



**Das Spiel um Stiere,
Mut und Nervenkitzel
für 2-6 Spieler
ab 8 Jahren.**

Nordspanien, Pamplona im Juli. Quer durch die Stadt geht der Lauf der wilden, wutschnaubenden Stiere zur Arena. Dicht daneben, davor und dahinter rennen Menschen: mutige Söhne, aber auch Töchter dieser Stadt. Es geht um ihre Ehre, denn je dichter sie vor den Stieren laufen, desto höher wird ihr Mut eingeschätzt. Wer zurückbleibt oder sich verkriecht, verliert natürlich an Ansehen.

Im Spiel führt jeder Spieler eine Gruppe von drei Läufern. Der ständige Nervenkitzel - *wie weit läuft Torro, der Stier, und wann greift er an* - hält die Spieler in Atem. Gerangel und Kräfteressen untereinander gehören zum Wettbewerb. Kurz vor der Arena entsteht zusätzliche Spannung: Der wohldosierte Spurt auf gute Ränge erfordert ein wenig Glück und viel Kalkül.

Ziel des Spieles ist es, durch gute Platzierung der eigenen Läufer die meisten Mutpunkte zu sammeln.

SPIELMATERIAL

1 Spielplan,
6x3 Spielfiguren,
1 Stier („Torro“),
2 Sonderwürfel,
22 Torro-Karten,
70 rote Chips (entsprechen je 1 Mutpunkt),
30 gelbe Chips (entsprechen je 10 Mutpunkten).

Jeder Spieler erhält:

- **3 Läufer**
- **30 Mutpunkte**

SPIELVORBEREITUNG

- **Je 3 Spielfiguren** (Läufer) einer Farbe werden an die Spieler verteilt und auf das Startfeld mit dem ARENA-Wegweiser gestellt. Dazu erhält jeder
- **30 Mutpunkte** als Startkapital. Am besten 10 rote und 2 gelbe Chips, die man für alle jederzeit sichtbar vor sich ablegt.
- **Die restlichen Chips** werden als Vorrat neben dem Spielplan bereitgelegt und von einem der Spieler verwaltet.
- **Torro, der Stier**, wird in das Gatter hinter dem Startfeld gestellt.
- **Die Torro-Karten** werden gut gemischt und als verdeckter Stapel neben dem Spielplan bereitgelegt.
- **Es beginnt** der Spieler, der zuerst »Ole« ruft; danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Nach jeder Läufer-Runde folgt eine Torro-Aktion

SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft in Phasen. Jede Phase besteht aus zwei Teilen:

- **Die Läufer-Runde** bildet den ersten Teil. Hier würfeln alle Spieler reihum und bewegen ihre Läufer entsprechend. Nachdem jeder Spieler einmal an der Reihe war, folgt
- **die Torro-Aktion:** sie wird durch das Aufdecken einer Torro-Karte ausgelöst.

Anschließend folgt erneut eine Läufer-Runde, dann wieder eine Torro-Aktion usw., bis Torro die Arena erreicht und das Spiel beendet.

DIE LÄUFER-RUNDE

- **Die Spieler würfeln reihum** mit beiden Würfeln und bewegen zwei beliebige eigene Läufer ausschließlich vorwärts.
- **Die Augenzahl** eines Würfels gilt jeweils voll für einen Läufer. Pro Auge muß er ein Feld vorwärts ziehen. Ein Aufteilen oder Verfallenlassen der Würfel-Augen ist nicht erlaubt. Auf einem Feld dürfen beliebig viele Läufer stehen.
- **Die Pfeile** auf den Würfeln ermöglichen den Spielern, ihre Läufer nach Wunsch stehenzulassen oder 1 bis 6 Felder vorwärts zu ziehen. Das Stehenbleiben gilt in diesem Fall ebenfalls als Zug! Das Gespür für das richtige Ausnutzen der Pfeile ist entscheidend für den Erfolg der Läufer.
- **Die Läufer-Runde ist beendet**, sobald alle Spieler einmal an der Reihe waren. Jetzt tritt Torro in Aktion.

Beide Würfel einsetzen und eigene Läufer vorwärts ziehen

Pro Würfel einen Läufer mit der genauen Augenzahl ziehen



= stehenbleiben oder 1-6 Felder ziehen

Waren alle Spieler dran, tritt Torro in Aktion

DIE TORRO-AKTION

- **Der letzte Spieler** deckt jetzt die oberste Torro-Karte auf und legt sie offen neben den Stapel.
- **Eine Karte »Torro kommt...«** hat zur Folge, daß Torro entsprechend der Zahl auf der Karte vorwärts in Richtung Arena gezogen wird. Dabei zählt das Startfeld der Läufer zu Beginn mit. Noch passiert nichts, und die nächste Läufer-Runde beginnt.

