

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Viva Pamplona !

De Wolfgang Kramer

Le jeu avec des taureaux, du courage et des nerfs d'acier pour 2 à 6 joueurs à partir des 8 ans.

Espagne du nord, Pamplona en juillet. A travers la ville, les taureaux sauvages, écumant de rage, courent vers l'arène. A leurs côtés, devant, derrière, des personnes courent : ce sont les garçons, mais aussi les filles, courageux de la ville. Il mettent en jeu leur honneur, car plus près ils passent devant les taureaux, plus leur courage est en haute estime. Celui qui se perd, ou se cache, perd naturellement et définitivement tout respect.

Dans le jeu, chaque joueur dirige un groupe de trois coureurs. Quelle sera la tension nerveuse ? Parfois, Torro, le taureau, attaque, et tient les joueurs en haleine. La bagarre et les bousculades sont monnaie courante dans cette franche et virile concurrence.

A l'approche de l'arène apparaît un enjeu supplémentaire : c'est le sprint pour prendre les meilleures places sur les gradins, qui demande un peu de chance et pas mal de tactique.

Le but du jeu est de ramasser le plus grand nombre de points de courage en plaçant habilement ses propres coureurs.

CONTENU

- 1 plateau de jeu,
- 6x3 pions, les coureurs,
- 1 taureau ("Torro"),
- 2 dés spéciaux :
 - 2, 3, 4, flèche, flèche, flèche,
 - 2, 3, 4, 5, flèches, flèche,
- 22 cartes de Torro (6 x attaque, 2 x 5, 3 x 4, 5 x 3, 3 x 2, 3 x 1),
- 70 jetons rouges (correspondant chacun à 1 point de courage),
- 30 jetons jaunes (correspondant chacun à 10 points de courage).

PREPARATION DU JEU

Chacun reçoit 3 pions (coureur) d'une couleur qu'il place sur la case de départ de la course, où se trouve le poteau indicateur "ARENA".

- Chaque joueur reçoit **30 points de courage** comme capital de départ. Le mieux est de donner 10 jetons rouges et 2 jetons jaunes à chacun. Les points de courage restent visibles sur la table devant les joueurs.
- Les jetons restants sont mis de côté comme réserves à côté du plateau, et géré par le plus honnête des joueurs.
- Torro, le taureau, est placé dans l'enclos derrière la case de départ.
- Les cartes de Torro sont bien mélangées et placées en une pile face cachée à côté du plateau.

Le premier joueur est celui qui crie le premier "Olé !" ; on continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Le jeu se déroule en tours successifs. Chaque tour se compose de deux phases :

- **Action des coureurs** : pendant la première phase, les coureurs avancent. Tous les joueurs jettent les dés dans l'ordre de la table et déplacent leurs coureurs en conséquence. Après que chacun ait déplacé ses coureurs, c'est maintenant la deuxième phase :
- **Action du Torro** : elle est déclenchée en découvrant une carte de Torro.

Puis, on fait une nouvelle phase de coureurs, puis à nouveau une action de Torro, etc., jusqu'à ce que le Torro atteigne l'arène, mettant fin au jeu.

COUREURS

- Les joueurs lancent les deux dés chacun à leur tour et avancent deux de leurs propres coureurs, et exclusivement deux.
- Chaque résultat de dé doit être totalement attribuée à un coureur qui avance d'une case par point du dé. Il est interdit de répartir les points ou de ne pas les utiliser. Le nombre de coureurs n'est pas limité sur les cases.
- Certaines faces des dés présentent des flèches. Le joueur peut alors attribuer comme il le préfère à l'un de ses coureurs une avancée comprise entre 1 et 6 cases. Le joueur a même le droit de choisir 0, et de ne pas déplacer son coureur ! La bonne et intelligente utilisation des flèches est décisive pour le succès des coureurs.
- La phase des coureurs est terminée dès que tous les joueurs ont joué à leur tour. Puis, Torro entre en action.

TORRO

- Le dernier joueur retourne la carte Torro du dessus du paquet et la pose visible à côté de la pile.

- Une carte "**Torro arrive ...**" provoque une avancée du Torro d'un nombre de cases égal au nombre sur la carte, en direction de l'arène.



La case de départ des joueurs compte pour une case normale dans ce déplacement.

Il ne se passe encore rien, et la phase de coureurs suivante commence.

