



Viva Pamplona !
FX Schmid, 1992
KRAMER Wolfgang
2 - 6 spelers vanaf 8 jaar
± 45 minuten

Inleiding

Dit spel voor 2 - 6 spelers vanaf 8 jaar heeft te maken met de stierenloop in Pamplona, veel moed en de zucht naar kicks.

We bevinden ons in Noord-Spanje in de maand juli in het stadje Pamplona. Dwars door de stad verloopt de dulle ren van de woedende stieren naar de arena. Naast, net voor en achter de stieren lopen de bewoners van de stad: zowel moedige zonen als moedige dochters zoeken de ultieme kick. Het gaat hierbij vooral om de eer. Hoe dichterbij een stier loopt, des te hoger schat men de moed van de durfal in. Diegenen die achterblijven of zich verschuilen, verliezen uiteraard veel van hun aanzien.

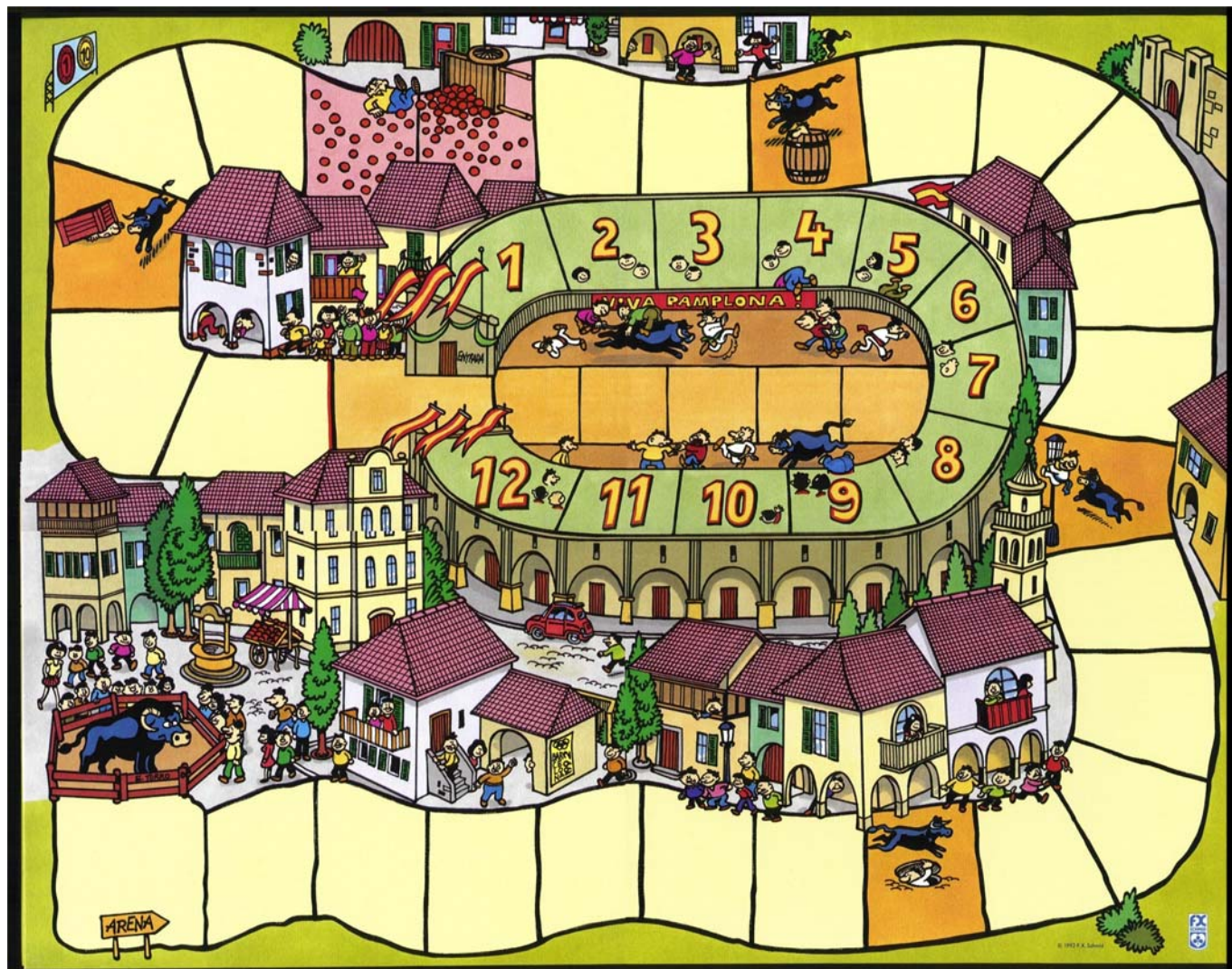
In het spel voert iedere speler een groepje aan van drie moedige lopers. De permanente zenuwprickelingen en de wild stromende adrenaline zorgen ervoor dat de spelers hun adem inhouden en zich voortdurend afvragen hoever de stier zal lopen en wanneer hij zal aanvallen.

