

meer worden verwijderd. De tegenspeler mag verdergaan met spelen totdat ook hij geen andere stenen meer kan weghalen of aan de andere kant kan plaatsen.

#### Het plaatsen van de verwijderde stenen

- De eerste steen van iedere speler die in het aangrenzende speelveld wordt geplaatst, moet het spelbord raken en moet een steen van dezelfde kleur binnen de rode lijnen raken.
- Alle overige stenen kunnen geplaatst worden volgens de standaardregels van RUMIS; ze moeten stenen van hun eigen kleur raken. Stenen mogen niet het rood gemarkeerde gebied van het spelbord overschrijden.
- Als een speler de steen die zij hebben verwijderd niet kan plaatsen mogen er geen volgende stenen meer geplaatst worden. Let op: Zelfs als een speler beseft dat hij niet meer in staat zal zijn volgende stenen te plaatsen, dan moeten zij toch een laatste steen verwijderen en aan de kant leggen.

#### Eindscore

- Als niemand meer een steen kan plaatsen eindigt het spel. De spelers tellen het aantal vlakken van hun kleur die zichtbaar zijn van bovenaf, exclusief die zich nog binnen de rode grenzen bevinden. Dit totaal wordt opgeteld bij de tussenstand.
- Voor iedere ongebruikte steen en die stenen die zich binnen de rode grenzen bevinden, wordt 1 punt afgetrokken van de uiteindelijke score. Let op: De ongebruikte stenen van de tussenstand worden niet opnieuw geteld.

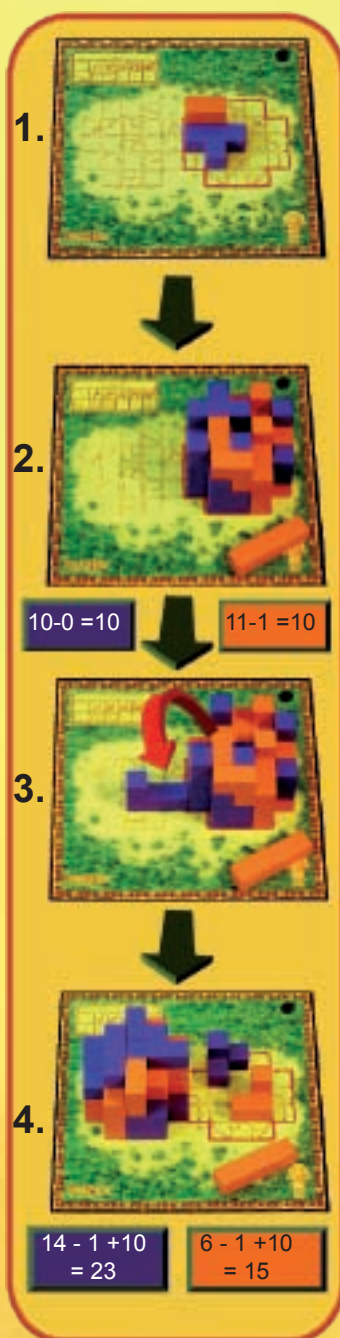
#### De winnaar is...

...diegene die de hoogste uiteindelijke score heeft aan het eind van het spel.

© 2006, Stefan Kögl

**Murmel Spielwerkstatt und Verlag**

Kanonengasse 16, CH 8004 Zürich  
murmel@murmel.ch, www.murmel.ch



# RUMIS+

## Voorwoord bij de eerste editie van RUMIS+

Sinds de première van het spel heeft RUMIS<sup>1)</sup> veel vrienden gemaakt en heeft het wereldwijd internationale prijzen gewonnen. De enthousiaste ideeën en suggesties van RUMIS-spelers hebben ons geïnspireerd om RUMIS+ uit te geven, een uitbreiding van RUMIS dat nieuwe bouwscenario's en variaties kent.

COLCA, PUNCA en APACHITA zijn specifieke scenario's voor twee spelers en hebben nieuwe regels extra om het spel nog leuker te maken. (Voor details zie blz. 3)

CHAKA, HUACA en INCAHUASI zijn de overige nieuwe scenario's, die met RUMIS gecombineerd, kunnen worden gespeeld door maximaal zes spelers! Voor het verkrijgen van nieuwe spelscenario's en om op de hoogte te blijven van nieuwe ontwikkelingen m.b.t. RUMIS, kunt u het best regelmatig [www.funatiek.nl](http://www.funatiek.nl) bezoeken.

*Het MURMEL team*

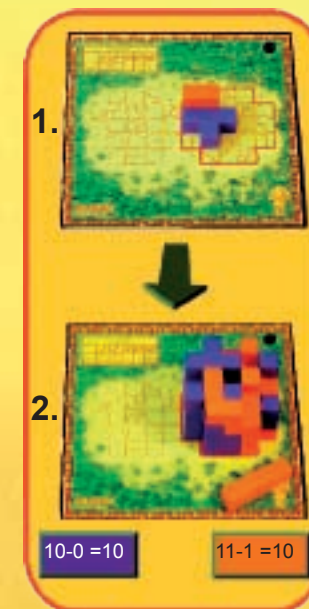
## RUMIS spelregels

### Vorbereiding

Voordat het spel begint ontvangt iedere speler alle stenen van één bepaalde kleur. Vervolgens wordt één van de verschillende scenario's gekozen en tussen de spelers geplaatst.

