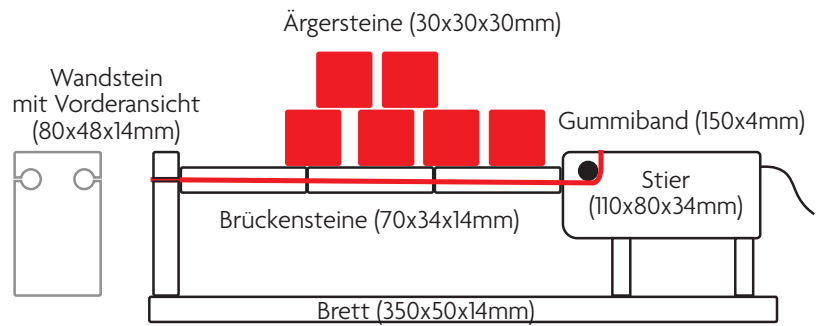


TORO



Ein Aktionsspiel von Reinhold Wittig für beliebig viele Mitspieler, bei dem die Spieler die Spielreihenfolge selbst bestimmen.

Zubehör: Ein schwarzer Stier, der fest auf einem Brett montiert ist, ein Gummiband, ein Wandstein mit zwei Löchern zum Befestigen des Gummibands, drei Brückensteine und 20 rote Ärgersteine.

Ziel: Jeder Spieler versucht seinen Ärgerstein vorsichtig auf die Brückensteine zu legen, um den Stier nicht zu reizen und nicht aus dem laufenden Spiel auszuschneiden.

Spielvorbereitung: Der Stier wird für alle gut erreichbar auf dem Spieltisch platziert und so wie es die Abbildung zeigt aufgebaut. Die drei Brückensteine werden mit dem Gummiband zwischen dem Wandstein und den Hörnern des Stiers gespannt. Die roten Ärgersteine werden erst im Verlauf des Spiels auf die Brückensteine gelegt. Alle 20 Ärgersteine bilden einen allgemeinen Vorrat. Jeder Spieler bekommt nun einen roten Ärgerstein aus dem Vorrat. Es wird vereinbart, wer beginnt.

Spielzug: Wenn ein Spieler an der Reihe ist, muss er seinen Ärgerstein auf die Brückensteine legen. Aber Vorsicht, die Brückensteine werden nur durch das Gummiband in Position gehalten.

Nun gibt es zwei Möglichkeiten:

a) Der Stier schnaubt und die Brückensteine krachen zusammen.

Der Spieler scheidet leider aus dem Spiel aus und das Spiel wird neu gestartet. Der Stier wird wieder aufgebaut. Alle 20 Ärgersteine kommen in den allgemeinen Vorrat. Danach erhalten alle noch im Spiel verbliebenen Spieler wieder einen roten Ärgerstein. Zum Schluss bestimmt der ausgeschiedene Spieler noch den Startspieler für den neuen Durchgang.

oder

b) Der Stier bleibt ruhig und nichts passiert.

Der Spieler hat es geschafft im Spiel zu bleiben. Danach bestimmt er den nächsten Spieler mit einem Ärgerstein, der jetzt an die Reihe kommt.

Erfolgreicher Durchgang: Wenn alle Spieler ihren Ärgerstein abgelegt haben und der Stier ruhig geblieben ist, dann endet ein Durchgang und ein neuer kann beginnen. Die roten Ärgersteine bleiben auf den Brückensteinen. Alle im Spiel verbliebenen Spieler bekommen einen neuen Ärgerstein aus dem allgemeinen Vorrat und der letzte Spieler aus dem Durchgang davor bestimmt den Startspieler des neuen Durchgangs.

Für den Fall dass nach einem erfolgreichen Durchgang nicht mehr genügend Ärgersteine für alle im Spiel verbliebenen Spieler im allgemeinen Vorrat vorhanden sind, gilt folgende Regelung. Der letzte Spieler aus dem Durchgang davor, bestimmt wer von diesen Spielern noch einen roten Ärgerstein erhält und wer diesen letzten Durchgang beginnt.

Spielende: Wenn alle 20 Ärgersteine auf den Brückensteinen abgelegt sind, dann endet das Spiel und alle Spieler, die dann noch im Spiel sind, gewinnen gemeinsam. Das Spiel endet auch wenn nur noch ein Spieler im Spiel verblieben ist, dieser Spieler hat das Spiel allein gewonnen.

