



Di Wolfgang Kramer
Il gioco di tori, coraggio e nervi d'acciaio
per 2- 6 giocatori a partire dagli 8 anni.

Spagna del nord, Pamplona in luglio. Attraverso la città, i tori selvaggi corrono per le strade cittadine. Davanti a loro in fuga ci sono tantissime persone: sono i ragazzi, ma anche le ragazze, coraggiosi della città. Mettono alla prova il proprio coraggio: più vicino passano davanti ai tori, più il loro coraggio sarà alto. Quello che rimane indietro, o si nasconde, perde definitivamente qualsiasi rispetto.

Nel gioco, ogni giocatore dirige un gruppo di tre corridori. A volte il toro attacca, e i giocatori corrono seri pericoli. I litigi ed le spinte sono all'ordine del giorno in questa estenuante corsa.

All'arrivo all'arena, una nuova sfida attende i corridori: bisogna prendere i posti migliori e ciò richiede un po' di fortuna e molta tattica.

Lo scopo del gioco è di raccogliere il più grande numero di punti "coraggio" giocando abilmente con i propri corridori.

Materiali

1 Piano di gioco

6 x 3 pedine

2 dadi speciali (Uno con i simboli 2,3,4, Freccia, Freccia, Freccia, e l'altro 2,3,4,5, Freccia, Freccia)

22 Carte Toro

70 gettoni rossi (dal valore di 1 punto "coraggio" ciascuno)

30 gettoni gialli (dal valore di 10 punti "coraggio" ciascuno)

Preparazione

Ciascun giocatore sceglie 3 pedine dello stesso colore e le posiziona sulla casella di partenza (quella con il segnale con scritto "Arena"). Ogni giocatore riceve anche 30 punti "coraggio" (10 gettoni rossi e 2 gettoni gialli) e li posiziona di fronte a sé in modo che tutti li possano vedere.

Il resto dei gettoni sono collocati vicino al piano di gioco.

Il segnalino del toro è piazzato nella casella con il recinto che precede la casella di partenza.

Le carte Toro sono mischiate e piazzate a faccia in giù vicino al piano di gioco.

Il giocatore che inizia sarà quello che grida per primo "Olé!"; gli altri seguiranno in senso orario.

Modalità di gioco

Il gioco è giocato in una serie continua di round. Ogni round è costituito da due turni:

Il turno dei corridori: in questa fase tutti i giocatori in senso orario lanciano i dadi e muovono i propri segnalini dei punti ottenuti. Dopo che ciascun giocatore ha mosso i propri segnalini, segue il turno del Toro.

Il turno del toro: la carta Toro in cima al mazzo è voltata e l'azione che c'è scritta sopra viene eseguita.

Dopo aver eseguito l'azione scritta sulla carta, inizia un nuovo turno dei corridori, seguito da un nuovo turno del toro e così di seguito finché il toro non raggiunge l'arena e il gioco finisce.

Il turno dei corridori

Al proprio turno, ciascun giocatore lancia entrambi i dadi e muove in avanti **due** dei suoi corridori a sua scelta. Il numero su un dado serve per il movimento di un corridore, il numero sull'altro dado serve per muovere l'altro corridore. Ciascun numero uscito ai dadi deve essere completamente usato, non è permesso muoversi solo di una parte del numero ottenuto o addirittura non muoversi affatto. Il giocatore è libero di scegliere quale tra i suoi corridori non muoverà in questo turno. Su un casella può stare più di un corridore, sia dello stesso colore che di colori diversi.

La freccia sul dado significa che un giocatore può muovere in avanti uno qualsiasi dei suoi corridori da 1 a 6 spazi, a sua scelta. Se vuole può scegliere anche di non muovere affatto. L'utilizzo intelligente delle frecce nei dadi è determinante per la vittoria finale. Il turno dei corridori finisce appena tutti i giocatori hanno lanciato il dado una volta e mosso due dei loro corridori. Ora è il turno del toro

Il turno del toro

L'ultimo giocatore volta la carta "Toro" in cima al mazzo e la piazza a faccia in su vicino al mazzo.

La carta può avere una di queste due scritte:

Una carta con scritto "Torro Kommt..." significa che il toro muove avanti verso l'arena di un numero di spazi pari a quelli scritti sulla carta. Le caselle sulle quali stanno i corridori contano sempre come una casella. Non succede nient'altro, e può iniziare una nuova fase dei corridori.



