

SPIELENDE

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

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

- **Die Mutpunkte**, die in seinem Besitz sind.
- **Die Rangpunkte**, entsprechend der Ränge, auf denen seine Läufer stehen. Jeder Läufer zählt dabei einzeln, auch wenn mehrere auf demselben Rang stehen.
- **Die Minuspunkte** für all die Felder, die seine Läufer jeweils hinter dem Stier stehen. Das kann teuer sein!
- **Die Kredite** werden ebenfalls abgezogen.

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

Es gewinnt, wer die meisten Mutpunkte hat

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
- Auf Achse Junior
- Holiday AG
- New York New York

Torro in Arena beendet Spiel

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

Mutpunkte abrechnen:

- **Mutpunkte**
- + **Rangpunkte pro Läufer**
- **Felder pro Läufer hinter Torro**
- **Kredit/e**

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

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.

© 1992 F.X. Schmid
D-8210 Prien
Made in Germany
No. 71218.2



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).

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält:
● 3 Läufer
● 30 Mutpunkte

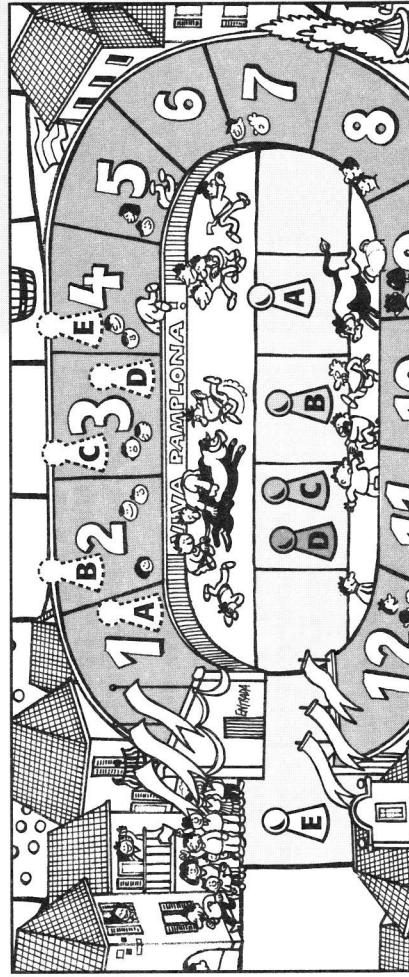
- **Je 3 Spielfiguren** (Läufer) einer Farbe werden an die Spieler verteilt und auf das Startfeld mit dem ARENA-Wegweiser gestellt. Dazu erhält jeder
- **30 Mutpunkte** als Startkapital. Am besten 10 rote und 2 gelbe Chips, die man für alle jederzeit sichtbar vor sich ablegt.
- **Die restlichen Chips** 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 „Olé“ ruft; danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

SPIELVERLAUF

Nach jeder Läufer-Runde folgt eine Torro-Aktion

- **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 Plazierung 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 plaziert, 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) plaziert 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 plaziert.

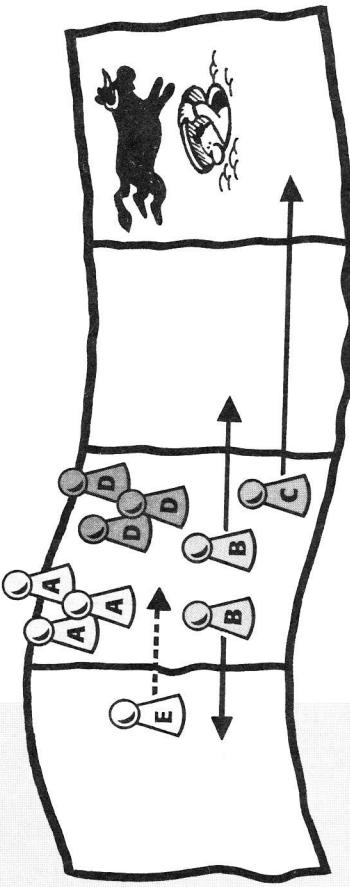
- **Läufer auf Rängen** dürfen nicht mehr bewegt werden und erhalten auch keine Mutpunkte mehr, wenn Torro angreift.
- **Hat ein Spieler nur noch einen Läufer** im Spiel, darf er ihn wahlweise mit einem der beiden Würfelergebnisse bewegen. Hat er alle drei Läufer auf den Rängen plaziert, wartet er gespannt das Spielende und die Endwertung ab.

