

RUMMS



FÜR 2 BIS 4
SPIELER
AB 7 JAHRE



Rumms – jetzt geht's um die Krone!
Wählt das blaue oder rote Königreich und bringt eure Würfeltruppen in Stellung. Jeder Würfel hat eigene Spezialkräfte: Ritter und Spione sind stark im Angriff. Drachen beschützen eure Burg. Sind alle Truppen startklar? – Na, dann los! Schnippt geschickt den gegnerischen König von der Matte, um zu gewinnen!

SPIELMATERIAL

1 Königreich (dreiteilige Spielmatte),
50 Rumms-Würfel in Rot und Blau (16 Trolle,
8 Ritter, 4 Drachen, 4 Spione, 4 Magier,
4 Berserker, 4 Eiswaerfel, 4 Herzen,
2 Könige)



SPIELZIEL

Wer zuerst den König des Gegners von der Spielmatte schnippt, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

1. Teams bilden. Teilt euch in zwei Teams auf: Ein Team übernimmt die blauen, das andere Team die roten Würfel.

2. Zwei Königreiche auslegen. Legt die drei Spielmatte so aus, dass sie eine zusammenhängende Spielmatte bilden. Jedes Team nimmt an einer der schmalen Seiten der Spielmatte Platz. Die vor dem Team liegende Burg (gleiche Farbe wie die Würfel) und das dazugehörige Land bis zur großen Mauer in der Mitte der Spielmatte gehören zum eigenen Königreich.

TIPP: Rumms lässt sich – statt auf dem Tisch – auch hervorragend auf dem Fußboden spielen!

3. Wählt eure Würfel. Sortiert eure Würfel nach Figuren und schaut euch im Kapitel „Profi-Ritter“ auf der Rückseite an, welche Spezialfähigkeiten die verschiedenen Figuren haben.

ERSTES SCHNELLES LOSSPIELEN (ohne Spezialfähigkeiten)

Startet sofort mit der folgenden Truppe:



Legt alle übrigen Würfel zurück in die Metalldose. Sie werden in diesem Spiel nicht verwendet.

4. Setzt eure Würfel.

Den König müsst ihr in eure Burg setzen. Alle anderen Würfel legt ihr an beliebige Orte **in eurem Königreich**.

AUFGEFASST: „In der Burg“ bedeutet, dass ein Würfel **mindestens die Burg von außen berühren muss**. Der Würfel kann natürlich auch komplett innerhalb oder sogar auf einem anderen Würfel liegen, solange sich dieser in der Burg befindet.

Die Würfel **TROLL, RITTER, DRACHE, BERSERKER, MAGIER** und **SPION** haben Aktiv- und Schattenseiten. **Stellt sie mit der Aktivseite nach oben zeigend auf.**



Aktiv-
seite



Schatten-
seite

Ihr dürft eure Würfel in jeder erdenklichen Formation in euer Königreich legen (auseinander, nebeneinander, aufeinander, in Form eines Turms, einer Speerspitze usw.). Die einzige Begrenzung für eure Würfel ist die Mauer in der Mitte der Spielmatte: Sie bildet die Landesgrenze zwischen den beiden Königreichen und darf nicht berührt oder überschritten werden.

TIPP: Ihr könnt eure Würfelaufstellung geheim halten, wenn ihr in die Mitte der Spielmatte, also auf die Mauer, einen Sichtschutz stellt und ihn erst entfernt, wenn beide Teams zum Losspielen bereit sind.

DAS SPIEL BEGINNT

Beide Teams schnippen abwechselnd ihre Würfel und versuchen, die Würfel des Gegners von der Spielmatte zu schnippen.

Das Team mit dem jüngsten Spieler beginnt: Schnipp einen deiner Würfel mit den Fingern. Würfel werden von jeder Stelle der Matte aus geschnippt. **Du darfst in deinem Spielzug nur einmal einen deiner eigenen Würfel schnippen.** Folgendes passiert:

Besiegte Würfel

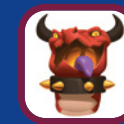
Jeder eigene und gegnerische Würfel, der außerhalb der Spielmatte liegt, ist sofort besiegt. Besiegte Würfel sind aus dem Spiel. Berührt ein Würfel noch den Spielmatte, ist er weiterhin im Spiel.

Gefangene Würfel

Viele Würfel haben Aktiv- und Schattenseiten. Wenn deine Würfel in deinem Königreich liegen, ist es egal, welche Seite oben liegt.

Liegen jedoch **eigene Würfel im Königreich des Gegners** mit der Schattenseite nach oben, gelten sie als „gefangen“. Du musst nun sofort versuchen, sie zu befreien:

Nimm die gefangenen Würfel von der Spielmatte und wirf jeden einzeln einmal:



Zeigt der Würfel eine Aktivseite, ist er befreit. Setz ihn zurück in deine Burg.



Zeigt der Würfel erneut die Schattenseite, ist er besiegt und kommt aus dem Spiel.