Una carta con scritto "Torro Greift An!" significa che il toro non si muove ma i corridori provano il loro coraggio. Nota: se questa carta è la prima ad essere voltata in assoluto, deve essere rimischiata nel mazzo e una nuova carta deve essere girata.

I punti coraggio sono calcolati separatamente per ciascun corridore e pagati dalla banca in questo modo:

3 punti ai corridori che si trovano nello stesso spazio del toro

2 punti ai corridori che si trovano 1 casella davanti al toro

1 punto ai corridori che si trovano 2 caselle davanti al toro

0 punti per i corridori che si trovano 3 o più caselle davanti al toro.

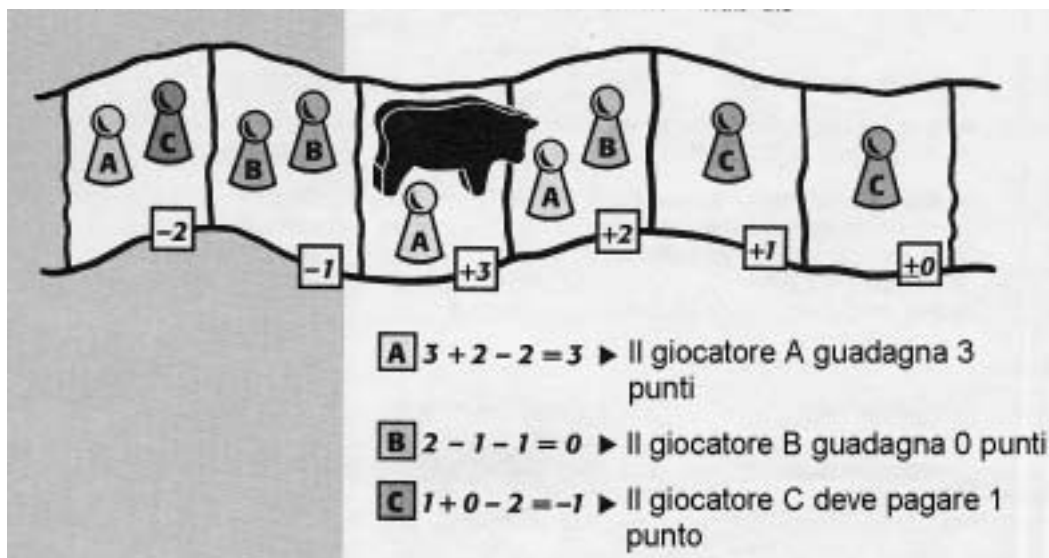
-1 punto per **ciascuna** casella che i corridori si trovano dietro al toro

Esempio: se un giocatore ha un corridore di 3 caselle dietro al toro e un altro suo corridore di 6 caselle dietro al toro, egli deve pagare 9 punti "coraggio" alla banca.

Dopo il calcolo dei punti coraggio, il gioco continua con un nuovo turno dei corridori.

Se un giocatore perde tutti i suoi punti prima della fine del gioco, egli deve prendere in prestito 10 punti dalla banca. Questo prestito sarà dedotto dal punteggio finale.

Esempio di una distribuzione di gettoni coraggio:

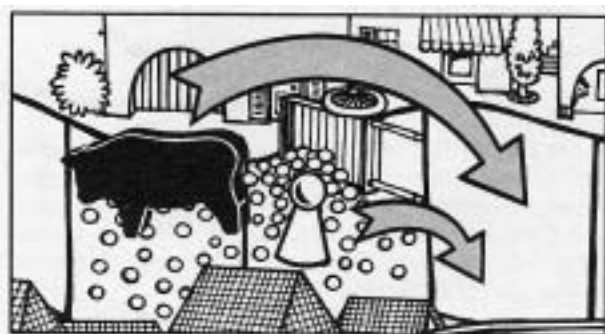


Caselle speciali sul piano di gioco

Le caselle di color arancione sono caselle dove i corridori si nascondono dal toro. Questo è un atto di vigliaccheria. Quindi se un corridore di un giocatore si trova su una di queste caselle (sia volontariamente oppure perché lo hanno spinto) deve pagare 1 punto coraggio alla banca. Nei turni seguenti, se decide di stare fermo su questa casella non è più necessario pagare nuovamente il punto “coraggio”.

Le due caselle di color rosa con i pomodori sono caselle dove è difficile passare. Quando i corridori o il toro arrivano su una di queste caselle, scivolano e devono immediatamente indietreggiare nella casella subito prima di queste. Quindi, nel turno seguente avranno bisogno di almeno 3 punti movimento per oltrepassare le due caselle.

