

# RUMIS

## Játékszabály

**2–4 játékos részére**  
**8 éves kortól**  
**Játékidő 15–45 perc**

A Rumis „kövek”-et jelent az inkák által az Andokban a mai napig beszélt, ősi kecsua nyelven. 500 évvel ezelőtt az inkák az Andokon keresztül szállított, hatalmas, különleges formájú kőtömbök felhasználásával időtálló épületeket építettek, amelyek a mai napig egy letűnt kultúra mementójául állnak. Az inka építészek a nem ritkán 200 tonnás köveket olyan pontosan illesztették egymáshoz, hogy még csak kötőanyagra sem volt szükségük. A RUMIS-ban a játékosok a kövekből alkotják meg a monumentális inka épületek mását.

De ki lesz a legügyesebb építőmester? A játékban kiderül, ki rakja le a köveit a legokosabb módon!

### Előkészületek

**Először is, minden játékos választ egy színt, és abból elveszi a neki járó összes (11 db) építőkövet.**

**Kiválasztunk egy tervrajzot, amelyet az asztal közepére helyezünk.**

### A játék kezdete

1. A kezdő játékos lerakja az egyik követ a táblára, a terven szereplő határokon belülre.
2. A többi játékos is a határok betartásával rakja le az első követ a már lent lévő kövek mellé, úgy, hogy legalább egy kocka egy lapjával összeérjenek, és a földdel (a táblával) is érintkezzenek.
3. A későbbiekben minden követ úgy kell lerakni, hogy az egy már letett saját (színű) kő legalább egy lapjával érintkezzen.

### A kövek lehelyezésének szabályai

- A köveket úgy kell lehelyezni, hogy a tervrajzon teljes négyzeteket foglaljanak el.
- A lehelyezett kövek nem lóghatnak ki a tervrajz szélén túlra, vagy a táblán jelzett magasság fölé (a részleteket lásd a következő oldalon).
- Nem lehet köveket úgy lerakni, hogy alattuk lyukak, alagutak képződjenek, amelyeket felülről nem lehet kitölteni.
- Ha egy adott pillanatban a soron lévő játékos már nem tud követ felrakni a táblára, akkor passzol, és a játék további köreiből már kimarad.

### A játék vége

A játéknak akkor van vége, ha már az egyik játékos sem tud több követ lerakni.



Ilyenkor megszámloljuk, hogy az adott játékos színéből felülnézetből hány „kiskockányi” (az alaprajz kis négyzeteinek megfelelő egység) látszik. Vagyis egyetlen kőért szerencsés esetben akár 4 pontot is kaphatunk.

Ebből az összegből levonjuk a fel nem használt kövek számát (függetlenül a méretétől, vagyis az ezt alkotó „kiskockák” számától, egy kő egy mínuszpontnak számít).

### És a győztes...

...az a játékos, aki a játék végére a legtöbb pontot gyűjtötte össze.

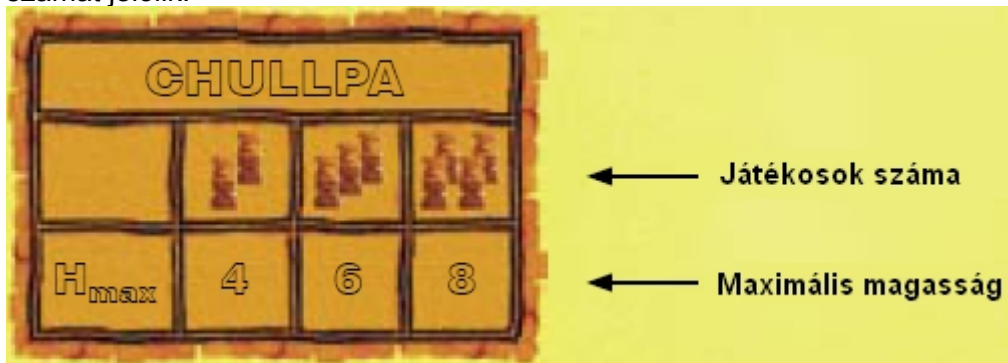
Az előző oldalon látható példán a piros nyer 7 ponttal. A kék 5, a zöld 4 pontot kap, a sárga pedig hármát (4 pont – 1 megmaradó kő = 3 pont).

### Magassági korlátozások

A játékosok számától és a választott tervrajztól függően az épület magasságára és méretére vonatkozóan korlátozások lépnek életbe, amelyek a tervrajztáblák bal felső sarkában láthatók.

#### CHULLPA (torony), PIRKA (fal) és TAMBO (fogadó)

Ezek az építési tervrajzokon az épület magassága csak a játékosok számától függ. A táblázatokban megadott magassági egységek a táblán rajzolt, egymásra rakható kis kockák számát jelölik.

