

# RUMIS+

## Vorwort zur 1. Auflage von RUMIS+

RUMIS<sup>1)</sup> hat mittlerweile weltweit Freunde gefunden und sogar internationale Auszeichnungen erhalten. Viel Feedback, Anregungen und Verbesserungsvorschläge haben uns bewogen, RUMIS+, eine Erweiterung zu RUMIS mit neuen Spielszenarien und Spielvarianten herauszugeben. Diese Erweiterung ist als Einzelspiel zu zweit spielbar: besonders geeignet dafür sind die Szenarien COLCA, PUNCU und APACHITA. Noch spannender wird das Spiel zu zweit mit den RUMIS+ Spezialregeln am Ende dieser Anleitung. Die Szenarien CHAKA, HUACA und INCAHUASI sind hauptsächlich für das Spiel für bis zu 6 Spieler gedacht, dazu sind jedoch zusätzlich die Steine des RUMIS Spieles für 4 Spieler nötig.

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*

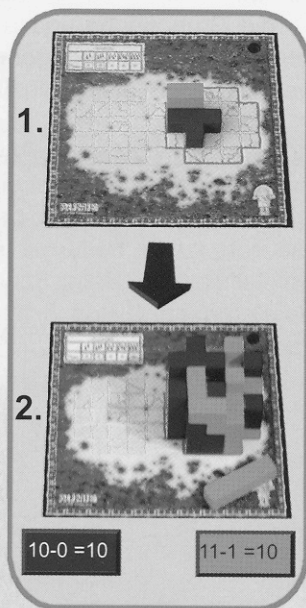
## RUMIS Spielregeln

### Spielvorbereitung

Zu Beginn des Spieles bekommt jeder Spieler alle Spielsteine einer Farbe. Ein Spielplan wird ausgewählt und in die Mitte gelegt.

### Spielbeginn

- Ein Mitspieler beginnt, indem er einen Stein auf das Spielfeld innerhalb der Grundfläche des Szenarios legt.
- 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.
- Alle weiteren Steine müssen dann so gelegt werden, daß sie mindestens mit einer Seitenfläche angrenzend an oder auf Steine der eigenen Farbe gelegt werden.



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

## Beim Legen der Steine ist zu beachten

- Kein Teil eines Steines darf über Grundfläche und Höhe des Szenarios (Details siehe unten) 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 (*siehe Beispiel auf der ersten Seite: unentschieden zwischen violett und orange*)

## Gewonnen hat, ...

... wer mit seinen Steinen am Spielende die meisten Punkte erzielt.

## 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. Die Angabe 3 bis 6 Spieler ist nur relevant wenn RUMIS+ als Ergänzungsset zu RUMIS gespielt wird.

## COLCA, PUNCU und APACHITA

Bei diesen Szenarien ist die Bauwerkshöhe nur von der Spielerzahl abhängig. Die Höheneinheiten entsprechen den einzelnen Quadraten auf den Spielplänen. Die rote Linie bedeutet eine Einschränkung der Grundfläche falls weniger Spieler spielen. Beim Szenario COLCA bedeutet dies beispielsweise, dass bei Spieleranzahl 2 und 3 nur auf Feldern innerhalb dieser Linie gebaut werden darf.

COLCA					
$H_{max}$	4	6	4	5	6

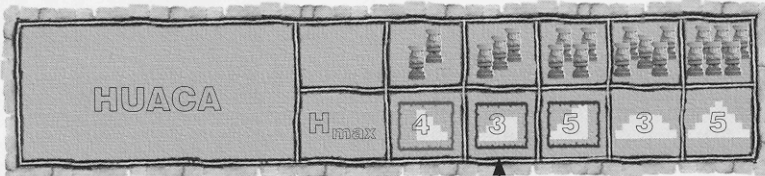
← Anzahl Spieler

← maximale Höhe

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

## CHAKA, HUACA und INCAHUASI

Bei diesen sogenannten dreidimensionalen Szenarien ist die maximale Bauhöhe pro Reihe mit Zahlen auf dem Grundriss des Bauwerks angegeben. Gleiche Farben der Felder auf dem Spielplan markieren gleiche maximale Höhe. Je nach Spielerzahl kann die Höhenbeschränkung  $H_{\max}$  in der Tabelle, die auf dem Grundriss angegebene Bauhöhe zusätzlich reduzieren.



