

Ja, ja, die „Ritter der Knobelrunde“ sind halt recht anspruchsvoll. Sie geben sich nicht mit Massenartikeln zufrieden, sondern picken sich vom ganzen Angebot einfach das Beste heraus. Und so haben die Knobelritter auch diesmal wieder ein Spiel aus einem Kleinverlag in die „Hall of Games“ gewählt.

52



Wie sich doch manchmal die Spiele ähneln...

Haben wir nicht - vor nicht allzu langer Zeit - Bausteine in verschiedenen Formen zu einem Gebilde zusammengefügt? Das Spiel hieß "Pueblo", und unser Ziel war es, die eigenen Bausteine möglichst so zu "verstecken", dass der Häuptling auf seinem Rundgang sie möglichst wenig zu sehen bekam. Für den noch sichtbare Bausteine gab es Strafpunkte, je höher desto saftiger war die Bestrafung.

Nun haben wir schon wieder so ein "Bauklötzchen"-Spiel vor uns liegen. Der Titel "Rumis" bedeutet in der Sprache der Inkas "Steine", wir nehmen also nun am Bau der gewaltigen Bauwerke dieser alten Hochkultur teil. Die "Rumissteine" weisen jedoch alle - im Gegensatz zu "Pueblo" - verschiedene Formen auf. In jeder der vier Farben gibt es 11 Bausteine, es sind dies alle möglichen Kombinationen, die sich aus dem Zusammensetzen aus 1 bis 4 Würfeln ergeben.

Der wichtigste Unterschied zum Ravensburger-Spiel ist jedoch, dass wir bei "Rumis" nicht bescheiden agieren, sondern mit unserer Bauleistung protzen. Je mehr unserer Bausteine bei Spielende aus der Vogelperspektive zu erkennen sind, desto besser für uns. Jeder von oben sichtbare Baustein bringt uns nämlich einen Pluspunkt. Minuspunkte gibt's hingegen für jeden Rumisstein, den wir nicht ins Bauwerk einbauen konnten.

Das bringt uns zu den Bauregeln. Warum sollten wir nämlich sonst einen Stein nicht verbauen können, wenn es nicht gewisse Regeln gäbe? So gibt ein "Bauplan" den Grundriss vor, über dessen Grenzen natürlich kein Stein ragen darf. Auch die Bauhöhe ist genau vorgeschrieben. Darf also ein Bauwerk nur maximal 4 Steine hoch sein, ist es uns absolut verboten, einen Stein derart zu legen, dass er diese Höhe überschreitet. Zudem dürfen wir keinen Stein so legen, dass dadurch Löcher darunter entstehen. Neben

diesen allgemeinen Bauregeln müssen wir aber auch beachten, dass wir mit einem neu gelegten Stein einen eigenen bereits gelegten Stein mit mindestens einer Seitenfläche berühren. Gerade diese letzte Regel ist es, die uns im Spiel das meiste Kopfzerbrechen bereitet, aber dazu später.

