

RUMMS



Für 2 – 4 Spieler
Ab 7 Jahre



SPIELMATERIAL

1 Königreich der Drachen- und Löwenritter (dreiteilige Spielmatte)
50 Würfel (25 Drachen- und 25 Löwenritter: 24 Trolle, 8 Raubritter, 4 Spione, 4 Eiswürfel, 4 Herzen, 2 Drachen, 2 Löwen, 2 Könige)

ZIEL DES SPIELS

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 Drachenritter (blaue Würfel), das andere Team die Löwenritter (rote 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 sowie das dazugehörige Land bis zur großen Mauer in der Mitte der Spielmatte gehören zum eigenen Königreich.
- 3. Wählt eure Würfel.** Sortiert eure Würfel nach den Würfelfiguren und schaut euch in der „Würfelübersicht“ (Rückseite) an, welche Spezialfähigkeiten die verschiedenen Figuren haben.

Anfängervariante: Spielt ihr zum ersten Mal, startet ihr am besten mit der folgenden Truppe:



1 x König



4 x Raubritter



12 x Trolle

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

WICHTIG: Als erfahrene Spieler könnt ihr eure Würfeltruppe selbst zusammenstellen (Rückseite: „Profi-Ritter“).

4. Setzt eure Würfel.

Den König müsst ihr in eure Burg stellen oder so platzieren, dass er zumindest noch die Burgmauer berührt. Ihr könnt den König auch auf einen anderen Würfel draufstellen, solange sich der andere Würfel in der Burg befindet oder die Burgmauer berührt. Alle anderen Würfel stellt ihr an beliebige Orte in euer Königreich.

Die Würfel „Troll“, „Raubritter“, „Drache“, „Löwe“ und „Spion“ haben Freiseiten und Gefangenseiten. Stellt sie mit der Freiseite nach oben zeigend auf.



Freiseiten



Gefangenseiten

Ihr dürft eure Würfel in jeder erdenklichen Formation in eurem Königreich aufstellen (zum Beispiel in Form einer Mauer, eines Turm, einer Speerspitze). Die einzige Begrenzung für eure Würfel ist die Mauer in der Mitte der Spielmatte. Dies ist die Landesgrenze zwischen den beiden Königreichen, die nicht berührt oder überschritten werden darf.

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

DAS SPIEL BEGINNT

Beide Teams schnippen abwechselnd ihre Würfel mit dem Ziel, möglichst viele Würfel des Gegners von der Spielmatte zu schnippen, um an den König heranzukommen. Das Team mit dem jüngsten Spieler beginnt. Der Spieler **schnippt einen der eigenen Würfel**. Er darf jeden seiner Würfel schnippen, egal ob dieser sich im eigenen oder gegnerischen Königreich befindet. Folgendes passiert:

BESIEGTE WÜRFEL

Jeder eigene und gegnerische Würfel, der außerhalb der Spielmatte liegt, ist besiegt und wird in die Schachtel gelegt. Er ist aus dem Spiel. Sofern ein Würfel noch den Spielmatte berührt, ist er weiterhin im Spiel.

GEFANGENE WÜRFEL

Sobald ein eigener Würfel im Königreich des Gegners mit der Gefangenseite nach oben zeigt, ist er gefangen. Wenn das passiert, darfst du einmalig versuchen, den Würfel zu befreien: Nimm den Würfel von der Spielmatte und wirf ihn einmal. Zeigt der Würfel nun eine Freiseite, ist er entkommen. Setz ihn zurück in deine Burg. Zeigt er jedoch erneut die Gefangenseite, ist er besiegt und kommt aus dem Spiel.

WICHTIG: Deine Würfel werden nur im gegnerischen Königreich gefangen – eigene Würfel, die im eigenen Königreich mit der Gefangenseite nach oben zeigen, werden sofort auf eine Freiseite umgedreht. Dein Würfel befindet sich nur dann im Königreich deines Gegners, wenn er die Landesgrenze komplett überschritten hat und die Mauer nicht mehr berührt.

FOUL: Du begehst ein Foul, wenn du ...

- die Würfel deines Gegners vorab berührt oder mit dem Arm verschiebst,
- mehrere Würfel gleichzeitig losschnippst,
- deinen Würfel anschiebst, anstatt ihn zu schnippen.

Bei einem Foul erhält das gegnerische Team im Anschluss einen Extrazug und darf zweimal hintereinander schnippen (es kann zweimal mit demselben Würfel oder mit zwei verschiedenen Würfeln geschnippt werden).