AUFGEFASST: Deine Würfel befinden sich nur dann im gegnerischen Königreich, wenn sie die Mauer komplett überschritten haben und sie nicht mehr berühren.

Danach ist das gegnerische Team an der Reihe. Besteht euer Team aus mehreren Spielern, dann achtet darauf, dass abwechselnd jeder an die Reihe kommt.

Foul!

Um einen eigenen Würfel zu schnippen, darfst du nur die Kraft deiner Finger nutzen und keine anderen Würfel berühren! Du begehst ein Foul, wenn du ...

- mehrere Würfel gleichzeitig berührst,
- deinen Würfel anschiebst, anstatt ihn zu schnippen,
- andere Würfel verschiebst, während du Würfel auf die Matte legst oder wegnimmst (zum Beispiel während du einen befreiten Würfel zurück in deine Burg setzt oder Spezialfähigkeiten nutzt)

Wenn du ein Foul begehst, darf dein Gegner anschließend einen beliebigen deiner Würfel (außer den König) aus dem Spiel nehmen.

Außerdem legt er seine Würfel, die durch dein Foul besiegt wurden, zurück in seine Burg.

SPILENDE

Wer zuerst den König des Gegners von der Spielmatte schnippt, gewinnt! Hast du aus Versehen deinen eigenen König von der Spielmatte geschnippt, gewinnt natürlich dein Gegner.

SPIELVARIANTE „KÖNIGLICHES TURNIER“

In der Turniervariante spielt ihr mehrere Spiele hintereinander. Nach jedem Spiel beginnt das Team, das beim letzten Spiel seinen König verloren hat. Wer zuerst drei Spiele gewonnen hat, ist Sieger des „Königlichen Turniers“.



PROFI-RITTER

Seid ihr mit dem Spielablauf vertraut, könnt ihr eure Würfeltruppe selbst zusammenstellen. Benutzt dazu die folgende Würfelübersicht. Dabei darf der **Gesamtwert maximal 50 Punkte ergeben**. Euer König muss in jedem Spiel dabei sein! Sobald ihr eure Truppe zusammengestellt habt, überprüft das andere Team, ob die 50-Punkte-Regel eingehalten wurde.

Ihr könnt jeden eurer Würfel schnippen, wenn nicht anders beschrieben. Einige Spezialfähigkeiten erfordern es, einen ganzen Spielzug auszuführen statt einen eigenen Würfel zu schnippen.



KÖNIG

0 Punkte // Schattenseiten 0

Der König startet in der Burg. Er kann nie gefangen werden. Du kannst deinen König schnippen – aber aufgepasst: Sobald dein König die Spielmatte verlässt, hast du verloren!

„KÖNIGSZUG“: Anstatt in deinem Zug einen eigenen Würfel zu schnippen, darfst du deinen König nehmen und zurück in deine Burg setzen.



TROLL

2 Punkte // Schattenseiten 4

Trolle können leicht gefangen werden. Sie eignen sich als leichte Angreifer oder als Beschützer für deinen König.



RITTER

4 Punkte // Schattenseiten 1

Ritter sind starke Angreifer. Mit nur einer Schattenseite werden Ritter selten im gegnerischen Königreich gefangen.



DRACHE

5 Punkte // Schattenseiten 3

Drachen sind extrastarke Beschützer.

„DOPPELSCHLAG“: Der Drache kann sofort ein zweites Mal geschnippt werden, wenn er nach dem ersten Schnippen weiterhin in deinem Königreich liegt.

„RETTUNG“: Dein König ist besiegt, aber dein Drache ist noch im Spiel? – Nimm den Drachen von der Matte und würfle ihn **einmal**. Zeigt er die Aktivseite, setzt du deinen König zurück in deine Burg. Zeigt er die Schattenseite, passiert nichts. Der Drache kommt in beiden Fällen aus dem Spiel. Hast du einen zweiten Drachen im Spiel, kannst du beide zur Rettung benutzen.

AUFGEPASST: Die „Rettung“ zählt nicht als ganzer Spielzug. Wurde dein König vom Gegner besiegt und du hast ihn anschließend mit deinem Drachen gerettet, bist du ganz normal an der Reihe. Hast du jedoch versehentlich in deinem eigenen Zug deinen König besiegt, ist nach der Rettung dein Gegner an der Reihe.



SPION

3 Punkte // Schattenseiten 3

Spione können sich „verstecken“.

Landet dein Spion **aktiv im gegnerischen Königreich**, kannst du ihn ganz normal liegen lassen – **oder** ihn vor deinem Gegner verstecken. Nimm ihn von der Spielmatte und leg ihn an der Seite bereit. In einem späteren Spielzug darfst du – statt einen eigenen Würfel zu schnippen – den Spion zurück ins Spiel bringen, indem du ihn irgendwo ins Königreich deines Gegners setzt. Der Spion darf weder die Burg noch einen Würfel des Gegners berühren und darf in diesem Spielzug nicht geschnippt werden.

