

Beasty Bar

von Stefan Kloß



Die Szene-Partys in Como Varans Beasty Bar sind legendär. Kein hohes Tier will fehlen. Und auch kein kleines. Schon wird gedrängelt und mit den Zähnen gefletscht. Beißt sich das Krokodil durch? Sind die Duftcocktails der Stinktiere allzu hinreißend? Und diese Chamäleons machen sich wieder völlig zum Affen! Selbst erfahrenen Partylöwen sträubt sich die Mähne, wenn die nächstbeste Robbe den Eingang zum Ausgang macht...

Material

48 Tierkarten (je 12 Tiere pro Spieler)



1 Heaven's Gate-Karte 1 Rauswurfkarte



1 Übersichtsblatt



1 Beasty Bar-Karte 1 DAS WAR'S-Karte

Spielziel

Deine Tiere wollen auf die Party. Dafür müssen sie sich am „Heaven's Gate“, dem Eingang der Beasty Bar, gegen drängelnde Konkurrenten behaupten. Immer wenn 5 Tiere in der Warteschlange stehen, erhalten die beiden vordersten Tiere Einlass – und das letzte der Reihe fliegt raus. Wer die meisten eigenen Tiere in die Bar schleust, gewinnt.

Spielvorbereitung

- Jeder mischt die **12 Tiere seiner Kartenfarbe** und nimmt davon **4 auf die Hand**. Die restlichen 8 Tiere legt er unbesehen als **verdeckten Nachziehstapel** vor sich ab.
- Legt **Heaven's Gate** und **Rauswurfkarte** in die Tischmitte. Lasst dazwischen Platz für **fünf Karten**. Dieser Raum heißt **Drängelmeile**.
- Legt die **Beasty Bar** und die **DAS WAR'S-Karte** mit etwas **Abstand** daneben.
- Lest vor dem ersten Spiel das **Übersichtsblatt** und die Erklärung der Tieraktionen (ab Seite 4)!



Drängelmeile



Spielablauf

Der Spieler mit dem tierischsten Outfit beginnt. Dann spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn weiter.
Wenn du am Zug bist, führst du nacheinander diese 5 Aktionen durch:

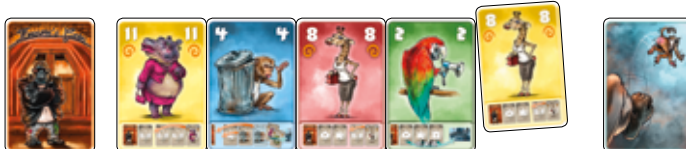
1. Karte ausspielen
2. Tieraktion der gespielten Karte ausführen
3. „Ständige“ Tieraktionen durchführen
4. Fünf-Tiere-Check (Heaven's Gate öffnen und Rauswurf erledigen)
5. Karte nachziehen

1. Karte ausspielen

Lege **ein Tier** aus deiner Hand offen an das **Ende der Warteschlange** in der Drängelmeile.
Ist die Drängelmeile leer, eröffnet das ausgespielte Tier eine (neue) Warteschlange am Heaven's Gate.

Die Drängelmeile: Hier bilden alle ausgespielten Tiere – offen **nebeneinander** gelegt – eine „Warteschlange“. Jedes neu gespielte Tier muss sich zunächst **hinten anstellen: weiter weg vom Heaven's Gate**, als alle bereits ausliegenden Tiere. In der Drängelmeile können **nie mehr als 5 Tiere** liegen.

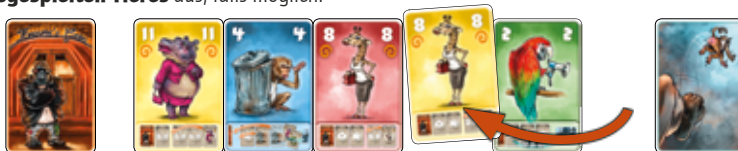
Beispiel 1: Du legst deine Giraffe in die Drängelmeile. Sie stellt sich am Ende der Warteschlange an.



