

**2–6**

SPIELER

RUMIS+ ist ein Bauspiel mit dreidimensionalen Holzsteinen für 2 bis 6 Personen. Jeder baut mit seinen eigenen Steinen an einem gemeinsamen Bauwerk, dessen Grundriss und Höhe durch den gewählten Spielplan vorgegeben sind. Am Ende zählt nur, wessen Farbe von oben betrachtet die größte Fläche bedeckt.

Spielziel

Ihr baut gemeinsam an einem Bauwerk und wollt dabei möglichst viele eurer eigenen Steinflächen an der Oberseite sichtbar halten. Jede von oben sichtbare Einzelfläche in eurer Farbe bringt einen Punkt.

Vorbereitung

Jeder nimmt sich alle Steine einer Farbe. Ihr einigt euch auf ein Szenario und legt den passenden Spielplan in die Mitte. Auf dem Plan steht in einer Tabelle, welche Grundfläche und welche maximale Höhe bei eurer Spielerzahl gilt.

So spielt ihr

- 1 Wer anfängt, setzt einen Stein auf die Grundfläche des Szenarios.
- 2 Reihum im Uhrzeigersinn legt jeder seinen ersten Stein so, dass er die Spielfläche berührt und an einen schon liegenden Stein grenzt.
- 3 Danach legt ihr eure Steine immer mit mindestens einer Seitenfläche an eigene Steine an oder darauf.
- 4 Kein Stein darf über die erlaubte Grundfläche oder die erlaubte Höhe hinausragen, und unter den Steinen dürfen keine Hohlräume entstehen.
- 5 Wer keinen Stein mehr unterbringen kann, scheidet aus und darf auch später nicht mehr legen.

So gewinnt ihr

Wenn niemand mehr legen kann, schaut ihr von oben auf das Bauwerk und zählt die sichtbaren Einzelflächen eurer Farbe. Davon zieht ihr eure nicht verbauten Steine ab, die höchste Punktzahl gewinnt.

Spielziel

Ihr wollt am Ende des Spiels die Oberseite des gemeinsamen Bauwerks mit eurer Farbe dominieren. Gewertet wird nämlich nur das, was von oben zu sehen ist: Jedes sichtbare Einzelquadrat eurer Farbe zählt einen Punkt, ein einzelner Spielstein kann also bis zu vier Punkte bringen. Gleichzeitig solltet ihr möglichst alle eigenen Steine verbauen, denn jeder übrig gebliebene Stein kostet einen Punkt. Das Spiel ist damit ein Wettlauf um gute Bauplätze und um Steine, die andere später überbauen könnten.

Spielmaterial

Spielsteine in mehreren Farben

6 Szenarien Spielpläne mit Szenarien

Spielaufbau

- Jede Person nimmt sich sämtliche Spielsteine einer Farbe.
- Einigt euch auf ein Szenario und legt den zugehörigen Spielplan in die Tischmitte.
- Lest die Tabelle links oben auf dem Spielplan: Dort steht, welche maximale Höhe $H_{\max}$ bei eurer Spielerzahl gilt.
- Bei COLCA, PUNCU und APACHITA grenzt eine rote Linie die bebaubare Grundfläche ein, wenn ihr zu zweit oder zu dritt spielt.
- Bei CHAKA, HUACA und INCAHUASI steht die erlaubte Bauhöhe als Zahl direkt im Grundriss; Felder gleicher Farbe haben dieselbe Maximalhöhe.
- Für CHAKA, HUACA und INCAHUASI sowie für Partien mit 3 bis 6 Personen braucht ihr zusätzlich die Steine des RUMIS-Grundspiels.

Spielbeginn

Eine Person beginnt und legt einen beliebigen eigenen Stein auf die Grundfläche des Szenarios. Danach kommen die anderen im Uhrzeigersinn an die Reihe. Jeder erste Stein muss sowohl die Spielfläche berühren als auch an einen bereits liegenden Stein angrenzen.

Spielablauf

Steine anlegen

- 1 Nach dem Eröffnungszug legt jede Person reihum einen Stein.
- 2 Ab dem zweiten eigenen Stein gilt: Der neue Stein muss mit mindestens einer Seitenfläche an einen eigenen Stein grenzen oder auf einem eigenen Stein liegen.
- 3 An fremde Steine dürft ihr ab diesem Zeitpunkt nicht mehr anbauen, sie dienen euch aber als Unterlage für die eigene Konstruktion, sofern die übrigen Bedingungen erfüllt sind.

