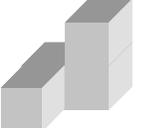


Las piedras rumis

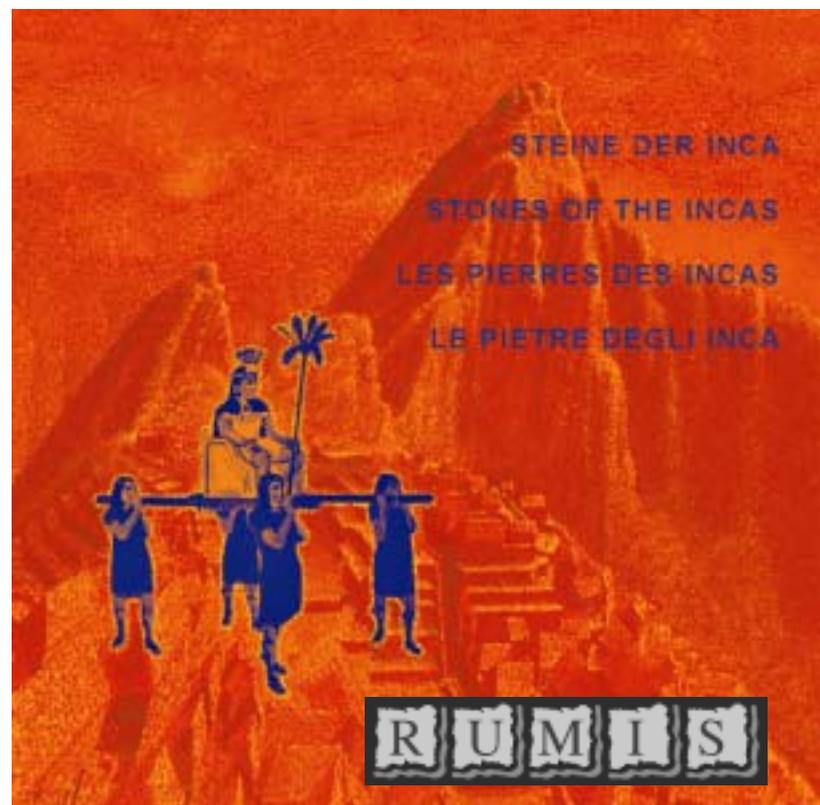
El juego RUMIS contiene once tipos diferentes de bloques en cuatro colores diferentes. Si durante el transporte o en cualquier momento se despega alguno de ellos, se puede pegar usando la siguiente tabla como referencia.

S01 	S02 	S03 	
S04 	S05 	S06 	S07 
S08 	S09 	S10R 	S10L 

Aunque comprobamos que nuestros juegos están completos antes de enviarlos, puede ocurrir algún error. En caso de echar de menos alguna de los bloques, contacte por favor con la siguiente dirección, mencione el código correspondiente según la tabla (S03), e indíquenos su dirección postal. Nosotros le enviaremos el bloque que falta.

Murmel Spielwerkstatt und 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

V2.0



REGLAS DEL JUEGO



REGLAS DEL JUEGO

2-4 jugadores

A partir de 8 años

Tiempo de juego: 15-45 min



Introducción

¿Quién no conoce esos monumentos Incas, testigos de una cultura desaparecida, erigidos con gigantescos bloques de piedra irregulares, sujetos unos contra otros con increíble precisión?

En el juego RUMIS¹ los jugadores construyen juntos un edificio inca de piedra pero, ¿quién es el mejor artesano? Lo averiguarás usando los bloques de piedra de la forma más ingeniosa.

Preparación del juego

Al principio todos los jugadores toman todos los bloques de un color. Se elige uno de los escenarios (pared, pirámide,...) Dependiendo del escenario elegido y del número de jugadores aplican las siguientes restricciones en cuanto a la altura del edificio (la altura se mide en número de cubos)

		Con 2 jugadores	Con 3 jugadores	Con 4 jugadores
Pirka	(pared)	2	3	4
Coricancha	(pirámide)	4	4	4
Pisac	(escaleras)	4	5	8
Chullpa	(torre)	4	6	8

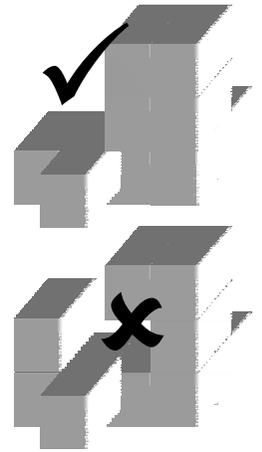
Desarrollo del juego

Comienza un jugador colocando una piedra dentro de la proyección vertical indicada en el escenario. Los otros jugadores colocan su primera piedra adyacente a alguna de las piedras colocadas previamente. Cada jugador coloca el resto de sus piedras de forma que se toque al menos una cara con otra piedra de su mismo color.

¹ "Rumis" tiene el significado de "piedras" en Quechua, la antigua lengua de los Incas que todavía hoy se habla en los Andes.

Reglas para colocar las piedras:

- ⇒ Ninguna parte de un bloque puede exceder los límites marcados por la altura máxima del edificio o la proyección del escenario. El límite en la pirámide y la escalera es por supuesto la propia forma. En estos casos se indica en el tablero la altura máxima de cada fila de piedras.²
- ⇒ Las piedras han de colocarse sin dejar agujeros debajo, como se indica en la figura.



Si en algún momento un jugador ya no puede colocar ninguna piedra entonces ya no sigue jugando.

Fin del juego

El juego finaliza cuando ningún jugador puede colocar más piedras. Los puntos que obtiene cada jugador se cuentan como las caras cuadradas de su color que se ven desde arriba menos el número de piedras que no pudo colocar.

Se puede acordar acumular la puntuación obtenida en un número de partidas determinado.

VARIANTES

La versión solitario: se puede jugar sólo al RUMIS de varias maneras. Podrías intentar construir cubos multicolores de varios tamaños (3x3x3, 4x4x4 o 5x5x5) Usando sólo piezas de uno o dos colores es más difícil. Podrías averiguar cuántas formas hay de construir un cubo de 3x3x3 en un solo color?

Es incluso más difícil construir un cubo de 5x5x5 usando piedras de todos los colores y colocándolas por turnos siguiendo las reglas del RUMIS, es decir, las piedras tienen que tocar su propio color.

Juego para dos: si sólo juegan dos jugadores, la partida no dura mucho. Para hacerla más reñida, se pueden simular cuatro jugadores. En este caso cada jugador toma dos colores. Por supuesto, aplican todas las reglas y cada jugador tiene que alternar piedras de los dos colores. Al final de la partida, gana el jugador que tenga más puntos en alguno de sus dos colores

© 2002, Stefan Kögl

² Nota: las restricciones de altura también se aplican al escenario de Escaleras. En este escenario las piedras se pueden colocar en el total de la proyección vertical, sin embargo la altura máxima no se puede exceder (ver tabla)