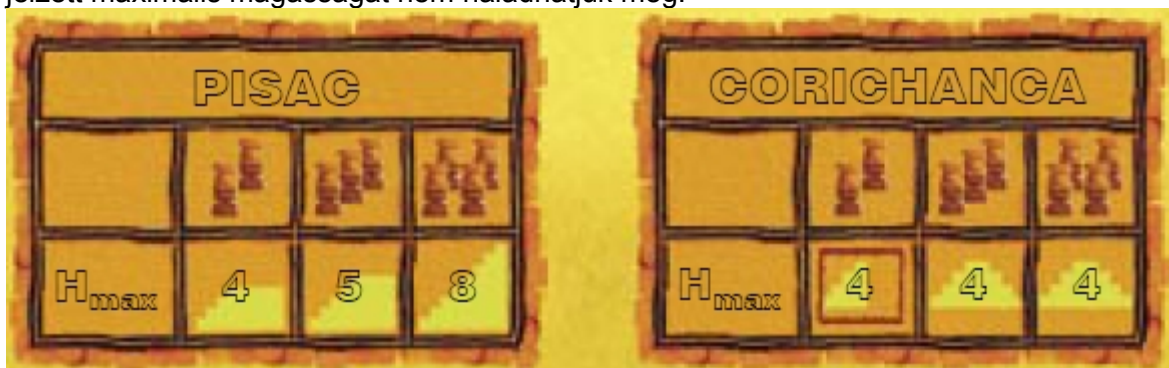


Példa: A CHULLPA táblán két játékos esetén a maximális építési magasság 4, ami megegyezik a leghosszabb kő hosszúságával.

#### PISAC (lépcsők), CORICANCHA (piramis) és CUCHO (sarok)

Ezeknek a „háromdimenziós” épületeknek ék alakúak a határai. A megfelelő tervrajzokon a soronkénti maximális építési magasság látható az építési területen. A tábla egyforma sínei egyforma maximális magasságot jeleznek.

A PISAC és CUCHO táblán az épület maximális magassága a játékosok számától is függ. Vagyis a PISAC táblán az alaprajz egész területén építkezhetünk, de az épület táblázatban jelzett maximális magasságát nem haladhatjuk meg.



A vörös keret az alaprajz korlátozását jelzi kevesebb játékos esetén. A CORICANCHA táblán például ez azt mutatja, hogy csak a vörös határvonalon belüli négyzetekre építkezhetünk.

## Tippek és játékvariációk

Pasziánsz: A RUMIS egyedül is többféleképpen játszható. Próbáld meg több szín felhasználásával pl. 3×3×3-as, 4×4×4-es vagy épp 5×5×5-ös kockát felépíteni. Nehezebb a feladat, ha csak egy vagy két színt használunk. Mit gondolsz, hány megoldás létezik egy egyszínű, 3×3×3-as kocka összeállítására az adott elemekből?

Még nehezebb feladat úgy felépíteni mind a négy szín felhasználásával egy 5×5×5-ös kockát, hogy közben betartjuk az alapjáték szabályait, azaz pl. az egyforma színű köveknek érintkezniük kell egymással.

Kétszemélyes játék négy színnel: Két játékos számára a RUMIS nem tart túl sokáig. Hogy érdekesebb legyen, tehetünk úgy, mintha négyen játszanánk. Mindkét játékos két-két színt kap. A játékosok felváltva raknak a két különböző készletükből: egyszer az egyik színt építik, majd a másikat. Természetesen ebben az esetben a magassági korlátozások közül is a négy személyre szólót vesszük figyelembe. Az nyeri a játékot, akinek valamelyik színből a legtöbb pontja van.

Ruinás („romok”): Két (vagy három) játékos a RUMIS egy másik variációját is kipróbálhatja. Kiválasztunk egy alaprajzot, majd a játékosok közösen felrakják rá egy használaton kívüli szín összes követét (úgy, hogy maradjon szabad felület az alaprajzon ezt követően a mi kezdő követünk számára is). A játék ez után szokásos módon zajlik, de a 3 (vagy 4) személyre szóló magassági korlátozások figyelembe vételével. Példákat találhatunk a [www.murmel.ch](http://www.murmel.ch) oldalon.

## A RUMIS kövekről

A RUMIS játék készlete tizenegy különböző formájú követ tartalmaz, mindegyiket négy különböző színben. A hiányzó vagy törött követeket a lenti címen lehet megrendelni, a köveknek a játék dobozán található kódjának és színének megadásával (pl. „blue S03”).

## Megjegyzés a negyedik kiadáshoz

Megjelenése óta a RUMIS új barátokat szerzett, és még nemzetközi díjakat is nyert a világ minden táján. A RUMIS-játékosok bátorító ötletei és javaslatai inspiráltak bennünket arra, hogy ezt a kiadást további ötletekkel és variációkkal bővítve jelentessük meg.

Új tervrajzokért, és hogy a RUMIS-hoz kapcsolódó új fejlesztéseinkről (német, francia vagy angol nyelven) értesülj, látogasd gyakran a [www.murmel.ch](http://www.murmel.ch) oldalt!

*A MURMEL szerkesztői csapata*

© Stefan Kögl, 2005

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), weboldal: [www.murmel.ch](http://www.murmel.ch)

Fordította: CsaBull eredeti szabályfordításának felhasználásával Molnár László (Lacxox)