2. Tieraktion der gespielten Karte ausführen

Jetzt führst du die **Aktion des ausgespielten Tieres** aus, falls möglich.

Beispiel 2: Du ziehst die ausgespielte Giraffe, ihrer Tieraktion entsprechend, am Papagei vorbei.



3. „Ständige“ Tieraktionen durchführen (🌀).

Vier Tierarten haben dieses Kartensymbol: 🌀. Die Tieraktion von Nilpferd, Krokodil und Zebra muss „ständig“, also **in jedem einzelnen Spielzug** jedes Spielers **erneut durchgeführt** werden, sofern möglich. Für Giraffen gilt dies auch – aber nur, wenn sie nicht im laufenden Spielzug ausgespielt (und folglich schon bewegt) wurden.

Ihr beginnt mit dem Tier am Heaven's Gate und hört mit dem Tier auf, das der Rauswurfkarte am nächsten ist.

Beispiel 3: „Ständig“ überholt das Nilpferd schwächere Tiere. Hier steht es aber schon **vor** allen anderen Tieren. Deshalb tut es jetzt nichts. Die gelbe Giraffe tut das (noch) nicht, weil sie im laufenden Spielzug ausgelegt wurde und bereits den Papagei übersprungen hat (s. Beispiel 2).



4. Fünf-Tiere-Check (Heaven's Gate öffnen und Rauswurf erledigen)

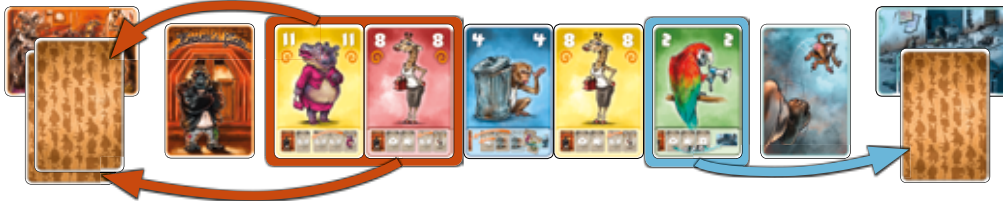
Nachdem ihr **sämtliche Tieraktionen ausgeführt** habt, prüft ihr, ob die Warteschlange aus **genau 5 Tieren** besteht. Bilden **weniger als 5 Tiere** die Warteschlange, passiert nichts. (Das Spiel geht weiter mit Aktion 5: „Karte nachziehen“).

Besteht die Warteschlange aus **5 Tieren**, wird Heaven's Gate **geöffnet**. Außerdem findet der Rauswurf statt.

- Die **beiden Tiere**, die **Heaven's Gate am nächsten** sind, haben den Sprung in die Bar geschafft. Legt **beide verdeckt** auf die **Beasty Bar-Karte** und lasst sie dort bis zum Spielende liegen.
- Das **hinterste** Tier der Warteschlange wird **rausgeworfen**. Ihr legt es verdeckt auf die **DAS WAR'S-Karte**. Hier bleibt es, wie alle rausgeworfenen Tiere, bis zum Spielende liegen.
- Die in der Drängelmeile **verbliebenen Tiere** werden (in unveränderter Reihenfolge) an Heaven's Gate herangeschoben.

Anmerkung: Die Öffnung von Heaven's Gate ist die einzige Möglichkeit, in die Beasty-Bar zu gelangen. Aus der Drängelmeile rausgeworfen werden können Tiere auch „direkt“ durch Tieraktionen anderer Tiere. Auch in diesem Fall werden die verbliebenen Tiere an Heaven's Gate herangeschoben.

Beispiel 4: Fünf Tiere bevölkern **nach** Ausführung aller „ständigen“ Tieraktionen die Drängelmeile. Für das Nilpferd und die rote Giraffe öffnet sich Heaven's Gate und lässt sie in die Bar. Der Papagei – als hinterstes der fünf wartenden Tiere – fliegt raus, auf die DAS WAR'S-Karte.