Torro-Karte aufdecken

Torro zieht so viele Felder wie angegeben



- **Eine Karte »Torro greift an!«** bewirkt eine Bewertung des Mutes der Läufer. Torro wird in diesem Fall nicht bewegt. Jetzt kommt es darauf an, möglichst neben oder dicht vor Torro zu stehen. Sollte eine solche Karte als erste Karte gezogen werden, wird sie wieder untergemischt und eine neue Karte aufgedeckt.

Torro bleibt stehen und löst eine Wertung aus Ausnahme: erste Runde!

**Mutpunkte
verteilen
bzw. abziehen**

**Direkt bei Torro:
+3 Mutpunkte**

**Ein Feld davor:
+ 2 Mutpunkte**

**Zwei Felder davor:
+1 Mutpunkt**

**Hinter Torro:
-1 Mutpunkt pro
Feld**

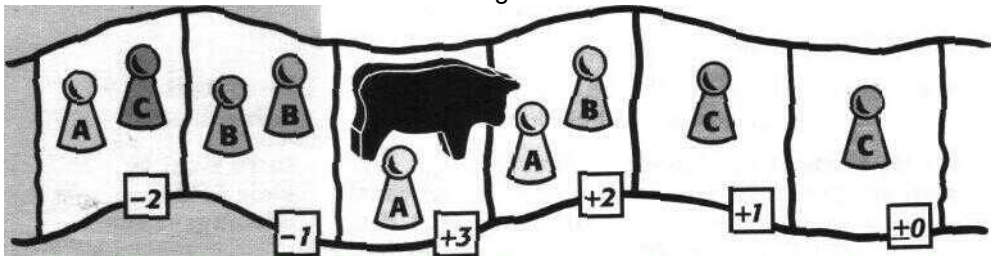
• **Die Mutpunkte** werden jetzt wie folgt aus dem Vorrat verteilt bzw. in den Vorrat zurückgelegt:

> **Läufer auf dem gleichen Feld wie Torro** erhalten je 3 Mutpunkte.

> **Ein Feld vor Torro** erhalten sie je 2 Mutpunkte.

> **Zwei Felder vor Torro** erhalten sie noch je 1 Mutpunkt.
Für drei und mehr Felder vor Torro gibt es keine Mutpunkte mehr.

> Pro Feld hinter Torro muß ein Läufer! Mutpunkt in den Vorrat bezahlen.
Ein Spieler, derz. B. einen Läufer drei Felder und einen anderen sechs Felder hinter Torro stehen hat, muß also 9 Mutpunkte abgeben.



A $3 + 2 - 2 = 3$ ▶ Spieler A erhält 3 Mutpunkte.

B $2 - 1 - 1 = 0$ ▶ Spieler B geht leer aus.

C $1 + 0 - 2 = -1$ ▶ Spieler C muß 1 Mutpunkt abgeben.

**Eine neue Läufer-
Runde beginnt**

• **Nach der Abrechnung** der Mutpunkte wird das Spiel mit der nächsten Läufer-Runde fortgesetzt.

**Spieler ohne
Mutpunkte
erhalten Kredit**

• **Verliert ein Spieler alle Mutpunkte**, bevor das Spiel zu Ende ist, darf er sich einen „Kredit“ von 10 Mutpunkten aus dem Vorrat nehmen. Bei der Endwertung wird dieser Kredit wieder abgezogen.

BESONDERE SPIELPLANFELDER

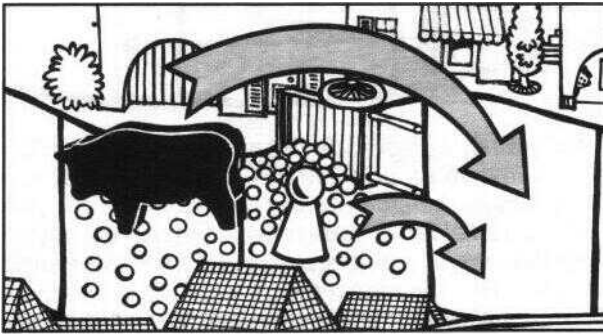
- **Die orangen Angstfelder** zeigen Situationen, in denen sich Läufer vor dem Stier in Sicherheit bringen. Landen Läufer eines Spielers - freiwillig oder unfreiwillig - auf einem solchen Feld, muß er für diese je einen Mutpunkt in den Vorrat abgeben. Das Stehenbleiben dort kostet dann keine weiteren Mutpunkte.