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 Rangelei dorthin versetzt werden.



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 Würfelaugen ist nicht erlaubt. Auf einem Feld dürfen beliebig viele Läufer stehen.

Pro Würfel einen Läufer mit der genauen Augenzahl ziehen

= **stehenbleiben oder 1-6 Felder ziehen**

- Die **Pfeile** auf den Würfeln ermöglichen den Spielern, ihre Läufer nach Wunsch stehen zu lassen 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.

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

- 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.

DER EINLAUF IN DIE ARENA

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 ran gehen, 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 Rangelei anstreiten können.

• Im Bereich der Arena (hellbraune Felder) finden keine Rangeleien mehr statt.

Der Einlauf in die Arena

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 ran gehen, 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 Rangelei anstreiten können.

• Im Bereich der Arena (hellbraune Felder) finden keine Rangeleien mehr statt.

Zug auf Arenafelder voll ausführen

- Die **hellbrauen Felder** hinter der roten Ziellinie gelten als normale Zugfelder. Der Zug der Läufer wird dementsprechend vollständig ausgeführt.
- Läufer, die Felder in der Arena erreicht haben, bleiben dort zunächst stehen. Am Ende der Läufer-Runde werden sie dann auf die nummerierten Ränge gesetzt.

Läufer in Arena nach Läufer-Runde auf Ränge setzen



Auf Angstfeldern
1 Mutpunkt abgeben

BESONDERE SPIELPLANFELDER

- Die **Mutpunkte** werden jetzt wie folgt aus dem Vorrat verteilt bzw. abziehen:

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

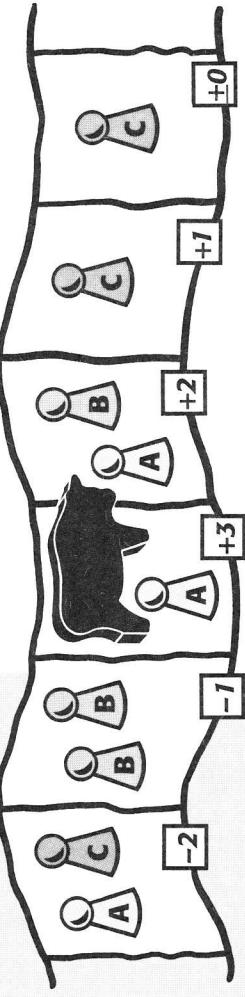
► **Ein Feld vor Torro** erhalten sie je 2 Mutpunkte.

Zwei Felder davor:
+ 1 Mutpunkt

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

Hinter Torro:
- 1 Mutpunkt pro Feld

► **Pro Feld hinter Torro** muß ein Läufer 1 Mutpunkt in den Vorrat bezahlen.
Ein Spieler, der z.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.

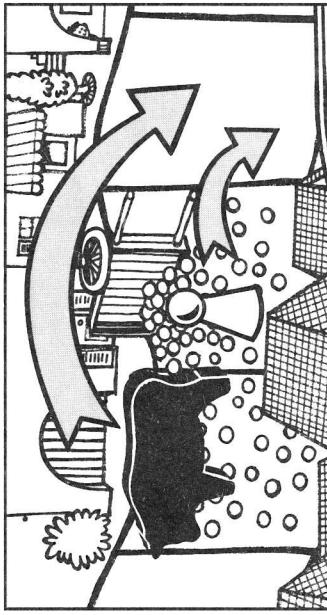
Eine neue Läufer-Runde beginnt

Spieler ohne Mutpunkte erhalten Kredit

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

● **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.

- Die **beiden rosa Tomatenfelder** kennzeichnen eine schwerzu 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.



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

[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.

Zum Rangeln muß ein Spieler:

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

1-2 Mutpunkte laut Differenz kassieren