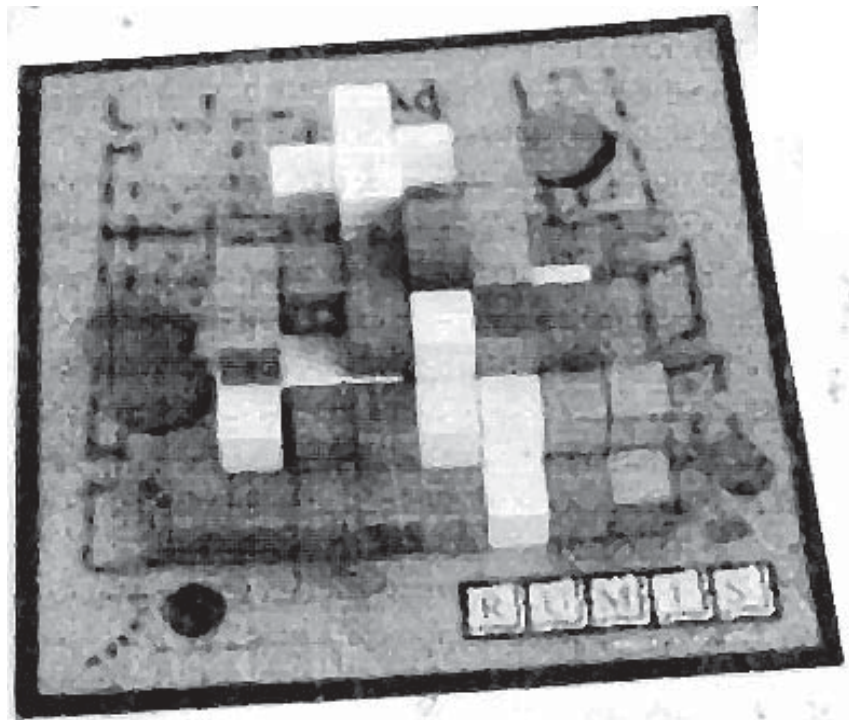
Was ist das nun für ein Bauplan? Welches Bauwerk stellen wir eigentlich für die Inkas auf? Es handelt sich nicht um ein einzelnes Bauwerk, in der Schachtel finden wir sogar vier verschiedene Baupläne! Ganz nach Belieben können wir uns einen Turm ("Chullpa") vornehmen, das



ist ein höheres Gebäude mit relativ kleiner Grundfläche (4 x 5). Oder eine Mauer ("Pirka") in L-Form, die dafür nicht sehr hoch wird (bei 3 Spielern gerade mal drei Steine hoch). Oder eine Pyramide ("Coricancha") mit quadratischer, großer Grundfläche und der typischen, hohen Spitze.

Mein persönlicher Favorit ist "Pisac", die Treppe. Auf einer Seite relativ breit, jedoch nur einen Stein hoch, wird sie zur anderen Seite zunehmend schmaler, dafür umso höher. Bei voller Spielerzahl ragt die Treppe schließlich 8 Steine in die Höhe. Einfach toll anzusehen. Diese vier verschiedenen Spielpläne sorgen bereits für viel Abwechslung, denn jeder Bauplan bietet uns eine andere Herausforderung. Wer damit aber noch nicht genug hat, kann sich vom Internet ([www.murmel.ch](http://www.murmel.ch)) weitere Spielpläne herunterladen. Ich kann mir nicht vorstellen, dass uns dabei je fad werden könnte.

Zumal mir das Spiel selbst außerordentlich gut



gefällt. Optisch ist es schön anzusehen, wie allmählich das Bauwerk wächst. Und auch der Spielreiz ist sehr hoch. Anfänger begehen öfters den Fehler, sich zu sehr auf die obersten Ebenen zu konzentrieren, die nicht mehr überbaut werden können und folglich sichere Punkte bringen. Dabei darf jedoch nicht vernachlässigt werden, dass man sich auch großflächig ausbreitet. Die "lieben" Mitspieler lassen nämlich sicher nichts unversucht, um einen Konkur-

renten die letzte Anlegemöglichkeit zu verbauen, womit das Spiel für ihn zu Ende ist. Es kann mitunter ganz schön knifflig sein. Taktisches Feingefühl und räumliches Vorstellungsvermögen sind gefragt. Insgesamt bietet "Rumis" einen wunderschönen dreidimensionalen Spielgenuss. Die Aufnahme in die Auswahlliste zum "Spiel des Jahres 2003" kommt also nicht von ungefähr und ist sicherlich verdient.

### Info-Box

<b>Titel:</b>	Rumis
<b>Art:</b>	dreidimensionales Bauspiel
<b>Autor:</b>	Stefan Kögl
<b>Spieler:</b>	für 2 bis 4 Spieler
<b>Alter:</b>	ab 8 Jahren
<b>Verlag:</b>	Murmel Werkstatt
<b>Jahr:</b>	2003
<b>Dauer:</b>	15 bis 45 Minuten
<b>Preis:</b>	ca. Euro 29,--
<b>Auszeichnung:</b>	Auswahlliste Spiel des Jahres '03
<b>Erweiterungen:</b>	im Internet unter <a href="http://www.murmel.ch">www.murmel.ch</a>

Game News-  
Wertung