Tussen de spelers ontstaan er onderlinge krachtmetingen in de loop van de wedstrijd. Net voor het bereiken van de arena ontstaat er nog meer spanning en sensatie in een welgedoseerde spurt naar de beste positie. Hier speelt niet alleen een kleine dosis geluk maar ook veel berekening.

Het doel van het spel bestaat erin om, door de goede positionering van de eigen lopers, de meeste moedpunten te verzamelen.

Spelmateriaal

⇒ 1 speelbord



⇒ 6x 3 spelfiguren (in zes kleuren)



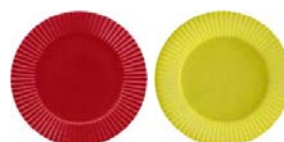
⇒ 1 stier Torro



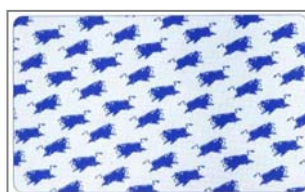
⇒ 2 speciale dobbelstenen



⇒ 70 rode fiches (telkens 1 moedpunt)
30 gele fiches (telkens 10 moedpunten)

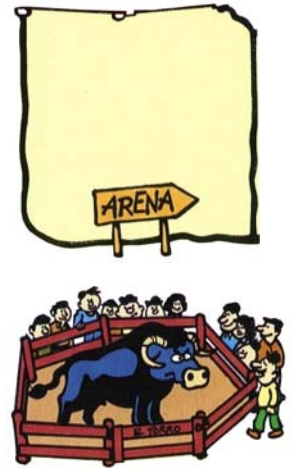


⇒ 22 stierkaarten



Spelvoorbereiding

- Telkens drie spelfiguren (lopers) van één kleur worden aan iedere speler gegeven. De spelfiguren worden op het startveld gezet (het veld met de wegwijzer naar de arena).
- Elke speler ontvangt 30 moedpunten als startkapitaal (10 rode en 2 gele fiches). De fiches worden, zichtbaar voor iedereen, op de tafel gelegd.
- De overige fiches worden als voorraad naast het speelbord gelegd. Eén van de spelers ontfermt zich over het beheer van deze fiches.
- Torro de stier wordt in de omheining achter het startveld geplaatst.
- De stierkaarten worden zeer grondig gemixt en als verdeckte stapel naast het speelbord klaargelegd.
- De speler die als eerste 'olé' roept, mag het spel beginnen. Daarna wordt er om de beurt, met de wijzers van de klok mee, verder gespeeld.



Elke speler ontvangt 3 lopers en 30 moedpunten.

Spelverloop

Het spel verloopt in fases. Iedere fase bestaat uit twee delen:

- ⇒ de lopersronde;
- ⇒ de actie van de stier.

De **lopersronde** vormt het eerste deel. Om de beurt dobbelen de spelers en verplaatsen hun lopers in overeenstemming met de dobbelstenen. Als elke speler eenmaal aan de beurt is geweest, volgt het tweede deel.

De **actie van de stier** wordt bepaald door het omdraaien van een stierkaart.

Daarna volgt er opnieuw een lopersronde gevolgd door een actie van de stier ... enzovoort. Dit gebeurt tot de stier de arena bereikt en het spel beëindigt.

Na elke lopersronde volgt er een actie van de stier.

