

Suggerimenti e varianti di gioco

Solitario: È possibile giocare a RUMIS in diversi modi anche da soli. Si può provare per esempio a costruire un cubo 3x3x3, 4x4x4 o 5x5x5 utilizzando soltanto uno o due colori. Per rendere il tutto ancora più difficile basta attenersi alle regole di RUMIS, posizionando i pezzi di un colore soltanto accanto a quello dello stesso colore oppure intercalando i pezzi nei diversi colori.

Gioco a due con 4 colori: Una partita a due non dura a lungo. Per rendere il gioco più avvincente i due giocatori possono utilizzare ognuno due colori, simulando un gioco a quattro (altezza massima valida per 4 giocatori, alternare i 4 colori!). Alla fine del gioco vince il giocatore con il colore che ha conseguito più punti.

Scenari "Ruinas": È possibile anche giocare altre varianti di RUMIS in due o tre giocatori. Basta scegliere uno scenario e, insieme agli altri giocatori, distribuire sulla superficie da gioco tutti i pezzi del colore inutilizzato. Poi giocare RUMIS normalmente seguendo le regole per tre o quattro giocatori (superficie costruibile e altezza massima).

I pezzi di RUMIS

RUMIS contiene 11 pezzi di forme diverse. Ogni pezzo è stato costruito in 4 differenti colori. Eventuali pezzi mancanti o difettosi possono essere ordinati all'indirizzo sotto menzionato indicando il colore e il codice riportato sul lato della scatola (per esempio: blu S03).

Nota sulla 4° edizione

Dalla sua 1° edizione RUMIS ha collezionato sostenitori in tutto il mondo e guadagnato addirittura diversi premi internazionali. Questa nuova edizione, completa di nuovi scenari e nuove varianti di gioco, è nata grazie ai tanti suggerimenti ottenuti nel corso di questi anni.

Per rimanere sempre aggiornati sulle tante novità di RUMIS vi consigliamo di visitare regolarmente la nostra homepage www.murmel.ch.

La vostra redazione MURMEL

© 2005, Stefan Kögl

Murmel Spielwerkstatt und Verlag

Kanonengasse 16

CH 8004 Zurigo

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

E-Mail: murmel@murmel.ch, Internet: www.murmel.ch

V 3.0



RUMIS

- REGOLE DEL GIOCO -

Numero giocatori: 2 - 4
Età: da 8 anni
Durata gioco: 15 - 45 min

Introduzione

Chi non conosce le imponenti costruzioni degli Inca, testimoni di un'antica cultura, erette con immense pietre irregolari incastrate l'una nell'altra alla perfezione?

Ebbene, in RUMIS¹⁾ i giocatori cercano proprio di costruire insieme questi monumenti con l'aiuto di tanti pezzi diversi. Ma chi sarà il migliore costruttore? Per scoprirlo, basta giocare!

¹⁾ In quechua, lingua inca parlata ancora oggi nelle Ande, "Rumis" significa "pietre".

Preparativi per il gioco

All'inizio ogni giocatore riceve tutti i pezzi di uno dei 4 colori e in seguito, si sceglie il piano da gioco (piramide, torre, ecc.).

Inizio del gioco

1. Uno dei giocatori inizia la partita posizionando il suo pezzo sul piano da gioco prescelto, senza uscire dalla superficie.
2. Il giocatore seguente (proseguendo in senso orario) posiziona il suo pezzo a contatto con quello del giocatore precedente nonché con la superficie da gioco.
3. Tutti i pezzi rimanenti devono essere posizionati in modo che almeno uno dei lati sia a contatto con i pezzi del proprio colore già in gioco.

Durante il gioco, osservare quanto segue:

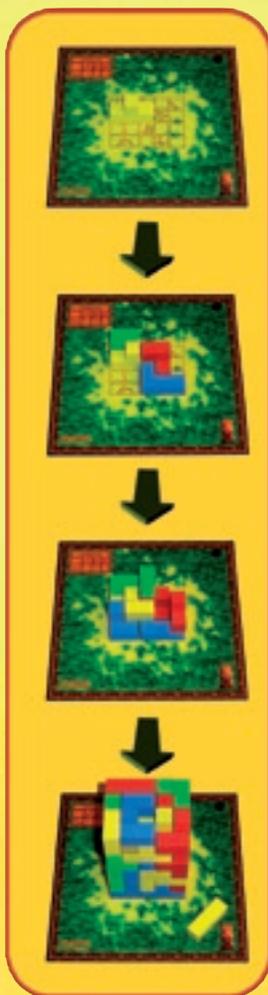
- Nessun pezzo può essere posizionato al di fuori della superficie del piano da gioco, né si può superare l'altezza massima indicata (vedi dettagli alla pagina seguente).
- Nel posizionare i pezzi non è possibile creare spazi vuoti che non possano essere riempiti dall'alto con un altro pezzo.
- Se a un certo punto un giocatore non può più posizionare alcun pezzo, per lui la partita in corso è conclusa e non può più giocare.

Conclusione del gioco

Il gioco termina quando nessuno dei giocatori può più posizionare i propri pezzi. I punti vengono calcolati contando i lati dei pezzi del proprio colore utilizzati nella costruzione visibili dall'alto, basandosi sui quadrati riportati nel piano da gioco. Dal risultato deve essere sottratto il numero di pezzi non utilizzati.

Vince ...

... chi a fine gioco ha conseguito il maggior numero di punti con i propri pezzi. *Nell'esempio riportato sopra, il vincitore è il rosso (7 punti), seguito dal blu (5 punti), dal verde (4 punti) e infine dal giallo (4 punti - 1 pezzo = 3 punti).*



Delimitazioni

A dipendenza dello scenario scelto e dal numero di giocatori, variano anche la grandezza della superficie da gioco nonché l'altezza della costruzione, come riportato nella tabella situata in altro a sinistra in ogni piano da gioco.

CHULLPA (torre), PIRKA (muro) e TAMBO (osteria))

In questi scenari l'altezza della costruzione dipende unicamente dal numero di giocatori.

L'unità d'altezza corrisponde ai singoli quadrati sul piano da gioco.

CHULLPA			
H_{max}	4	6	8

← Numero giocatori

← Altezza massima

Esempio: nello scenario CHULLPA, per 2 giocatori, l'altezza massima (H_{max}) è 4 che corrisponde alla lunghezza del pezzo più lungo.

PISAC (scala), CORICHANCA (piramide) e CUCHO (angolo)

Le delimitazioni di questi piani da gioco tridimensionali sono date dalla forma della piramide o della scala. L'altezza massima costruibile per ogni riga è indicata dai numeri che si trovano direttamente sul piano da gioco. I quadrati dello stesso colore indicano la stessa altezza.

Negli scenari PISAC e CUCHO l'altezza massima dell'intera costruzione dipende inoltre dal numero di giocatori. *Nello scenario PISAC è quindi possibile costruire sull'intera superficie senza superare l'altezza massima indicata nella relativa tabella.*

PISAC			
H_{max}	4	5	8

CORICHANCA			
H_{max}	4	4	4

La linea rossa delimita la superficie costruibile nel caso giochino meno giocatori. *Nello scenario CORICHANCA, se giocano 2 persone, è possibile costruire unicamente sulla superficie all'interno della linea rossa.*