- Une carte "**Torro attaque !**" provoque une évaluation du courage des coureurs. Dans ce cas, le Torro ne se déplace pas. On regarde quels coureurs se trouvent à côté ou tout près devant le Torro.

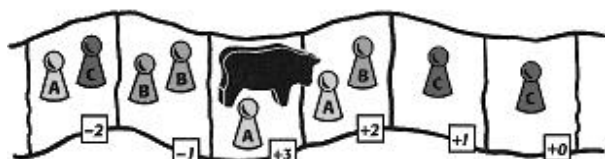


Note : si une carte "Torro attaque !" est tirée comme première carte, elle est rejetée et une nouvelle carte est tirée.

- Maintenant, les points de courage sont attribués de la réserve, ou remis dans la réserve comme indiqué ci-après :

- Les coureurs qui sont sur la **même case** que le Torro reçoivent **3 points de courage**.
- Ceux qui sont **une case devant** reçoivent **2 points de courage**.
- Ceux qui se trouvent **deux cases devant** le Torro reçoivent encore **1 point de courage**.
- Les coureurs en avance de trois cases et plus, ne reçoivent aucun point de courage.
- Un coureur **derrière** le Torro doit **payer un point de courage par case de retard**.

Un joueur qui a par exemple un coureur trois cases derrière et un autre six cases derrière le Torro doit rendre 9 points de courage.



A : $3 + 2 - 2 = 3$ A reçoit 3 points de courage.

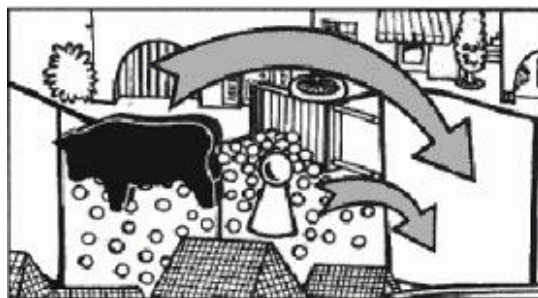
B : $2 - 1 - 1 = 0$ B reste les mains vides.

C : $1 + 0 - 2 = -1$ C rend 1 point de courage.

- Après le calcul des points de courage, le jeu continue par une nouvelle phase de coureurs.
- Si un joueur perd tous ses points de courage, avant que la partie ne soit terminée, il peut prendre un "crédit" de 10 points de courage du stock. Lors de l'évaluation finale, ce crédit sera bien sûr déduit.

CASES SPECIALES

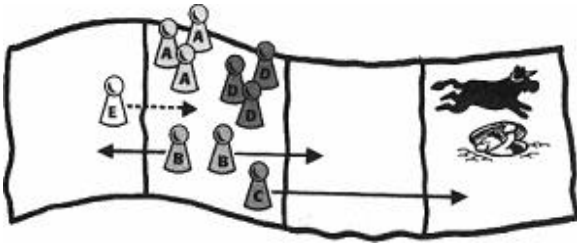
- Les cases de peur (oranges)** montrent des situations dans lesquelles les coureurs se mettent en sûreté devant le Torro. Si les coureurs d'un joueur atterrissent, volontairement ou involontairement, sur une telle case, ils rendent un point de courage à la réserve. Rester ensuite sur cette case ne coûte aucun autre point de courage.
- Les deux cases de tomate (roses)** caractérisent un terrain difficile. Les coureurs et le Torro glissent sur les tomates. S'ils arrivent sur l'une de ces deux cases, ils doivent immédiatement être reculés sur la dernière case avant les cases de tomate. Ils ont alors besoin d'au moins trois points de dé ou de carte pour surmonter l'obstacle.



BOUSCULADE

Lorsque des coureurs de couleurs différentes se retrouvent sur une même case, il peut y avoir bousculade pour les places les plus favorables.

- Pour pouvoir provoquer une bousculade avec ses coureurs, un joueur doit remplir **deux conditions** :
 - Il faut qu'il soit actuellement **à son tour**, qu'il ait jeté ses dés et avancé ses coureurs.
 - Ses propres coureurs doivent être **en nombre supérieur** par rapport à d'autres équipes se trouvant sur la même case. Ce rapport peut être de 2 contre 1, 3 contre 1 ou 3 contre 2.
- Il reçoit alors autant de points de courage des coureurs en infériorité que la différence entre leurs nombres respectifs de coureurs sur la case (voir exemple plus bas).
- De plus **il déplace, s'il le veut, les coureurs** en infériorité, du même nombre de cases que de points encaissés, soit d'une ou deux cases, en avant ou en arrière.
- Les champs de peur et de tomate conservent leur fonction, même si les coureurs y arrivent contre leur gré, suite à une bousculade.