De lopersronde

- De spelers dobbelen om de beurt met de beide dobbelstenen en verplaatsen **twee** willekeurige eigen lopers **uitsluitend voorwaarts**.
- Het aantal ogen van één dobbelsteen telt voor één loper. Alle ogen moeten worden gebruikt. Per oog moet er één veld voorwaarts worden bewogen. Het opdelen van een worp of het laten wegvallen van ogen is niet toegelaten. Op een veld mogen meerdere lopers staan.
- De pijl op de dobbelsteen geeft de speler het recht om één van zijn lopers te laten staan of om één van zijn lopers 1 tot 6 velden voorwaarts te zetten. Het blijven staan van een loper geldt uiteraard ook als een zet. Het aanvoelen van het gebruik van de pijl vormt een belangrijk onderdeel in het succes van de loper.
- De lopersronde is beëindigd zodra alle spelers eenmaal aan de beurt zijn geweest. Vanaf dan komt de stier Torro in actie.

De **beide dobbelstenen inzetten** om de lopers voorwaarts te bewegen. Per dobbelsteen wordt één loper het exacte aantal ogen verplaatst. Een pijl biedt de keuze tussen 'een loper laten staan' **of** 'een loper 1 - 6 velden voorwaarts zetten'. Als alle spelers aan de beurt zijn geweest, komt de stier Torro in actie.

De actie van de stier

De laatste speler legt de bovenste kaart van de stapel stierkaarten bloot en legt de kaart naast de voorraadstapel.

De kaart '**de stier komt ...**' heeft tot gevolg dat de stier het overeenkomstige aantal velden voorwaarts gaat in de richting van de arena. Het startveld van de lopers telt mee. Voorlopig is er nog niets aan de hand en de volgende lopersronde begint.



De kaart '**de stier valt aan !**' lokt een waardering uit van de moedpunten van de lopers. De stier wordt in deze fase niet verplaatst. Het komt er in deze fase vooral op aan om zo mogelijk naast de stier of wel zo dicht mogelijk voor de stier te staan. Als deze kaart als eerste kaart wordt getrokken dan wordt ze opnieuw tussen de andere stierkaarten gemixt.



De stierkaart wordt blootgelegd.

Als de kaart '**de stier komt ...**' wordt getrokken dan wordt de stier zoveel velden voorwaarts gezet als wordt aangegeven op de kaart.

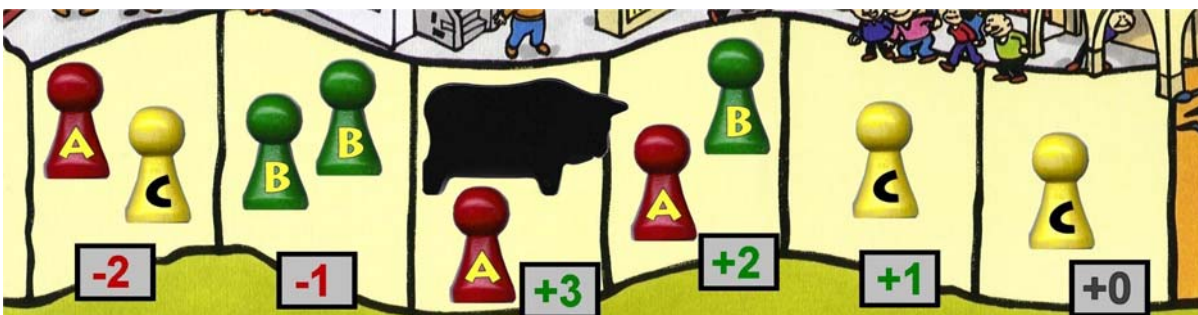
Als de kaart '**de stier valt aan !**' wordt getrokken dan blijft de stier staan en wordt er een waardering uitgelokt. Deze kaart kan niet worden getrokken in de eerste ronde.

De moedpunten worden nu op de volgende manier uit de voorraad verdeeld of in de voorraad teruggelegd:

- De loper die **op hetzelfde veld** als de stier staat, ontvangt **3 moedpunten**.
- De loper die **één veld vóór** de stier staat, ontvangt **2 moedpunten**.
- De loper die **twee velden vóór** de stier staat ontvangt nog **1 moedpunt**.
De loper die **drie of meer velden vóór** de stier staat, ontvangt **geen moedpunten** meer.
- **Per veld** dat een loper **achter de stier** staat, moet hij **één moedpunt** aan de voorraad betalen.

Voorbeeld

Een speler die bijvoorbeeld één loper drie velden en een andere loper zes velden achter de stier heeft staan, moet 9 moedpunten aan de voorraad betalen.



