









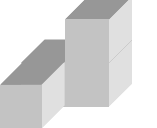


The RUMIS Stones

The game RUMIS contains eleven different types of stones, each type exists once in four different colours. It may happen that a stone may break apart during transport or in the heat of the game. The stone can be mended easily with a commercial glue (e.g. as used for model air planes) according to the following table.

S01 	S02 	S03 	
S04 	S05 	S06 	S07 
S08 	S09 	S10R 	S10L 

© 2005 Stefan Koegl, MURMEL Spielwerkstatt und Verlag
(www.murmel.ch)
Manufactured in Switzerland

PLAYHOUSE®
i Π.Π.Γερμανού 18
ii Προξ.Κορομηλά 3
Θεσσαλονίκη 54622
2310-261086 ☐ 10:00-02:00



Στρατηγική



RUMIS

Στρατηγική

2 - 4 παίκτες
15 - 45 λεπτά
8 - 108 χρονών



Το Rumis είναι ένα παιχνίδι γι'αυτούς που θέλουν να παίξουν τον ρόλο του τεχνίτη. Πώς; Χτίζοντας μνημεία των Incas με τους λίθους τους!

Το παιχνίδι:

Στην αρχή κάθε παίκτης παίρνει όλους τους λίθους από ένα χρώμα. Επιλέγεται ένα ταμπλό. Ανάλογα με το ταμπλό και τον αριθμό των παικτών ισχύουν οι εξής περιορισμοί όσον αφορά το ύψος του κτίσματος :

	2 παίκτες	3 παίκτες	4 παίκτες
Pirka	2	3	4
Coricancha	4	4	4
Pisac	4	5	8
Chullpa	4	6	8

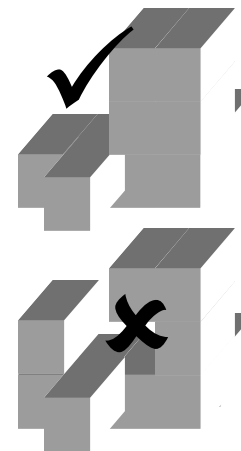
Ένας παίκτης ξεκινά τοποθετώντας ένα λίθο του στα πλαίσια της κάθετης προβολής έτσι όπως υποδεικνύεται από το ταμπλό. Οι υπόλοιποι παίκτες τοποθετούν τους δικούς τους με τρόπο τέτοιο ώστε να ακουμπούν τόσο με ένα ήδη τοποθετημένο όσο και με το ταμπλό.

Στους επόμενους γύρους τα πιόνια των παικτών τοποθετούνται έτσι ώστε να ακουμπούν με τουλάχιστον μια επιφάνεια δικού τους χρώματος λίθο (πιόνι που έχει τοποθετηθεί στο ταμπλό σε προηγούμενο γύρο).

Κανόνες τοποθέτησης:

- ⇒ Κανένα μέρος των λίθων δεν επιτρέπεται να ξεπεράσει τους περιορισμούς του κτίσματος (ύψος, προέκταση). Ο περιορισμός όσον αφορά το ύψος στις πυραμίδες Coricancha ή Pisac δηλώνεται από τους αριθμούς που υπάρχουν στο ταμπλό ανά σειρά.
- ⇒ Οι λίθοι πρέπει να τοποθετούνται έτσι ώστε να μην υπάρχουν κενά που θα καλυφτούν αργότερα από άλλα πιόνια.

Όταν κάποιος παίκτης δε μπορεί να τοποθετήσει άλλο πιόνι, το παιχνίδι σταματά.



Πόντοι:

Βλέποντας το κτίσμα ως κάτοψη κάθε παίκτης λαμβάνει από ένα πόντο για κάθε κύβο του χρώματος του που φαίνεται. Από το σκορ αυτό αφαιρούνται πόντοι (ανά κυβάκι) από τα πιόνια που περισσεύουν. Νικητής είναι αυτός με τους περισσότερους πόντους!

Παραλλαγές

Παιχνίδι για έναν: Μπορείς να φτιάξεις ένα κτίσμα σε διάφορα χρώματα και διάφορες διαστάσεις (3X3X3, 4X4X4 ή 5X5X5). Το να χρησιμοποιήσεις μόνο λίθους από ένα ή δύο χρώματα θα κάνει το παιχνίδι πιο δύσκολο. Μπορείς να βρεις πόσοι τρόποι υπάρχουν προκειμένου να φτιάξεις ένα κτίσμα με κύβους ενός χρώματος σε διαστάσεις 3X3X3 ;

Μπορείς να κάνεις δυσκολότερο το παιχνίδι με το να φτιάξεις ένα κτίσμα 5X5X5 χρησιμοποιώντας κύβους όλων των χρωμάτων και να τους τοποθετήσεις σύμφωνα με τους κανόνες τοποθέτησης του Rumis (οι λίθοι πρέπει να ακουμπούν σε μία τουλάχιστον πλευρά με κάποιους άλλους ίδιου χρώματος)

Παιχνίδι για δύο: Κάθε παίκτης επιλέγει δύο χρώματα. Οι κανόνες τοποθέτησης που ισχύουν στη συγκεκριμένη περίπτωση αντιστοιχούν σε αυτούς που ισχύουν για 4 παίκτες.

© 2005, Stefan Koegl