A vient de finir son déplacement et encaisse maintenant 1 point de courage de la part de B et 2 points de courage de la part de C. Puis, A peut déplacer les deux coureurs de B de 1 case, et celui de C de 2 cases. C atterrit ainsi sur une case de peur et doit rendre encore 1 point de courage à la réserve.

D ne peut pas profiter de la bousculade, puisque ce n'est pas à son tour de jouer. Si E arrive ensuite sur la case, rien ne lui arrive, puisque A et D ne peuvent provoquer aucune bousculade pendant le tour de E.

- Dans l'arène (les cases beiges), il n'y a plus de bousculade possible.

ENTREE DANS L'ARENE

Ici, la devise doit être : "**Le plus tard possible, mais toujours devant le taureau**". Car le placement des coureurs sur les gradins numérotés rapporte beaucoup de points de courage. Celui qui tarde à rejoindre l'arène et se fait doubler par le Torro à la fin perd des points de courage.

- Les cases beiges de l'arène derrière la ligne d'arrivée rouge sont considérées comme des cases normales. Les points de dés des coureurs sont donc complètement utilisés.
- Les coureurs qui ont atteint des cases dans l'arène, s'arrêtent tout d'abord où ils sont. Puis, à la fin de la phase des coureurs, ils sont placés sur les gradins numérotés.
- Le placement sur les gradins se fait conformément à la position sur les cases d'arène. Le coureur qui est le plus en avant, monte sur le premier gradin libre, en commençant par le gradin n°1 ; le deuxième coureur monte sur le gradin suivant, etc. Lorsque plusieurs coureurs sont sur la même case de l'arène, ils vont sur le même gradin.



A est placé sur le gradin n°1, B sur le gradin n°2, C et D sur le n°3, et E rejoint le gradin n°4.

Puis le Torro est déplacé. S'il ne parvient pas au but, les prochains coureurs qui atteindront l'arène, se placeront en conséquence sur les gradins suivants, à partir du gradin n°5, etc.

- Maintenant, Torro rentre en action ! S'il n'atteint pas encore l'arène, son action est résolue comme d'habitude, et on passe ensuite à la phase suivante de coureurs.
- Les autres coureurs qui rentrent alors dans l'arène, suite à la phase des coureurs, rejoignent à leur tour les prochains gradins libres, selon leur ordre, etc. Si les 12 gradins sont tous occupés, tous les coureurs arrivant ensuite sont également placés sur le gradin n°12.
- Les coureurs parvenus sur les gradins ne peuvent plus être déplacés et ne reçoivent également plus de points de courage, si le Torro attaque.
- Si un joueur n'a plus qu'un coureur en jeu, il peut le déplacer à son choix avec l'un des deux résultats de ses dés. S'il a déjà placé tous ses trois coureurs sur les gradins, il regarde fébrilement ses adversaires jouer en attendant l'évaluation finale.

FIN DE LA PARTIE

- **Si le Torro atteint l'arène**, le jeu se termine immédiatement le jeu. Les points de sa carte sont complètement utilisés pour entrer dans l'arène.
- **Si tous les coureurs sont déjà placés** sur des gradins, avant que le Torro n'atteigne l'arène, le jeu s'arrête également.

On regarde alors quelle équipe de coureurs a eu le plus de courage. Chaque joueur doit :

- **Compter les jetons de points de courage** qui sont en sa possession.
- **Ajouter les points de gradin**, correspondants aux places sur lesquelles se trouvent ses coureurs. Note : Chacun des coureurs arrivés dans l'arène rapporte des points, même si plusieurs d'entre eux sont sur le même gradin.
- **Enlever ensuite les points de pénalité** pour les coureurs qui seraient encore derrière le Torro, à raison d'un point de pénalité par case de retard. Cela peut être très coûteux !
- **Rembourser les éventuels crédits** de points de courage qui auraient été empruntés.

Le joueur qui a le plus de points de courage est le vainqueur.

Sincères félicitations ! Mais si un jour vous deviez réellement vous rendre à Pamplona, cet entraînement risque d'être insuffisant. Nous vous conseillons de plutôt agréablement profiter de la course de Torro en tant que spectateurs !

© 1992 F.X. Schmid
D- 8210 Prien
Made in Allemagne
No. 71238.2