Esempio: il toro e il corridore nella figura sono arrivati nella casella con i pomodori. Quindi devono arretrare nella casella che precede i pomodori come indicano le due frecce.



Spinta

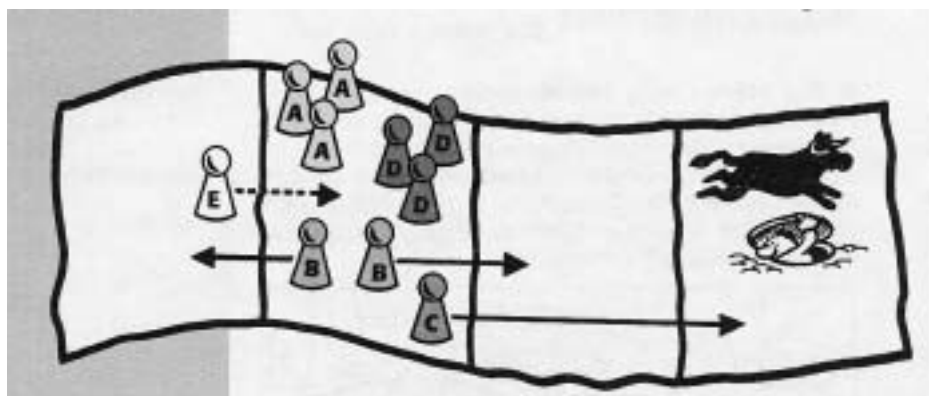
Se corridori di differenti colori occupano la stessa casella, allora qualcuno può essere spinto. Due condizioni devono essere rispettate prima che il corridore di un giocatore possa spingere quelli avversari:

1. Deve aver appena completato il suo turno e quindi mosso i suoi due corridori.
2. I corridori del suo colore devono essere in numero maggiore di quelli di un altro giocatore sulla stessa casella. Questa relazione può essere di 2 contro 1, 3 contro 1 o 3 contro 2.

Se ciò si verifica, prima di tutto il giocatore riceve punti coraggio. Il giocatore riceve punti coraggio da tutti i giocatori avversari che si trovano in numero inferiore. Da ogni avversario, vengono pagati tanti punti pari alla differenza tra il numero dei corridori del giocatore che spinge e il numero dei corridori dell'avversario che si trovano tutti sulla stessa casella. Quindi un avversario dovrà pagare 1 gettone se si trova uno contro due o due contro tre, e 2 gettoni se si trova uno contro tre.

In aggiunta un giocatore può, se lo desidera, spingere **ciascuno** dei corridori avversari che si trova in inferiorità numerica in questa casella. Egli può muoverli di tanti spazi quanti gettoni ha avuto da loro. Quindi sposta di 2 caselle un avversario se questi ha dovuto pagare 2 gettoni, e sposta di 1 casella l'avversario se ha dovuto pagare 1 gettone. Le caselle arancione e rosa conservano la loro funzione, anche se i corridori vi arrivano contro il loro gradimento in seguito ad una spinta. Quindi un giocatore dovrà pagare 1 punto alla banca se viene spinto nella casella arancione mentre se viene spinto nella casella rosa dovrà arretrare.

Esempio:



A ha completato il suo turno e riceve 1 punto coraggio da B e 2 punti da C.

A può allora muovere ciascun corridore di B di 1 casella e ciascun corridore di C di 2 caselle. Così facendo, il corridore di C finisce sulla casella arancione e quindi C deve pagare un altro punto coraggio, questa volta però alla banca. D non può spingere perché non è il suo turno in questo momento. Se E muove un corridore sulla casella in avanti dove c'è A e D, non succede nulla perché E non è in superiorità numerica e A e D non possono spingere quando non è il loro turno.

Non si può spingere all'interno dell'arena (le caselle colorate di marrone chiaro)