5. Karte nachziehen

Zum Abschluss deines Spielzugs nimmst du die oberste Karte deines Nachziehstapels auf die Hand. Ist dein Nachziehstapel bereits aufgebraucht, entfällt diese Aktion.

Spielende und Gewinner

Das Spiel endet, sobald alle Spieler sämtliche Tierkarten ausgespielt haben. **Sieger ist, wer die meisten eigenen Tiere in der Beasty Bar hat.** Bei Gleichstand mehrerer Spieler gewinnt von ihnen derjenige, dessen Tiere in der Bar den niedrigsten Gesamtwert haben. Es kann mehrere Sieger geben.

Spielvariante für Fortgeschrittene

Unten auf dem **Übersichtsblatt** findet ihr eine Tabelle, die den Tieren Punkte zuweist.

Diese Punktzahlen geben an, wie viele Siegpunkte der Besitzer des betreffenden Tiers erhält, wenn es die Beasty Bar erreicht.

Abweichend von der bekannten Spielregel, **sortiert** jeder Spieler vor Spielbeginn **4 Tiere seiner Wahl aus**. Er verrät seinen Mitspielern nicht, um welche Tiere es sich dabei handelt und legt sie zurück in die Spielschachtel. Mit den verbliebenen acht Tieren pro Spieler wird nach den bekannten Regeln gespielt. Es **gewinnt** der Spieler, der mit seinen Partygästen in der Beasty Bar die **meisten Punkte** erzielt.

Die Tierkarten (Hier werden alle Tieraktionen erklärt.)

Der Kartenwert zeigt die Stärke des Tieres an. Jeder Spieler besitzt die gleichen 12 Tiere.



Stärke 12: Der Löwe ... hält sich für die einzig wahre Nummer 1:

Trifft der ausgespielte Löwe keinen Artgenossen an, fegt er alle wartenden **Affen** auf die **DAS WAR'S-Karte**.
Dann setzt er sich **vor** **alle** anderen Tiere.

Ist schon ein Löwe anwesend, landet ein neu dazugespielter Löwe auf der **DAS WAR'S-Karte**.



Beispiel 5: DAS WAR'S für die Affen. Der Löwe setzt sich direkt ans Heaven's Gate.



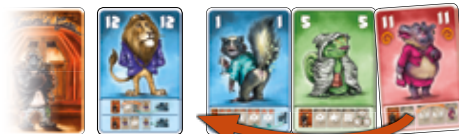
Beispiel 6: Da ist schon ein Löwe! Der (leichtsinnige) Neuankömmling muss auf die DAS WAR'S-Karte!



Stärke 11: Das Nilpferd ... trampelt dickhäutig alles beiseite, was ausweicht:

Das Nilpferd **drängelt sich an allen schwächeren** Tieren vorbei in Richtung Heaven's Gate – nicht jedoch am Zebra.

Das Nilpferd führt seine Aktion „ständig“ durch – in jedem einzelnen Spielzug jedes Spielers.



Beispiel 7: Das Nilpferd überholt hier alle Tiere außer dem Löwen.

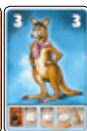


Beispiel 8: Ein Känguru überspringt zwei Nilpferde. Die beiden Nilpferde überholen umgehend wieder das Känguru, weil sie schwächere Tiere „ständig“ überholen.



Stärke 10: Das Krokodil... frisst sich gern auf Kosten anderer durch:

Ein Krokodil frisst alle **vor ihm** platzierten **schwächeren** Tiere. Trifft es dabei auf ein stärkeres Tier oder auf ein Zebra, frisst es nicht weiter. Gefressene Tiere werden auf der DAS WAR'S-Karte abgelegt.



Beispiel 9: Das Krokodil frisst alle **schwächeren** Tiere, die **vor** ihm anstehen – nicht jedoch das Känguru. Am (stärkeren) Löwen kommt das Krokodil nicht vorbei.