AUFGEPASST: Du kannst deinen Spion auch in einem späteren Spielzug verstecken. Vorausgesetzt, er liegt immer noch aktiv im gegnerischen Königreich, kannst du ihn am Ende deines Spielzugs verstecken (auch wenn du in diesem Zug einen anderen Würfel verwendet hast).



MAGIER

3 Punkte // Schattenseiten 3

Magier können den Gegner „wegzaubern“, wenn sie in seiner Burg landen.

Liegt dein Magier nach deinem Zug **aktiv in der gegnerischen Burg**, kannst du einen gegnerischen Würfel wegzaubern. Nimm einen beliebigen gegnerischen Würfel aus dem Spiel (außer König oder Eiswürfel). Setz nun deinen Magier zurück in deine Burg. Hast du mehrere aktive Magier in der gegnerischen Burg, kannst du sie alle auf einmal zum Wegzaubern benutzen.

AUFGEPASST: Du kannst „Wegzaubern“ auch am Ende eines späteren Spielzugs benutzen. Vorausgesetzt, dein Magier liegt immer noch aktiv in der gegnerischen Burg, kannst du einen gegnerischen Würfel am Ende deines Spielzugs wegzaubern (auch wenn du in diesem Zug einen anderen Würfel verwendet hast).



BERSERKER

3 Punkte // Schattenseiten 3

Der Berserker wird rasend, sobald der Gegner ihn von der Matte schnippt. In seiner Raserei kann er einen gegnerischen Würfel „mitreißen“.

Wird dein Berserker vom Gegner von der Matte geschnippt, würfle ihn einmal extra. Bleibt er aktiv liegen, nimmst du einen beliebigen gegnerischen Würfel aus dem Spiel (außer König oder Eiswürfel). Zeigt er die Schattenseite, passiert nichts. Dein Berserker bleibt in beiden Fällen besiegt.

AUFGEPASST: Der Berserker wird nicht extra gewürfelt, wenn er auf andere Weise besiegt wird. Das gilt zum Beispiel, wenn du ihn selbst rausschnippst und nachdem er gefangen und besiegt, vom Magier wegzaubert oder von einem anderen Berserker „mitgerissen“ wurde.



EISWÜRFEL

2 Punkte // Schattenseiten 0

Eiswürfel „frieren den Gegner ein“. Sie verhindern, dass der Gegner seine Würfel schnippen oder verwenden darf.

Eiswürfel dürfen niemals geschnippt werden. Sie werden außerhalb der Spielmatte aufbewahrt, bevor sie zum Einsatz kommen. Anstatt einen eigenen Würfel zu schnippen, darfst du einen oder beide Eiswürfel **auf** die Würfel deines Gegners setzen (außer auf den König). Ein Würfel, der von einem Eiswürfel berührt wird, kann so lange weder benutzt noch geschnippt werden, bis der Eiswürfel von einem anderen Würfel heruntergeschnippt wird. Wird dein Eiswürfel heruntergeschnippt, nimmst du ihn sofort aus dem Spiel, auch wenn er auf der Spielmatte liegen bleibt.

AUFGEPASST: Du kannst mehrere Würfel auf einmal einfrieren, wenn dein Eiswürfel von oben mehrere Würfel gleichzeitig berührt.



HERZEN

2 Punkte // Schattenseiten 0

Herzen können deine besiegten Würfel „wiederbeleben“ und zurück ins Spiel bringen.

Herzen dürfen niemals geschnippt werden. Sie werden wie deine anderen Truppen vor Spielbeginn in dein Königreich gelegt. Anstatt einen eigenen Würfel zu schnippen, nimmst du das Herz von der Matte aus dem Spiel. Nun darfst du eigene besiegte Würfel **im Gesamtwert von 6 Punkten** auswählen und sie je einmal neben der Spielmatte werfen. Zeigen sie die Aktivseite, setzt du sie zurück in deine Burg. Zeigen sie die Schattenseite, bleiben sie aus dem Spiel.

AUFGEPASST: Hast du beide Herzen auf der Spielmatte, kannst du beide in einem Spielzug einlösen.

Gleichzeitige Aktionen: Kommen mehrere Spezialfähigkeiten auf einmal vor oder werden gleichzeitig Würfel gefangen? – Dann löst ihr die Aktionen in folgender Reihenfolge auf: Zuerst werden die gefangenen Würfel ausgewürfelt, dann folgen die Spezialfähigkeiten-Würfelwürfe, vom höchsten zum niedrigsten Punktwert (z. B. kommt der rettende Drache mit 5 Punkten vor dem Berserker mit 3 Punkten). Zuletzt werden die weiteren Spezialfähigkeiten ausgelöst (z. B. der Doppelschlag des Drachen, dann die Magier- und Spionfähigkeit).

Autoren:

Gary & Oliver Sibthorpe
Illustration: Paul Mafayon
(Cover und Würfel),
Kenji Gonzalez (Spielmatte)
Grafik: Andreas Resch,
Katharina Fuchs (Anleitung)
Redaktion: Vincent Gatzsch

©2021 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5–7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de, kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN CHINA
Art.-Nr.: 680763