*Beispiel: Bei dem Szenario HUACA darf bei 3 Spielern nur im blau umrandeten Bereich des Spielfelds gebaut werden. In diesem Bereich darf die maximale Höhe  $H_{\max} = 3$  nicht überschritten werden.*

## RUMIS+ Spezialregel für 5 und 6 Spieler

- Um zu vermeiden, dass der Startspieler „zugemauert“ wird, dürfen sich die jeweils ersten gelegten Steine aller Spieler nur an den Kanten berühren!
- Variante: Bei 5 oder 6 Spielern kann RUMIS auch invers gespielt werden, d.h. kein Stein der eigenen Farbe darf einen weiteren der eigenen Steine mit einer Fläche berühren.

## RUMIS+ Spezialregel für 2 Spieler

Es wird auf den Spielfeldern COLCA, PUNCU und APACHITA gemäß den zu Beginn beschriebenen RUMIS Regeln gespielt. Sobald kein Spieler mehr einen Stein innerhalb der roten Linie legen kann, wird wie bisher eine Wertung (von oben sichtbare Flächen minus Anzahl nicht verbauter Steine) durchgeführt. Dies ist nun jedoch nur eine Zwischenwertung.

Dann werden alle nicht verbauten Steine weggelegt und es beginnt der Spieler, der den letzten Stein gelegt hat, einen beliebigen eigenen Stein vom Bauwerk wegzunehmen und auf die andere Seite des Spielplans zu legen. Dabei gilt:

### Abbauen von Steinen

- Es werden nur Steine innerhalb der roten Linie abgebaut.
- Es muss im umgekehrten Sinne der RUMIS Regeln vorgegangen werden, d.h. es dürfen beim Abbauen keine Löcher unter den Steinen entstehen.
- Steine müssen abgebaut werden solange möglich. Gegebenenfalls darf der Mitspieler auf mögliche Züge aufmerksam machen.
- Kann ein Spieler einmal keinen Stein mehr abbauen, so ist für ihn das Spiel zu Ende, er darf auch später keine Steine mehr abbauen. Der andere Spieler spielt weiter, bis er nicht mehr abbauen bzw. nicht mehr legen kann.

## Legen der abgebauten Steine

- Der erste Stein jedes Spielers, der auf die andere Seite gelegt wird, muss das Spielbrett und einen eigenen Stein innerhalb der roten Linie berühren.
- Alle weiteren Steine werden gemäß den RUMIS Regeln an die eigenen Steine angelegt. (Kein Stein darf nun in den rot markierten Teil des Spielfelds hineinragen!)
- Kann ein abgebauter Stein nicht gelegt werden, so ist für den Spieler das Spiel zu Ende, er baut keine weiteren Steine mehr ab. Wichtig: Selbst wenn ein Spieler bereits sieht, dass er nicht mehr legen kann, muss noch ein letzter Stein abgebaut und zur Seite gelegt werden.

## Schlusswertung

- Sobald kein Spieler mehr legen kann, ist das Spiel zu Ende. Nun werden die Siegpunkte (von oben sichtbare Flächen) auf der andern Seite des Spielfeldes d.h. ausserhalb der roten Linie gezählt und zur Punktzahl der Zwischenwertung hinzuaddiert.
- Nicht gelegte, sowie in der roten Linie verbliebene Steine werden als je ein Minuspunkt abgezogen. Die nicht gelegten Steine der Zwischenwertung sind hier nicht nochmals zu berücksichtigen.

## Gewonnen hat, ...

... wer mit seinen Steinen am Spielende die meisten Punkte erzielt.

© 2006, 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 1.0