Was beim Bauen verboten ist

- Kein Teil eines Steins darf über die erlaubte Grundfläche des Szenarios hinausragen.
- Kein Teil eines Steins darf die erlaubte Bauhöhe überschreiten. Eine Höheneinheit entspricht einem Quadrat auf dem Spielplan.
- Unter einem gelegten Stein dürfen keine Löcher entstehen. Jeder Stein muss also vollständig aufliegen.

Begrenzungen je Szenario

Bei COLCA, PUNCU und APACHITA hängt die Höhe allein von der Spielerzahl ab. Die rote Linie auf dem Plan verkleinert die Grundfläche, wenn weniger Personen mitspielen: Bei COLCA dürfen 2 und 3 Spieler nur innerhalb dieser Linie bauen. Bei zwei Personen liegt die Höhengrenze auf COLCA bei 4, das entspricht der Länge des längsten Spielsteins.

Bei CHAKA, HUACA und INCAHUASI ist die Höhe für jede Reihe einzeln im Grundriss eingetragen. Die Tabelle kann diese Werte je nach Spielerzahl weiter absenken. Beispiel HUACA: Zu dritt darf nur im blau umrandeten Bereich gebaut werden, und dort gilt $H_{\max} = 3$.

Aussteigen

Wer an der Reihe ist und keinen regelkonformen Stein mehr legen kann, ist aus dem Spiel. Diese Person darf auch dann nicht wieder einsteigen, wenn sich später durch die Züge der anderen neue Möglichkeiten ergeben. Die übrigen bauen weiter, bis niemand mehr legen kann.

Der Spielzug

- 1 Du bist an der Reihe und wählst einen deiner noch nicht verbauten Steine aus.
- 2 Du suchst eine Position, an der der Stein mindestens eine Seitenfläche mit einem eigenen Stein teilt oder auf einem eigenen Stein liegt.
- 3 Du prüfst, ob Grundfläche und maximale Höhe eingehalten werden und ob kein Hohlraum unter dem Stein entsteht.
- 4 Du legst den Stein. Ist kein regelkonformer Zug möglich, scheidest du aus dem Spiel aus.
- 5 Die nächste Person im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Nur der erste eigene Stein darf an fremde Steine angrenzen, alle weiteren müssen an eigene Steine anschließen.
- Hohlräume unter einem Stein sind nicht erlaubt, auch nicht in oberen Etagen.
- Wer einmal passen muss, bleibt endgültig draußen.
- Ein einzelner Stein kann höchstens 4 Punkte bringen, weil nur die von oben sichtbaren Quadrate zählen.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald niemand mehr einen Stein legen kann. Dann betrachtet ihr das Bauwerk von oben und zählt entsprechend den Quadraten auf dem Spielplan jede sichtbare Einzelfläche eurer Farbe als einen Punkt. Von dieser Summe zieht ihr für jeden eigenen, nicht verbauten Stein einen Punkt ab. Die höchste Punktzahl gewinnt. Die Quelle zeigt im Beispiel auch ein Unentschieden zwischen zwei Farben, nennt aber keine Regel, wie ein Gleichstand aufgelöst wird.

Varianten

- **Spezialregel für 5 und 6 Spieler:** Zwischen den jeweils ersten Steinen sämtlicher Mitspieler ist ausschließlich Kantenkontakt erlaubt – so wird die Person, die anfängt, nicht sofort eingemauert.
- **Inverse Variante für 5 und 6 Spieler:** Hier darf kein eigener Stein einen anderen eigenen Stein mit einer Fläche berühren.
- **Spezialregel für 2 Spieler (Abbauvariante):** Gespielt wird auf COLCA, PUNCU oder APACHITA nach den normalen Regeln. Sobald niemand mehr innerhalb der roten Linie legen kann, gibt es eine Zwischenwertung: sichtbare Flächen minus nicht verbaute Steine. Danach kommen alle nicht verbauten Steine weg.
- **Abbauen in der Zweierpartie:** Wer den letzten Stein gelegt hat, beginnt. Abgebaut wird nur innerhalb der roten Linie, und zwar so, dass keine Löcher unter den verbleibenden Steinen entstehen. Solange ein Abbau möglich ist, muss abgebaut werden; der Gegenüber darf auf übersehene Möglichkeiten hinweisen. Wer nicht mehr abbauen kann, ist raus, der andere spielt allein weiter.
- **Wiederaufbau in der Zweierpartie:** Jeder Spieler setzt seinen ersten abgebauten Stein so, dass dieser sowohl das Spielbrett berührt als auch einen seiner eigenen Steine, der innerhalb der roten Linie liegt. Für jeden weiteren Stein gelten beim Anlegen an eigene Steine die normalen RUMIS-Regeln, wobei keiner mehr in den rot markierten Bereich ragen darf. Bringt jemand einen abgebauten Stein nicht mehr unter, ist sein Spiel damit beendet. Einen letzten Stein abbauen und beiseitelegen muss auch, wem bereits klar ist, dass für ihn kein Legen mehr möglich ist.
- **Schlusswertung der Zweierpartie:** Gezählt werden die von oben sichtbaren Flächen außerhalb der roten Linie, dazu kommt das Ergebnis der Zwischenwertung. Nicht gelegte Steine und Steine, die innerhalb der roten Linie geblieben sind, kosten je einen Minuspunkt; die bereits in der Zwischenwertung abgezogenen Steine werden nicht erneut gewertet.