Voorbeeld

Speler A (rood) ontvangt 3 moedpunten: $3 + 2 - 2 = 3$.

Speler B (groen) ontvangt geen moedpunten: $2 - 1 - 1 = 0$.

Speler C (geel) moet 1 moedpunt betalen: $1 + 0 - 2 = -1$.

- Na de afrekening van de moedpunten wordt het spel met de volgende lopersronde voortgezet.
- Als een speler al zijn moedpunten heeft verloren alvorens het spel is beëindigd, dan mag hij een krediet van 10 moedpunten uit de voorraad nemen. In de eindwaardering wordt dit krediet uiteraard in mindering gebracht.

De **moedpunten worden verdeeld** of moeten betaald worden.

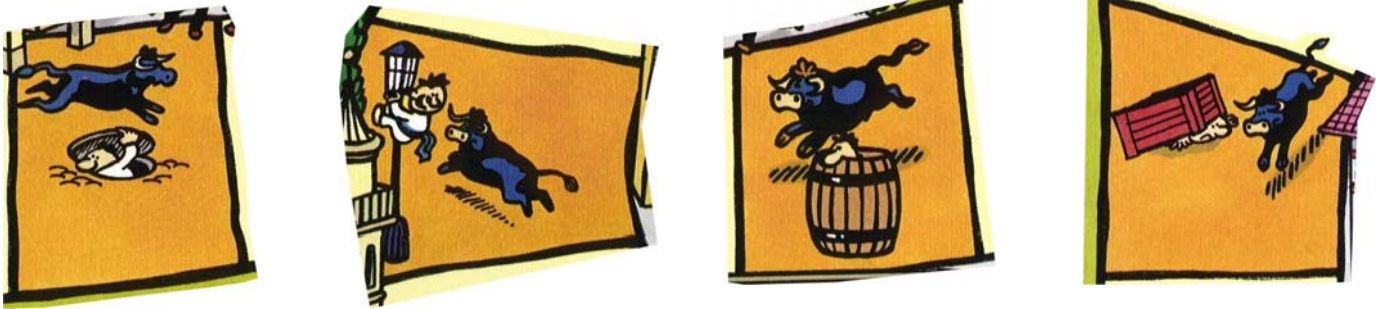
- op het veld van de stier: **+3** moedpunten
- één veld vóór de stier: **+2** moedpunten
- twee velden vóór de stier: **+1** moedpunt
- achter de stier: **1 moedpunt betalen per veld.**

Na de afrekening start een nieuwe lopersronde.

De speler die al zijn moedpunten heeft verloren, ontvangt **een lening** van 10 moedpunten.

De speciale speelbordvelden

De oranje angstvelden



De oranje angstvelden tonen situaties waarbij de lopers zich verschuilen voor de aanstormende stier. Als een loper, hetzij vrijwillig hetzij gedwongen, op een angstveld landt dan moet hij één moedpunt aan de voorraad terugbetalen. Als een loper op een angstveld blijft staan, moet hij niet opnieuw een moedpunt betalen.

De beide roze tomatenvelden



De beide roze tomatenvelden duiden een zeer moeilijk te overwinnen passage aan. Zowel de stier als de lopers schuiven uit op de tomaten als ze op één van deze velden landen. Als dat gebeurt, moeten ze op het laatste veld vóór de tomatenvelden worden gezet. Ze hebben dan minstens 3 zetpunten nodig om deze hindernis te overwinnen.

De loper die **op een angstveld** landt, moet **één moedpunt** aan de voorraad betalen.

Op **de tomatenvelden** glijden de stier en de lopers uit. Ze moet terug naar **het veld net vóór de tomatenvelden.**

De krachtmeting

Als er verschillende lopers op een veld staan, kan er een krachtmeting worden uitgelokt voor de beste positie.