Raggiungere l'arena

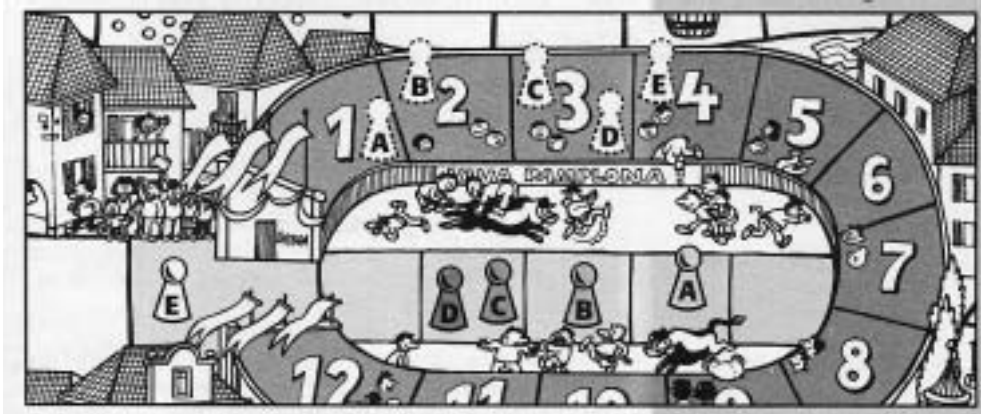
Il motto è: "Il più tardi possibile ma prima del toro". Piazzare i corridori nelle caselle numerate dell'arena fa guadagnare a ciascun corridore un corrispondente numero di punti "coraggio". Ogni corridore quindi guadagna un numero di punti coraggio pari al numero della casella in cui si trova. Chiunque resta troppo indietro alla fine e non riesce a raggiungere l'arena prima del toro perderà punti coraggio.

Le caselle di color marrone chiaro dell'arena al di là della linea d'arrivo rossa sono considerate come caselle normali quando le si raggiunge e quindi i punti dei dadi devono essere tutti utilizzati. I corridori che hanno raggiunto una casella nell'arena, innanzitutto si fermano dove sono. Dopo che tutti hanno mosso i propri corridori, quelli che hanno raggiunto l'arena vengono posizionati nelle caselle numerate. Il piazzamento è determinato dalla posizione del corridore nell'arena.

Il corridore che è più avanti di tutti nell'arena è piazzato nella prima casella (quella con il numero 1 stampato sopra), il secondo nella seconda casella e così via. Se molti corridori sono sulla stessa casella nell'arena, tutti questi corridori verranno piazzati nella stessa casella numerata. I numeri grandi stampati nelle caselle

dell'arena, indicano i punti coraggio che i giocatori riceveranno alla fine del gioco. Quindi conviene arrivare il più tardi possibile nell'arena, per accaparrarsi i posti con il numero più grande.

Esempio:



Al termine di un turno dei corridori, la situazione è questa: A è davanti a tutti gli altri e si piazza nella casella numero 1, B nella casella 2, C e D nella casella 3, e E nella casella 4. E' ora il turno del toro. Se il toro non riesce ad arrivare, il prossimo corridore che arriverà nell'arena sarà piazzato nella casella 5.

Terminato il turno dei corridori, tocca ad un altro turno del toro. Se il toro non riesce ad arrivare ancora nell'arena, toccherà muovere ancora ai corridori rimasti e così via. Gli altri corridori che entrano in seguito nell'arena, verranno posti in base alla propria posizione, nelle successive caselle numerate vuote. Tutti i corridori che arrivano nell'arena dopo che tutte 12 le caselle sono state riempite saranno piazzati nella casella 12. I corridori giunti sulle caselle numerate non possono più essere mossi e non partecipano più come gli altri alla distribuzione di punti coraggio quando viene estratta la carta "Torro Greift An!"

Se un giocatore ha solo un corridore rimasto in gioco, egli tira ancora entrambi i dadi e sceglie quale usare. Se tutti e tre i corridori di un giocatore sono stati piazzati nelle caselle numerate, il giocatore dovrà aspettare la fine del gioco.

Fine del gioco

Quando il toro raggiunge l'arena, il gioco termina immediatamente. I punti stampati sulla sua carta devono essere tutti utilizzati, perché, come vedremo più avanti, la casella d'arrivo del Toro alla fine del gioco è importante.

Il gioco finisce anche quando tutti i corridori sono stati piazzati nelle 12 caselle prima che il toro arrivi nell'arena.

Ciascun giocatore somma:

- Tutti i suoi punti "coraggio" ottenuti nella corsa
- Tutti i punti che ciascun suo corridore guadagna in base alla casella dell'arena in cui si trova. Ricordatevi che se ci sono più corridori in una stessa casella numerata, ciascuno corridore guadagna i punti che quella casella offre. Quindi il punteggio di una casella non deve essere diviso tra tutti loro.
- 1 punto in meno per ogni casella che ciascun corridore è rimasto indietro rispetto al toro alla fine del gioco
- I prestiti ricevuti vanno detratti dal totale che il giocatore ha ottenuto.

Il vincitore è il giocatore con il maggior numero di punti.