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

SPIELEND

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: DAS TURNIER

In der Turniervariante spielt ihr mehrere Spiele hintereinander. Nach jedem Spiel beginnt das Team als Erstes, das beim letzten Spiel seinen König verloren hat. Wer zuerst drei Spiele gewonnen hat, gewinnt das Turnier.

PROFI-RITTER

Seid ihr mit dem Spielablauf vertraut, könnt ihr eure Würfeltruppe selbst zusammenstellen. Benutzt dazu die „Würfelübersicht“. Dabei dürfen die Gesamtkosten maximal 40 Punkte ergeben. Euer König muss in jedem Spiel dabei sein! Sobald ihr eure Truppe zusammengestellt habt, überprüft das andere Team, ob die 40-Punkte-Regel eingehalten wurde.

WÜRFELÜBERSICHT



König

Kosten: 0 | Gefangenseiten: 0

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



Raubritter

Kosten: 4 | Gefangenseiten: 1

Raubritter sind stark im Angriff. Mit nur einer Gefangenseite werden Raubritter selten im gegnerischen Königreich gefangen.



Troll

Kosten: 2 | Gefangenseiten: 4

Trolle sind in großer Zahl vorhanden und können leicht gefangen werden.



Drache & Löwe

Kosten: 4 | Gefangenseiten: 3

Dein Wappentier ist ein extrastarker Angreifer. Seine Spezialfähigkeit besteht darin, dass du mit ihm **einen zusätzlichen Schnippversuch** hast, wenn er nach dem ersten Schnippen noch in deinem Königreich liegt.



Spion

Kosten: 3 | Gefangenseiten: 3

Landet dein Spion nach deinem Zug im gegnerischen Königreich, darfst du ihn vor deinem Gegner „verstecken“. Das bedeutet, dass du ihn von der Spielmatte nimmst und ihn neben die Spielmatte legst. In einem späteren Spielzug darfst du – statt einen eigenen Würfel zu schnippen – den Spion zurück ins Spiel bringen,

indem du ihn irgendwo im Königreich deines Gegners aufstellst. Der Spion darf weder die Burg noch einen der Würfel des Gegners berühren und darf in diesem Spielzug nicht geschnippt werden. **Hinweis: Du kannst deinen Spion aber auch einfach im gegnerischen Königreich liegen lassen.**



Herz

Kosten: 2 | Gefangenseiten: 0

Herzen werden wie deine anderen Truppen in dein Königreich gelegt, sie dürfen jedoch niemals geschnippt werden. Dafür können Herzen deine besiegten Würfel zurück ins Spiel bringen. Anstatt einen eigenen Würfel zu schnippen, nimmst du ein Herz von der Spielmatte und legst es in die Schachtel. Nun darfst du eigene besiegte Würfel aus der Schachtel im Gesamtwert von 6 Punkten auswählen und sie je einmal neben der Spielmatte werfen. Landen sie mit ihrer Freiseite nach oben, setzt du sie zurück in deine Burg. Zeigt die Gefangenseite nach oben, so bleiben sie aus dem Spiel. **Hinweis: Wenn du beide Herzen auf der Spielmatte hast, darfst du auch beide hintereinander IN EINEM SPIELZUG einlösen.**



Eiswürfel

Kosten: 2 | Gefangenseiten: 0

Eiswürfel „frieren den Gegner ein“, das heißt, sie verhindern, dass der Gegner seine Würfel schnippen oder verwenden darf. Eiswürfel selbst werden niemals geschnippt. Außerdem werden sie **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 stellen, außer auf den gegnerischen König. Nutzt du beide Eiswürfel gleichzeitig, darf nur einer im gegnerischen Königreich eingesetzt werden. 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, kommt er sofort in die Schachtel und damit aus dem Spiel, auch wenn er auf der Spielmatte liegen bleibt. **Hinweis: Du kannst mehrere Würfel auf einmal „einfrieren“, wenn dein Eiswürfel von oben mehrere Würfel gleichzeitig berührt.**

Autoren: Gary und Oliver Sibthorpe

Lizenz: Gamewright, a division of Ceaco Inc.

Illustration: Andreas Besser (Cover und Würfel), Jonathan Kirtz (Spielmatte)

Grafik: schnuppenalarm, Katja Witt

3D: Andreas Resch

Redaktion: Vincent Gatzsch

© 2015 KOSMOS Verlag, Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de, kosmos.de

Artikel-Nr.: 697631

ACHTUNG! Nicht auf Augen oder Gesicht zielen.

Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet.

Erstickungsgefahr, da kleine Teile verschluckt oder eingeatmet werden können.

