

## Conseils et variantes

Variante pour un seul joueur : Rumis peut aussi se jouer tout seul de différentes façons. On peut par exemple essayer de construire un grand cube coloré avec 3, 4 ou 5 cubes de côté ou bien utiliser seulement une ou deux couleurs. Pour le niveau avancé: respectez en plus les règles de RUMIS, c'est à dire que les pierres doivent être accolées à la même couleur de pierres déjà placées sur le socle, respectivement en alternant les pierres de différentes couleurs.

Jeu à deux à quatre couleurs : Quand on joue à deux le jeu ne dure pas longtemps. Pour avoir un peu plus de suspense, il est recommandé que les deux joueurs utilisent chacun 2 couleurs. Ainsi cela fait comme si l'on était 4 joueurs (les limites en hauteur pour 4 joueurs restent les mêmes ainsi que les couleurs en alternance). A la fin du jeu, le gagnant est celui qui possède la couleur avec le plus de points.

Constructions Ruinas : Une autre variante de RUMIS à deux (ou à trois) : On choisit un plateau et tous les joueurs ensemble placent les pierres d'une couleur qui n'est pas utilisé sur ce plateau. Puis le jeu commence comme d'habitude, seulement pour la surface et la hauteur maximale, ce sont les données pour 3 (ou 4) joueurs qui s'appliquent. Vous trouverez des exemples sur [www.murmel.ch](http://www.murmel.ch).

### Les pierres du RUMIS

Le jeu RUMIS contient onze pierres de formes différentes. Pour chaque pierre il y a les quatre couleurs du jeu. Vous pouvez commander une pierre manquante ou cassée à l'adresse suivante en mentionnant le code des pièces détachées indiqué sur le bord du dos de la boîte et la couleur (ex S03 bleu).

### Remarques pour la quatrième édition

Depuis la première édition, RUMIS s'est fait de nombreux d'amis et a reçu moult prix internationaux. Beaucoup de réactions et propositions nous ont motivé à éditer cette nouvelle édition avec de nouveaux plans de jeu et variantes.

Pour profiter à l'avenir de nouvelles variantes, plans de construction et participer au développement de RUMIS, nous vous invitons à consulter de temps en temps notre site internet [www.murmel.ch](http://www.murmel.ch).

La rédaction MURMEL

© 2005, 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](mailto:murmel@murmel.ch), Internet: [www.murmel.ch](http://www.murmel.ch)

**Distributeur France** : Oya (tel : +33 1 4707 5959 et [oya@oya.fr](mailto:oya@oya.fr)).



# RUMIS

## - INSTRUCTIONS DE JEU -

**Nombre de joueurs :** 2 à 4

**Age :** à partir de 8 ans

**Durée du jeu :** 15 à 45 min

### Introduction

Tout le monde connaît les œuvres architecturales monumentales des Incas – témoins d'une grande culture ancienne – construites avec d'immenses pierres irrégulières placées l'une sur l'autre avec une précision étonnante.

Avec le jeu RUMIS<sup>1)</sup> les joueurs se plongent dans l'antiquité et essaient d'ériger une construction avec diverses petites pierres. Pour découvrir qui sera le joueur le plus habile, il suffit de commencer à empiler les pièces du jeu.

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



## Préalables

Au début du jeu, chaque joueur reçoit toutes les pierres de la même couleur et tous les joueurs choisissent ensemble un plateau (pyramide, tour,...), qui est posé au milieu.

## Début du jeu

1. Le joueur qui commence pose librement une de ses pierres sur le plateau.
2. Chaque autre joueur doit poser sa première pierre de manière à toucher au moins une pierre adverse et le plateau.
3. Chaque pierre suivante doit toucher au moins une face d'une pierre de la même couleur.

## Règles pour l'emplacement des pierres

- Les pierres doivent être placées à l'intérieur de la surface de jeu (pour les détails voir la page suivante).
- En plaçant une pierre, il est interdit de laisser un vide dessous, qui ne pourra plus 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 placer de pierre, même si l'occasion s'en représente.

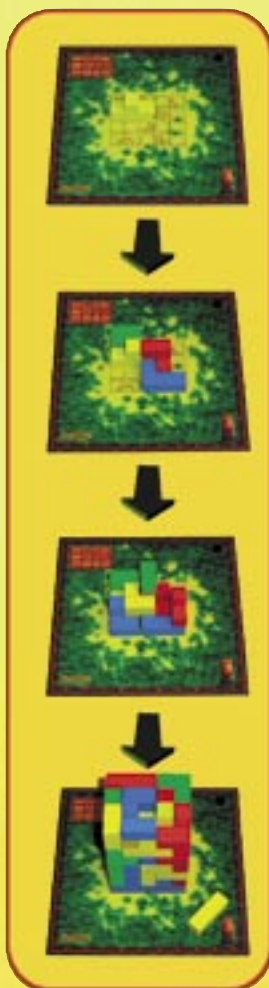
## Fin du jeu

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 ses pierres inutilisées. Au maximum, une pierre entièrement visible du ciel peut rapporter 4 points.

## Le vainqueur...

... est le jouer avec le maximum de points.

Dans l'exemple ci-dessus c'est rouge qui gagne (7 points) avant bleu (5 points), vert (4 points) et jaune (4 points – 1 pierre = 3 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.

CHULLPA (tour), PIRKA (mur) und TAMBO (hôtel)

La hauteur de ces constructions varie seulement selon le nombre de joueurs.

L'unité de la hauteur correspond à la longueur d'un carré sur le plateau.

CHULLPA			
$H_{max}$	4	6	8

← nombre de joueurs

← hauteur maximale

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

PISAC (escalier), CORICANCHA (pyramide) et CUCHO (coin)

Les limites pour la surface de ces constructions appelées «tridimensionnel» sont données par leur propre forme et la hauteur maximale pour chaque escalier est indiquée par les chiffres inscrits sur les lignes du plan de jeu. Les couleurs identiques sur le plateau indiquent la même hauteur maximale.

Pour PISAC et CUCHO la hauteur maximale de toute la construction dépend en plus du nombre de joueurs. Ainsi pour le plateau PISAC par exemple on peut placer des pierres sur toute la surface, mais on respecte le nombre d'étages maximum indiqué par le schéma selon le nombre de joueurs.

PISAC			
$H_{max}$	4	5	8

CORICANCHA			
$H_{max}$	4	4	4

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