**Auf Angstfeldern
1 Mutpunkt
abgeben**

- **Die beiden rosa Tomatenfelder** kennzeichnen eine schwer zu überwindende Stelle. Läufer und Stier rutschen auf den Tomaten aus, wenn sie auf einem der beiden Felder landen, und müssen sofort auf das letzte Feld vor den Tomatenfeldern zurückversetzt werden. Sie brauchen dann mindestens drei Zugpunkte, um diese zu überwinden.

**Auf Tomatenfeldern
rutschen Läufer und
Stier aus: Zurück
auf das Feld davor***



DIE RANGELEI

Stehen verschiedenfarbige Läufer auf einem Feld, kann es zu Rangeleien um die günstigsten Plätze kommen.

- **Zwei Bedingungen** muß ein Spieler erfüllen, um mit seinen Läufern eine Rangelei anzetteln zu können:

1. Er muß an der Reihe sein und seinen Zug mit beiden Würfeln erledigt haben.
2. Er benötigt auf einem Feld eine Überzahl von eigenen Läufern gegenüber anderen. Diese Überzahl kann 2:1,3:1 oder 3:2 sein.

**Zum Rangeln muß
ein Spieler:**

- seinen Zug gerade beendet haben
- eine Überzahl von 2:1,3:1 oder 3:2 besitzen

- **Er erhält dann so viele Mutpunkte** von unterlegenen Spielern, wie jeweils die Differenz zwischen den eigenen und den gegnerischen Läufern beträgt.

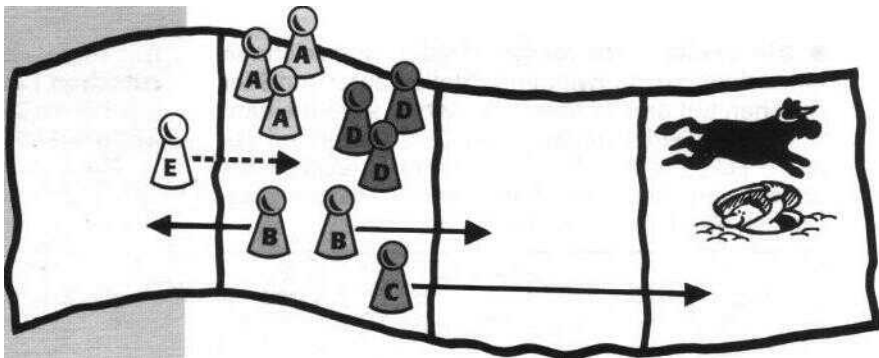
**1-2 Mutpunkte
laut Differenz
kassieren**

Unterlegene Läufer um Differenz versetzen

- **Zusätzlich versetzt er**, wenn er will, die unterlegenen Läufer, und zwar entsprechend den kassierten Mutpunkten um jeweils ein bzw. zwei Felder vorwärts oder rückwärts.

Angst- und Tomatenfelder wirken!

- **Die Angst- und Tomatenfelder** behalten auch dann ihre Funktion, wenn Läufer durch eine Rängelei dorthin versetzt werden.



A hat seinen Zug gerade beendet und kassiert nun 1 Mutpunkt von B und 2 Mutpunkte von C. Anschließend darf A die beiden Läufer von B um je 1 Feld, den von C um 2 Felder versetzen. Da C dadurch auf einem Angstfeld landet, muß er zusätzlich noch 1 Mutpunkt in den Vorrat zurücklegen.

D kann nicht rangeln, da er momentan nicht an der Reihe ist. Zieht E im nächsten Zug ein Feld weiter, passiert ihm nichts, da A und D zu diesem Zeitpunkt keine Rängelei anzetteln können.

Keine Rängelei In Arena

- **Im Bereich der Arena** (hellbraune Felder) finden keine Rängeleien mehr statt.

DER EINLAUF IN DIE ARENA

„So spät wie möglich, aber noch vor dem Stier“, heißt hier die Devise. Denn die Platzierung der Läufer auf den nummerierten Rängen bringt entsprechend viele Mutpunkte. Wer am Ende zurückbleibt, verliert Mutpunkte.

Zug auf Arenafelder voll ausführen

- **Die hellbraunen Felder der Arena** hinter der roten Ziellinie gelten als normale Zugfelder. Der Zug der Läufer wird dementsprechend vollständig ausgeführt.