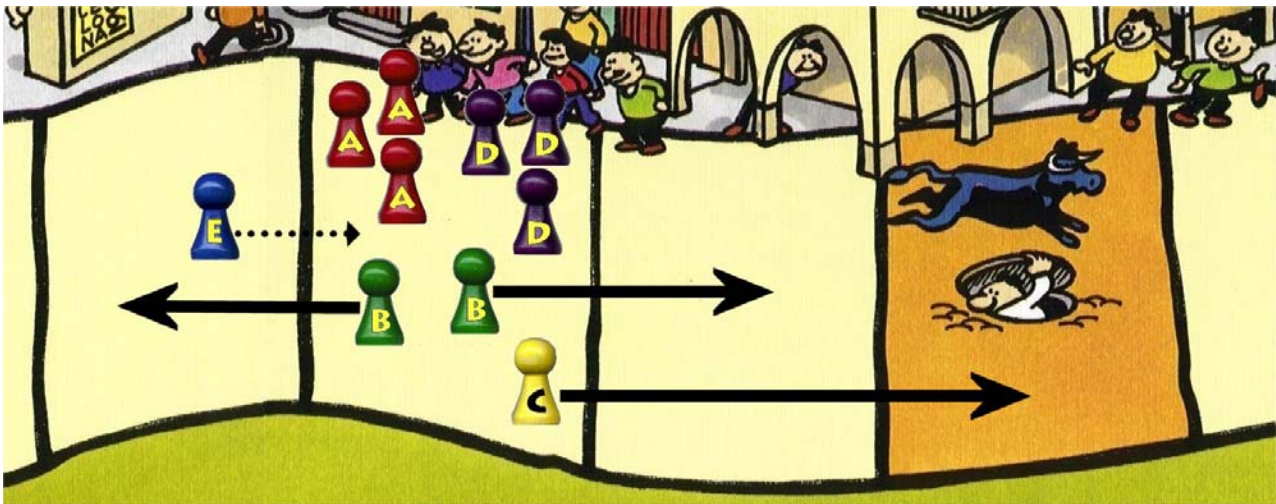
☞ **Twee voorwaarden** moeten door de speler worden vervuld om met zijn lopers een krachtmeting uit te lokken:

1. De speler moet aan de beurt zijn **en** zijn zet met de beide dobbelstenen moet volledig zijn uitgevoerd.
2. De speler heeft een overwicht nodig van eigen lopers tegenover de lopers van de tegenstanders. Het overwicht kan 2 tegen 1, 3 tegen 1 of 3 tegen 2 zijn.

☞ Hij ontvangt dan **zoveel moedpunten** van de zwakkere spelers als het **verschil** tussen het **aantal eigen lopers** en het **aantal lopers van die tegenstanders**.

☞ Aanvullend **mag** de speler, als hij dat wil, de zwakkere lopers het verkregen aantal moedpunten (één of twee velden) **voorwaarts of achterwaarts verplaatsen**.

☞ De **angstvelden** en de **tomatenvelden behouden hun functie** als een loper door een krachtmeting op zo een veld terecht komt.



Voorbeeld

Speler Rood heeft net zijn beurt beëindigd. Hij ontvangt nu één moedpunt van speler B en twee moedpunten van speler C. Vervolgens mag speler A de beide lopers van speler B één veld en de loper van speler C twee velden verplaatsen. Omdat speler C op een angstveld landt, moet hij nog één moedpunt aan de voorraad betalen.

Speler D kan geen krachtmeting uitlokken omdat hij niet aan de beurt is. Als speler E in zijn volgende beurt één veld verder komt, gebeurt hem niets omdat zowel speler A als speler D op dat moment geen krachtmeting kunnen uitlokken.

☞ In het **bereik van de arena** (de lichtbruine velden) kan er **geen krachtmeting** meer worden uitgelokt.

Om een **krachtmeting te kunnen uitlokken**, moet een speler:

- zijn beurt net hebben beëindigd
- een overwicht aan lopers hebben.

De speler kan dan **1 - 2 moedpunten van zijn tegenstanders incasseren** en de zwakkere lopers **het aantal verkregen moedpunten verplaatsen**.

De **angstvelden** en de **tomatenvelden** behouden hun functie.

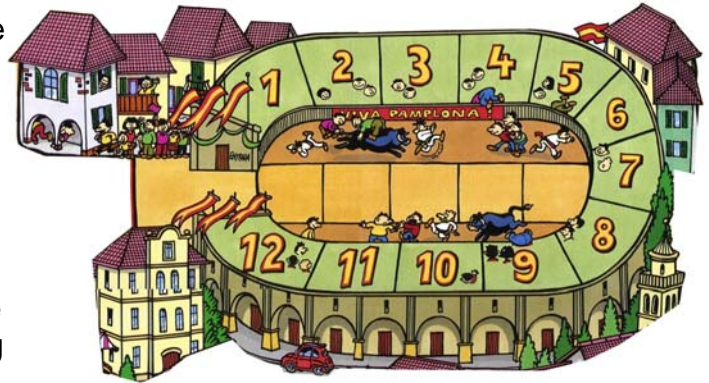
In het bereik van de arena kan **geen krachtmeting** meer worden uitgelokt.