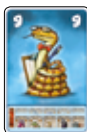
Das Krokodil führt seine Aktion „ständig“ durch – in jedem einzelnen Spielzug jedes Spielers.

Beispiel 10: Ein (nicht besonders kluges) Känguru überspringt einen Papagei und ein Krokodil. Das Krokodil „frisst“ umgehend das Känguru, weil das Krokodil seine Aktion „ständig“ ausführt. Der Papagei ist nicht betroffen: Er sitzt **hinter** dem Krokodil.

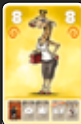


Stärke 9: Die Schlange... liebt die Ordnung – einfach weil sie Warteschlangen mag:

Eine Schlange bewirkt, dass **alle** Tiere **nach Stärke geordnet** werden: Das stärkste Tier legt ihr ans Heaven's Gate, die übrigen Tiere ihrer Stärke entsprechend dahinter. Artgenossen überholen sich dabei nicht.



Beispiel 11: Die grüne Schlange sorgt für Ordnung: Am Heaven's Gate sitzt nun das stärkste Tier – das Nilpferd. Die bereits anwesende blaue Schlange bleibt vor der (neuen) grünen. Der Papagei bildet mit dem niedrigsten Kartenwert das Schlusslicht.



Stärke 8: Die Giraffe... stolziert blasiert über Kleinere hinweg:

Eine Giraffe überholt ein **schwächeres Tier**, das **unmittelbar vor ihr in der Warteschlange steht**. **Steht dort ein stärkeres Tier, bleibt die Giraffe dahinter stehen.**

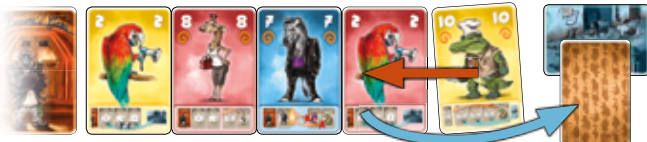
Die Giraffe führt ihre Aktion „ständig“ durch – in jedem einzelnen Spielzug jedes Spielers.

Sie wird pro Spielzug maximal einmal bewegt (s. Beispiel 2 und 3).



Stärke 7: Das Zebra ... hält seine Streifen für ein grandioses Bremsignal:

Ein Zebra ist „ständig“ aktiv. Seine Aktion besteht darin, dass es **nie von Nilpferden überholt und von Krokodilen weder überholt noch gefressen** werden kann. Folglich sind auch alle Tiere, die **vor** einem Zebra in der Warteschlange stehen, ständig davor geschützt, von Nilpferden überholt und von Krokodilen gefressen zu werden.



Beispiel 12: Hier sind alle ausliegenden Tiere schwächer als das ausgespielte Krokodil. Trotzdem werden der gelbe Papagei, die Giraffe und das Zebra nicht gefressen, weil das Krokodil nicht am Zebra vorbei kommt. Das Krokodil frisst nur den roten Papagei.

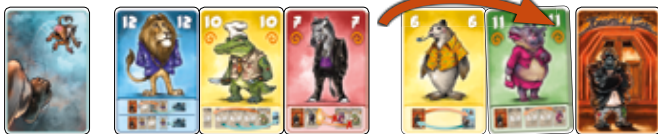
Beispiel 13: Überspringt ein Känguru ein Nilpferd und ein Zebra, wird das Nilpferd vom Zebra blockiert. Das Nilpferd kommt dann mit seiner „ständigen“ Überholaktion nicht am Zebra und folglich auch nicht mehr am Känguru vorbei.



Stärke 6: Die Robbe ... erfindet einfach den Einlass neu:

Eine ausgespielte Robbe **vertauscht Heaven's Gate und Rauswurfkarte** miteinander.

Nicht übersehen: Durch die Aktion der Robbe befinden sich die Tiere, die zuvor hinter einem Krokodil waren, nun vor ihm.



Beispiel 14: Die Robbe vertauscht Heaven's Gate und Rauswurfkarte. Nun zieht das Nilpferd an ihr vorbei. Das Krokodil kommt nicht am Zebra vorbei und frisst deshalb die Robbe nicht.