Tipps

- Baue möglichst in die Breite statt in die Höhe, wenn die Höhengrenze knapp ist. Jedes sichtbare Quadrat zählt gleich viel, egal auf welcher Ebene es liegt.
- Behalte im Blick, dass fremde Steine deine Flächen überdecken können. Hoch gelegene eigene Flächen sind schwerer zu überbauen.
- Lass dir Anschlussmöglichkeiten offen. Wer keinen Zug mehr hat, ist sofort raus und verliert alle restlichen Steine als Minuspunkte.
- Verbaue sperrige Steine früh. Später werden die Lücken kleiner, und Steine ohne Platz kosten dich Punkte.
- Beachte beim Szenario mit Höhenzahlen im Grundriss, dass flache Zonen schnell voll sind. Sichere dir dort rechtzeitig Fläche.

Häufige Fragen

Darf ich meine Steine an die Steine der Mitspieler anlegen?

Nur beim allerersten eigenen Stein. Der muss an einen bereits gelegten Stein grenzen und die Spielfläche berühren. Alle weiteren Steine müssen mit mindestens einer Seitenfläche an eigene Steine anschließen oder auf ihnen liegen.

Was passiert, wenn ich keinen Stein mehr legen kann?

Dann ist das Spiel für dich beendet. Du darfst auch später keine weiteren Steine mehr legen, selbst wenn durch die Züge der anderen wieder Platz entsteht.

Dürfen unter einem Stein Hohlräume bleiben?

Nein. Steine müssen so gelegt werden, dass keine Löcher unter ihnen entstehen.

Wie viele Punkte bringt ein einzelner Stein maximal?

Bis zu 4 Punkte. Gezählt wird jede von oben sichtbare Einzelfläche entsprechend den Quadraten auf dem Spielplan.

Was passiert mit Steinen, die ich nicht verbauen konnte?

Jeder nicht verbaute eigene Stein wird von deiner Punktzahl abgezogen.

Wofür ist die rote Linie auf dem Spielplan da?

Sie verkleinert die bebaubare Grundfläche, wenn weniger Personen mitspielen. Bei COLCA etwa dürfen 2 und 3 Spieler nur innerhalb dieser Linie bauen.

Woher weiß ich, wie hoch ich bauen darf?

Bei COLCA, PUNCU und APACHITA steht die Höhe nur in der Tabelle links oben auf dem Plan und hängt von der Spielerzahl ab. Bei CHAKA, HUACA und INCAHUASI ist die Höhe zusätzlich pro Reihe im Grundriss eingetragen, wobei die Tabelle diesen Wert weiter senken kann.

Muss ich in der Zweiervariante abbauen, wenn ich einen Stein wegnehmen könnte?

Ja. Solange ein Abbau möglich ist, musst du abbauen. Dein Gegenüber darf dich auf mögliche Züge hinweisen.

Was gilt, wenn ich in der Zweiervariante sehe, dass ich den nächsten Stein nicht mehr legen kann?

Du musst trotzdem noch einen letzten Stein abbauen und ihn zur Seite legen. Danach ist das Spiel für dich beendet.

Brauche ich für RUMIS+ das Grundspiel?

Zu zweit kannst du RUMIS+ eigenständig spielen, besonders auf COLCA, PUNCU und APACHITA. Für 3 bis 6 Personen sowie für CHAKA, HUACA und INCAHUASI brauchst du zusätzlich die Steine des RUMIS-Grundspiels für 4 Spieler.

Informationen zum Spiel

Verlag	Murmel Spielwerkstatt und Verlag
Autor	Stefan Kögl
Erscheinungsjahr	2006
Edition / Regelstand	1. Auflage / V 1.0
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Murmel Spielwerkstatt und Verlag, Regelstand 1. Auflage / V 1.0, zuletzt geprüft am 18.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/rumis/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/rumis/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026