaque joueur reçoit toutes les pierres de la même couleur et on choisit un plateau, qui est posé au milieu.

Début du jeu

- Le joueur qui commence pose librement une de ses pierres sur le plateau.
- Chaque autre joueur doit poser sa première pierre de manière à toucher au moins une pierre adverse et le plateau.
- Chaque pierre suivante doit toucher au moins une face d'une pierre de la même couleur (c'est-à-dire : la sienne).



¹⁾ «Rumis» signifie «pierre» en quechua, langue inca parlée encore aujourd'hui dans les Andes.

Règles pour l'emplacement des pierres

- Les pierres doivent être placées à l'intérieur de la surface de jeu (pour les détails voir plus bas).
- En plaçant les pierres, il est interdit de laisser un vide dessous, qui ne pourrait pas être comblé depuis le haut, par la suite.
- Si un joueur ne peut plus placer de pierre, la partie est terminée pour lui et il ne pourra plus jouer, même si l'occasion s'en représente.

Fin du jeu

Le jeu se termine quand personne ne peut plus placer de pierres. Pour définir le score de chaque joueur, il faut compter le nombre de faces de sa couleur correspondantes aux carrés du plateau, qui sont visibles par le haut et y soustraire le nombre de pierres inutilisées. Ainsi une seule pierre peut donner quatre points au maximum.

(voir l'exemple: *parti nul entre violet et orange*)

Le vainqueur ...

.... est le joueur avec le maximum de points.

Les limites

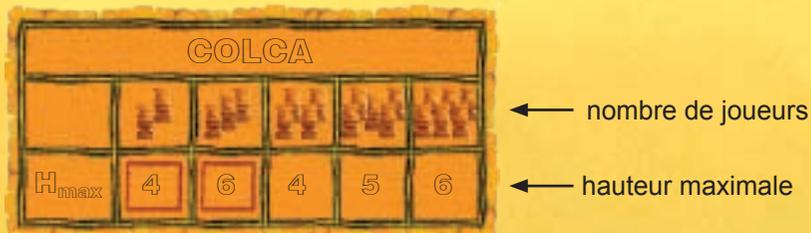
Les limites pour la surface et la hauteur de la construction varient selon le type choisi et le nombre de joueurs, qui sont indiquées dans le tableau en haut à gauche de chaque plateau.

Les chiffres pour 3 à 6 joueurs sont seulement valables, quand RUMIS+ est joué comme supplément à RUMIS.

COLCA, PUNCU et APACHITA

La hauteur de ces constructions varie seulement selon le nombre de joueurs. L'unité de hauteur est le «cube», qui correspond à la taille d'une case (la plus longue pièce fait 4 cubes de long).

La ligne rouge limite la surface, quand il y a deux ou des fois trois joueurs. Si l'on joue à deux ou trois avec le plateau COLCA par exemple, on ne peut placer des pierres qu'à l'intérieur de la ligne rouge.

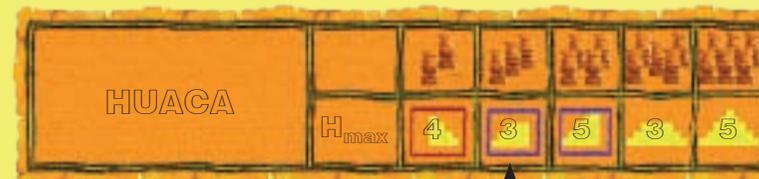


Exemple : Pour la construction COLCA, la hauteur maximale pour deux joueurs est $H_{max} = 4$, ce qui correspond à la longueur de la plus longue pierre.

CHAKA, HUACA et INCAHUASI

Pour ces constructions appelées «tridimensionnel» la hauteur maximale pour chaque ligne est indiquée par les chiffres inscrits sur le plan de jeu. Les couleurs identiques sur le plateau indiquent la même hauteur maximale.

La hauteur maximale H_{max} de toute la construction dépend en plus du nombre de joueurs.



Exemple: Si l'on joue à trois avec le plateau HUACA, on ne peut placer des pierres qu'à l'intérieur de la ligne bleue. Dans ce secteur la hauteur maximale $H_{max} = 3$ ne doit pas être dépassée.

RUMIS+ : Règle spéciale pour 5 et 6 joueurs

- Pour éviter, que le premier joueur soit couvert de pierres, les pierres de tous les joueurs ne doivent se toucher qu'aux coins!
- Variante: À 5 ou 6 joueurs, il est possible de jouer RUMIS à l'inverse, c'est à dire nulle pierre doit toucher une face d'une autre pierre de la même couleur.

RUMIS+ : Règle spéciale pour 2 joueurs

On joue sur les plateau de COLCA, PUNCU ou APACHITA selon les règles normales de RUMIS. Si un joueur ne peut plus placer dans le secteur indiqué par la ligne rouge, on compte les points comme d'habitude (faces visibles par le haut moins le nombre de pierres inutilisées). Cela donne le score intermédiaire. Ensuite toutes les pierres inutilisées sont mises à côté et le joueur, qui a posé la dernière pierre commence en enlevant une pierre quelconque du bâtiment et la pose sur l'autre secteur du plateau. Règles à suivre:

Enlever les pierres

- On ne peut qu'enlever des pierres du secteur indiqué par la ligne rouge.
- Il faut suivre l'idée des instructions RUMIS à l'inverse, c'est à dire il est interdit de créer un vide au dessous d'une pierre.
- Il faut enlever une pierre si c'est possible. L'autre joueur a le droit de montrer une pierre à enlever à la personne en train de jouer.
- Si un joueur ne peut plus enlever de pierres, la partie est terminée pour lui et il ne pourra plus jouer, même si l'occasion s'en représente. L'autre joueur continue jusqu'à ce qu'il ne puisse plus jouer.