### Start van het spel

- Een van de spelers begint door één van zijn stenen, binnen de grenzen, op het spelbord te plaatsen.
- Om de beurt plaatsen de andere spelers hun eerste steen, waarbij hun steen het spelbord en een vlak van een steen van één van de tegenspelers moet raken.
- Elke volgende steen moet zo worden geplaatst dat minstens één vlak grenst aan een steen van dezelfde kleur.



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



### 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 spelbord. (Zie de details onderaan)
- Stenen mogen niet zo op het spelbord 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 spelbord is het spel voor deze speler afgelopen.

### Eind van het spel

Het spel eindigt indien geen van de spelers meer een steen kan plaatsen. Spelers krijgen een punt voor ieder vlak van hun kleur dat van bovenaf zichtbaar is. Van dit puntenaantal wordt het aantal stenen dat men niet heeft kunnen plaatsen afgetrokken.

### De winnaar is...

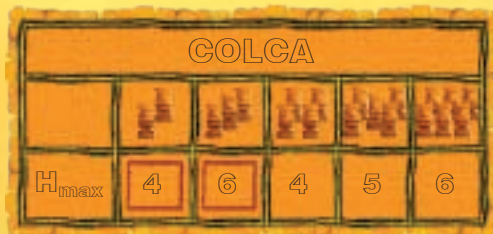
...de speler die aan het eind van het spel de meeste punten heeft. (Het voorbeeld op de eerste bladzijde laat een gelijk spel zien tussen paars en oranje).

### Beperkingen

Afhankelijk van het gekozen scenario en het aantal spelers gelden er andere regels met betrekking tot de grootte en de hoogte van het te bouwen bouwwerk. Deze informatie staat vermeld in een tabel in de linker bovenhoek van het spelbord. De informatie horend bij drie tot zes spelers is alleen van toepassing als Rumis+ wordt gebruikt als een uitbreiding van Rumis.

### COLCA, PUNCU en APACHITA

Voor deze scenario's hangt de hoogte van het bouwwerk alleen af van het aantal spelers. De hoogte komt overeen met de getallen in de tabel in de linker bovenhoek van het spelbord. De rode lijn geeft het gebied aan dat met minder spelers wordt gebruikt. Bijv. bij twee of drie spelers kunnen bij COLCA de stenen alleen binnen de rode lijnen worden geplaatst.



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

### CHAKA, HUACA en INCAHUASI

Voor deze scenario's wordt de maximale bouwhoogte per rij op het spelbord aangegeven met nummers. Gelijke kleuren op het spelbord geven dezelfde maximale hoogte aan. De maximale bouwhoogte  $H_{max}$  wordt mede bepaald door het aantal spelers.



Bijv. Wanneer je HUACA met drie spelers speelt, kunnen de stenen alleen binnen de blauwe lijnen worden geplaatst. In dit gebied is de maximale hoogte  $H_{max}=3$ .

### RUMIS+ Speciale regels voor 5 en 6 spelers

- Om te voorkomen dat de beginnende speler vroegtijdig wordt uitgeschakeld, mogen de overige spelers hun eerste stenen alleen maar aan de randen plaatsen i.p.v. dat ze andere stenen moeten raken.
- RUMIS+ kan ook op de 'tegenovergestelde' manier worden gespeeld. Dit houdt in dat geen enkele steen een vlak van een steen van de gelijke kleur mag raken.

### RUMIS+ Speciale regel voor 2 spelers

Op de spelborden van COLCA, PUNCU en APACHITA wordt RUMIS+ volgens de standaardregels gespeeld. Wanneer geen enkele speler nog stenen binnen de rode grenzen kan plaatsen wordt het puntenaantal op de gebruikelijke manier geteld. (Men telt hier de van bovenaf zichtbare vlakken minus de ongebruikte stenen.) Dit is de tussenstand.

Alle ongebruikte stenen worden dan opzij gelegd en de speler die de laatste steen heeft geplaatst, moet een steen van het bouwwerk halen en in het aangrenzende speelveld plaatsen. De volgende regels zijn dan van toepassing:

### Weghalen van de steen

- Alleen stenen binnen de rode grenzen mogen worden gebruikt.
- Stenen kunnen alleen worden weggehaald volgens de omgekeerde toepassing van de RUMIS regels. Bijv.: Er mogen geen gaten onder de stenen worden gecreëerd door het weghalen van een steen.
- Men moet zo lang mogelijk stenen blijven weghalen. De tegenspeler mag hierbij mogelijkheden aangeven.
- Indien een speler geen stenen meer kan verwijderen eindigt het spel voor hem. In een later stadium van het spel mogen door hem ook geen stenen