De intrede in de arena

Het devies luidt: "Zo laat mogelijk, maar toch nog net vóór de stier."

De plaatsing van de lopers op de genummerde rangvelden levert in overeenstemming met deze positie veel moedpunten op. De lopers die achterblijven, verliezen moedpunten.

- De **lichtbruine velden van de arena** (achter de rode lijn) tellen als normale velden. De zet van de lopers moet dus volledig worden benut.
- De lopers die de arena bereiken, blijven in de eerste plaats staan. Pas **aan het einde van de lopersronde** worden ze **op de genummerde rangvelden** geplaatst.
- De **plaatsing** van de lopers op de genummerde rangvelden in de arena gebeurt overeenkomstig de **positie van de lopers** op de arenavelden.
- De loper die **het verste vooraan** staat, wordt op de **eerste vrije positie** geplaatst (te beginnen met rang 1). De tweede loper wordt op rang 2 geplaatst, de derde loper wordt op rang 3 geplaatst ... enzovoort. Als er meerdere lopers op hetzelfde arenaveld staan dan worden ze ook op hetzelfde rangveld geplaatst.



Voorbeeld

Speler A wordt op rang 1 geplaatst, B op rang 2, C en D op rang 3 en E op rang 4. Daarna wordt de stier bewogen. Als de stier de arena nog niet heeft bereikt dan worden de volgende lopers die de arena bereiken uiteraard op de volgende vrije rangen geplaatst (te beginnen vanaf rang 5).

- Nu komt de stier in actie. Als hij **de arena niet bereikt** dan wordt de actie zoals anders uitgevoerd en de **volgende lopersronde** begint.
- De lopers die de arena hebben bereikt, worden dan **na het afsluiten van de lopersronde op de volgende vrije rangvelden** geplaatst. En zo gaat het verder. Als **alle 12 rangvelden zijn bezet** dan worden alle lopers die de arena nog bereiken eveneens **op rang 12** geplaatst.
- De lopers **op de rangvelden** mogen **niet meer worden verplaatst** en kunnen ook **geen moedpunten** meer verzamelen als de stier aanvalt.

- 🗨 Als een speler **nog maar één looper** in het spel heeft dan mag hij **kiezen** met welke **dobbelsteen** hij de looper verplaatst. De speler die al zijn lopers al op de rangvelden heeft geplaatst, wacht in spanning de eindstrijd en de slotwaardering af.

De eerste looper in de arena wordt op het eerste vrije rangveld gezet ... enzovoort. Als er meerdere lopers op een arenaveld staan, worden ze allen op hetzelfde rangveld gezet. De lopers op de rangvelden mogen niet meer worden bewogen.

Einde van het spel

- 🗨 Als **de stier de arena bereikt** dan beëindigt hij onmiddellijk het spel. De actie van de stier wordt wel nog volledig uitgevoerd.
- 🗨 Als alle lopers op een rangveld zijn geplaatst, eindigt het spel ook.
- 🗨 Nu wordt er nagekeken welke lopersgroepen de meeste moed hebben gehad. Om dit te kunnen berekenen worden de volgende resultaten samengeteld:
- De **moedpunten** die een speler in zijn bezit heeft.
 - De **rangpunten** waarop zijn lopers staan. De lopers worden hierbij afzonderlijk geteld, ook al staan ze op hetzelfde rangveld.
 - De **minpunten** voor alle velden die zijn lopers achter de stier staan (en dat kan soms zeer duur uitvallen).
 - De eventuele **kredieten** worden afgetrokken.
- 🗨 De speler met de **meeste moedpunten** wint het spel.

Als **Torro de arena bereikt**, eindigt het spel.

De **moedpunten worden berekend:**

aantal moedpunten in zijn bezit + de rangpunten - de velden per looper achter de stier - krediet.

De speler met de meeste moedpunten wint het spel.

Proficiat voor de winnaar!

Als je echter ooit in Pamplona zou komen, raad ik je toch aan om gewoon als toeschouwer dit spektakel mee te maken.

Wolfgang KRAMER

