



INSTRUCTIONS DE JEU



RUMIS

INSTRUCTIONS DE JEU

Nombre de joueurs : 2 à 4
Âge : 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 RUMIS¹ les joueurs se plongent dans l'antiquité et essayent 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.

Préalables

Au début du jeu, chaque joueur reçoit toutes les pierres de la même couleur et tous les joueurs choisissent ensemble le type de construction (pyramide, tour,...). La hauteur de la construction varie selon le type choisi ainsi que du nombre de joueurs. Le schéma suivant définit ses limites :

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

Début du jeu

Un joueur commence en plaçant une pierre sur la surface de jeu choisie, sans sortir de la surface. Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre : durant le premier tour les joueurs placent une pierre sur la surface de jeu et en contact avec une de celles déjà posées.

Toutes les autres pierres doivent être placées de sorte qu'au moins un de leur côté s'accôle ou chevauche une des pierres de la même couleur.

¹ "Rumis" signifie "pierre" en quechua, langue inca parlée encore aujourd'hui dans les Andes.

Règles pour l'emplacement des pierres

- Les pierres doivent être placées à l'intérieur de la surface de jeu et ne peuvent pas dépasser la hauteur définie par le type de construction. Les limites pour la surface de la pyramide et de l'escalier 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.²
- En plaçant les pierres, il faut éviter à ne pas laisser de trous au dessous d'un cube, qui ne pourront plus être comblés depuis le haut, par la suite (voir image ci-contre).

Lorsqu'un joueur ne peut plus placer ses pierres, pour lui le match est terminé et il doit abandonner le jeu en cours.



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 cubes visibles par le haut et y soustraire le nombre de pierres inutilisées.

Le vainqueur...

... est le jouer avec le maximum de points. Il est possible de jouer sur plusieurs parties, en accumulant des points pour chaque construction.

Astuces 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 en hauteur 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 : 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.

© 2001, Stefan Kögl

² Remarque pour le plateau Pisac (escalier): 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.

Les pierres du RUMIS

Le jeu RUMIS contient onze pierres de formes différentes. Pour chaque pierre il y a les quatre couleurs du jeu. Il peut arriver que certaines pierres se cassent lors du transport ou bien dans le feu de l'action. Des pierres cassées peuvent être collées facilement à l'aide de la colle pour modèles réduits selon le tableau qui suit :

S01 	S02 	S03 	
S04 	S05 	S06 	S07 
S08 	S09 	S10R 	S10L 

Bien que nos jeux soient contrôlés lorsqu'ils sont assemblés, une erreur peut quand même se produire. Vous pouvez commander une pierre manquante à l'adresse suivante en mentionnant le code du tableau des pièces détachées (ex S03) et la couleur. S'il vous plaît, n'oubliez pas (surtout pour les commandes via Internet), de nous communiquer votre adresse exacte. Nous vous enverrons la pièce manquante le plus rapidement possible.

Murmel atelier de jeux et éditions
Hardturmstr. 269
CH 8005 Zurich
Tél : ++41 1 563 81 81, Fax : ++41 1 544 87 18
E-Mail : murmel@murmel.ch, Internet : www.murmel.ch