

Rumis

Introduction

Qui ne connaît pas les monumentales constructions des Incas, témoins d'une ancienne culture avancée, construites avec des blocs de pierre énormes et irréguliers assemblés les uns aux autres de manière incroyable.

Dans le jeu RUMIS (« Rumis » signifie « pierre » en Quechua, la langue des Incas, encore parlée dans les Andes), les joueurs tentent de construire ensemble un édifice avec des pierres bizarres. Mais qui sera le meilleur architecte ? En jetant un coup d'œil à la mise en place des pierres, on le saura.

Préparation du jeu

Au début de la partie, chaque joueur prend toutes les pierres d'une couleur. Les joueurs choisissent un scénario de partie (pyramide, tour,...). Pour chaque scénario et nombre de joueurs, les restrictions suivantes sur la hauteur de la construction (cube simple) seront appliquées :

	à 2 joueurs	à 3 joueurs	à 4 joueurs
Pirka (mur)	2	3	4
Coricancha (pyramide)	4	4	4
Pisac (escalier)	4	5	8
Chullpa (tour)	4	5	6

Début du jeu

Un joueur commence en posant une pierre à l'intérieur de la zone de jeu du scénario choisi. Ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun des autres joueurs posent sa première pierre de manière à ce qu'elle touche une pierre déjà posée et qu'elle touche aussi le plateau de jeu. Dans la suite du jeu, toutes les autres pierres devront être posées de manière à toucher, par au moins une face, une autre pierre de la même couleur.

Lors de la pose d'une pierre, il faut faire attention à :

1. Aucune partie d'une pierre ne peut dépasser la limite de hauteur de la construction (en fonction de la surface et de la hauteur d'un scénario). Pour les scénarios Pyramide et Escalier, la limite de hauteur dépend de la forme de la pyramide ou de l'escalier. Cette limite est indiquée par un chiffre sur le plateau. Le chiffre concerne la limite de hauteur sur toute la ligne où se trouve le chiffre. **Remarque :** pour l'escalier (Pisac), la limite de hauteur est valable sur toute la surface de jeu. La hauteur maximale (voir tableau) ne doit cependant jamais être dépassé.

2. Les pierres doivent être posées de manière à ce qu'il n'y ait aucun trou entre les pierres. Les seuls trous autorisés sont ceux qui sont visibles d'«en haut».

(voir illustration au milieu du feuillet des règles allemandes)

Si, à un moment du jeu, un joueur ne peut plus poser de pierres, la partie est terminée pour lui, c'est-à-dire qu'il ne pourra plus poser de pierres.

Fin du jeu

La partie prend fin lorsque plus aucun joueur ne peut poser de pierres. Les cubes uniques visibles d'en haut rapporte un point de victoire chacun. Le joueur retire ensuite à son résultat un nombre de points équivalents au nombre de pierres non construites.

Le vainqueur est...

... le joueur qui a le plus de points à la fin de la partie.

Conseils et variantes

Jeu en solitaire : RUMIS peut aussi être joué, de différentes manières, en solitaire. On peut, par exemple, essayer de faire un cube de toutes les couleurs avec des cubes de 3, 4 ou 5 petits cubes de long. Ou bien encore un cube de seulement 1 ou 2 couleurs. Encore plus difficile : faire ce cube en respectant les règles de RUMIS, c'est-à-dire que chaque pierre devra toucher une autre pierre de même couleur et aussi en jouant alternativement une pierre de chaque couleur.

Jeu à 2 : Les parties à deux joueurs ne sont pas très longues. Pour les rendre plus passionnantes, chaque joueur peut jouer avec 2 couleurs. On simule alors une partie à 4 joueurs (on utilise évidemment la limite de hauteur pour 4 joueurs, les couleurs sont posées alternativement). A la fin de la partie, le vainqueur est le joueur qui a joué la couleur qui cumule le plus de points.

Les pierres de Rumis

Le jeu RUMIS contient 11 pierres de différentes formes. Chaque pierre existe pour chacune des 4 couleurs. Il peut arriver, pendant le transport ou lors de fortes chaleurs, qu'une pierre se casse. Les pierres cassées peuvent facilement être reconstituées à l'aide de glu ou de ruban adhésif. Toutes les pierres existant dans Rumis sont dessinées au verso de la règle allemande, cela permet de savoir comment recoller les pierres.

Note de l'éditeur :

Bien que nous examinons nos jeux avant de les expédier pour voir s'ils sont complets, il peut y avoir des erreurs. S'il manque une pièce, nous pouvons la remplacer si vous nous envoyez un courrier à l'adresse suivante avec le code (ex. : S03) de la pièce manquante. N'oubliez pas de nous donner votre adresse complète. Vous pouvez aussi nous contacter par Internet. Nous vous renverrons le plus vite possible la pièce manquante.

Murmel Spielwerkstatt une Verlag

Kraftwerk 1

Hardturmstr. 269

CH 8005 Zürich

Telefon: ++41 1 563 81 81, Fax: ++41 1 544 87 18

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