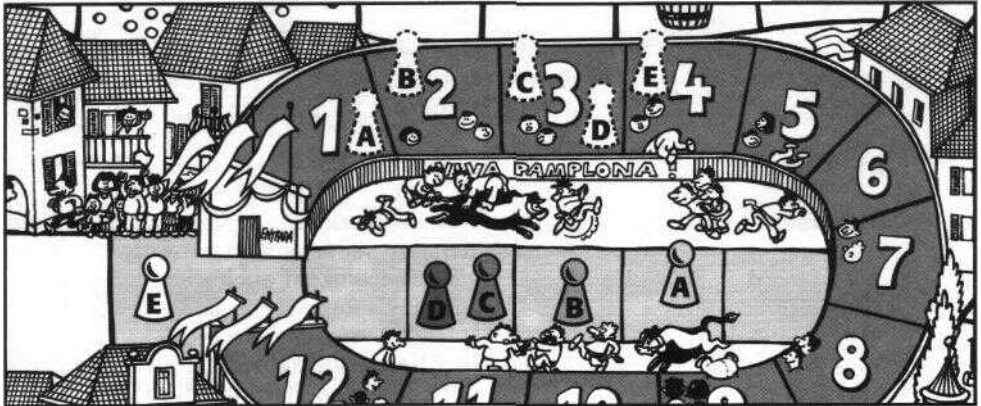
Läufer in Arena nach Läufer-Runde auf Ränge setzen

- **Lauf er, die Felder in der Arena erreicht haben**, bleiben dort zunächst stehen. Am Ende der Läufer-Runde werden sie dann auf die nummerierten Ränge gesetzt.

- **Die Platzierung auf die Ränge** erfolgt entsprechend der Position auf den Arenafeldern. Der Läufer, der am weitesten vorne steht, kommt auf den ersten freien Rang beginnend mit Rang 1; der zweite Läufer auf den nächsten usw. Stehen mehrere Läufer auf demselben Arenafeld, werden sie auch auf denselben Rang gesetzt.

Den vordersten Läufer auf den ersten freien Rang setzen usw.

Mehrere Läufer auf einem Arenafeld kommen auf denselben Rang



A wird auf Rang 1 platziert, B auf Rang 2, C und D auf Rang 3 und E auf Rang 4. Danach wird Torro bewegt. Wenn er nicht ins Ziel kommt, werden die nächsten Läufer, die die Arena erreichen, entsprechend auf den folgenden Rängen (ab Rang 5) platziert usw.

• **Jetzt tritt Torro in Aktion!** Erreicht er dabei nicht die Arena, wird die Aktion wie gewohnt durchgeführt, und die nächste Läufer-Runde beginnt.

• **Weitere Läufer in der Arena** werden dann nach Abschluß der Läufer-Runde wieder auf die nächsten freien Ränge gesetzt usw. Sind alle 12 Ränge besetzt, werden alle später ankommenden Läufer ebenfalls auf Rang 12 platziert.

• **Läufer auf Rängen** dürfen nicht mehr bewegt werden und erhalten auch keine Mutpunkte mehr, wenn Torro angreift.

Läufer auf Rängen nicht mehr bewegen

• **Hat ein Spieler nur noch einen Läufer** im Spiel, darf er ihn wahlweise mit einem der beiden Würfel-ergebnisse bewegen. Hat er alle drei Läufer auf den Rängen platziert, wartet er gespannt das Spielende und die Endwertung ab.

SPIELENDE

**Torro in Arena
beendet Spiel**

- **Erreicht Torro die Arena**, beendet er das Spiel sofort. Auch sein Zug in die Arena wird vollständig ausgeführt.

- **Sind alle Läufer auf Rängen plaziert**, bevor Torro die Arena erreicht, endet das Spiel ebenfalls.

**Mutpunkte
abrechnen:**

Nun wird sich zeigen, welche Läufergruppe den meisten Mut hatte. Dafür rechnet jeder Spieler folgende Ergebnisse zusammen:

-Mutpunkte

> **Die Mutpunkte, die** in seinem Besitz sind.

**+ Rangpunkte pro
Läufer**

> **Die Rangpunkte**, entsprechend der Ränge, auf denen seine Läufer stehen. Jeder Läufer zählt dabei einzeln, auch wenn mehrere auf demselben Rang stehen.

**- Felder pro Läufer
hinter Torro**

> **Die Minuspunkte** für all die Felder, die seine Läufer jeweils hinterdem Stier stehen. Das kann teuer sein!

-Kredit/e

> **Die Kredite** werden ebenfalls abgezogen.

**Es gewinnt, wer die
meisten Mutpunkte
hat**

- **Es gewinnt der Spieler mit den meisten Mutpunkten.**

Herzlichen Glückwunsch! Doch sollten Sie wirklich einmal nach Pamplona kommen, empfehlen wir Ihnen, den richtigen Stierlauf lediglich als Zuschauer zu genießen.

**Weitere Spiele von Wolfgang Kramer bei
F.X.Schmid:**

- **Auf Achse**
- **HolidayAG**
- **Auf Achse Junior**
- **New York New York**

©1992 F.X.Schmid
D-8210 Prien
Made in Germany