Stärke 5: Das Chamäleon ... gibt sich für ein anderes Tier aus:



Ein Chamäleon führt die **Aktion einer Tierart** aus, **die in der Drängelmeile anwesend ist**. Das Chamäleon nimmt (nur) für die Dauer dieser Aktion auch den Stärkewert der imitierten Tierart an.

Bereits beim Ausführen der „ständigen“ Tieraktionen (auch schon im selben Spielzug) ist das Chamäleon aber wieder ein Chamäleon mit seinem Stärkewert 5.



Beispiel 15: Es ist nicht schlau, das Chamäleon in dieser Situation als Nilpferd einzusetzen, denn nachdem es (als Nilpferd mit dem Stärkewert 11) am Krokodil vorbeigezogen ist, wird es von diesem (als Chamäleon mit dem Stärkewert 5) gefressen.

Stärke 4: Der Affe ... ist mit seinen Kumpels gemeinsam unausstehllich:



Ein einzelner Affe ist wirkungslos.

Gelangt ein **zweiter oder weiterer Affe** in die Drängelmeile, **scheucht** diese „Affenbande“ **Nilpferde und Krokodile** auf die DAS WAR'S-Karte.

Dann drängelt sich der eben gespielte Affe an allen Tieren vorbei zum Heaven's Gate. Seine wartenden Affenkumpel versammelt er direkt **hinter sich – nun in umgekehrter Reihenfolge.**



Beispiel 16: Der neu gespielte rote Affe überholt alle Tiere, weil schon Affen da sind. Der blaue und gelbe Affe rücken auf Platz 2 und 3 auf und tauschen dabei ihre bisherige Reihenfolge.



Beispiel 17: Das Chamäleon wird als „Affe“ gespielt. Weil schon ein Affe im Spiel ist, **verjagt** es Krokodil und Nilpferd und überholt alle anderen Tiere, wobei es seinen roten „Affenkumpel“ mitnimmt (siehe Tieraktion Affe).



Stärke 3: Das Känguru... ist anderen Senkrechtstartern immer einen weiten Sprung voraus:

Ein Känguru **überspringt** das hinterste Tier oder wahlweise die beiden hintersten Tiere der Warteschlange. Die Stärke der übersprungenen Tiere spielt dabei keine Rolle.

Beispiel 18: Das Känguru überspringt Krokodil und Zebra. Dort ist das Känguru wegen des Zebras vor dem Krokodil sicher.



Stärke 2: Der Papagei... nervt alle... verpfeift jeden... verunglimpft viele... verjagt irgendeinen:

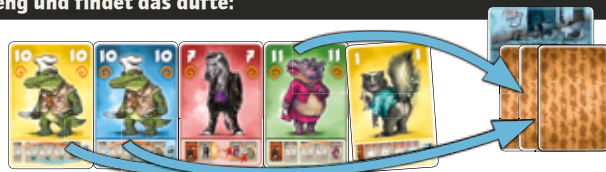
Ein Papagei **verschuecht ein beliebiges Tier** aus der Drängemeile auf die DAS WAR'S-Karte.

Beispiel 19: Der Papagei verjagt ein beliebiges Tier. Der Spieler entscheidet sich für das Zebra (oberes Bild). Anschließend frisst das Krokodil die zuvor durch das Zebra geschützten Tiere.



Stärke 1: Das Stinktief... riecht streng und findet das dufte:

Ein Stinktief vertreibt alle Tiere der **beiden stärksten** anwesenden **Tierarten** – aber **nie Stinktiefere**. Die vertriebenen Tiere werden auf die DAS WAR'S-Karte gelegt.



Beispiel 20: Das Stinktief vertreibt die beiden Krokodile und das Nilpferd.



Bitte beachten: Wird ein **Chamäleon** als Stinktief ausgespielt, bleibt es so lange Stinktief (mit Kartenwert 1) bis die beiden stärksten Tierarten (soweit vorhanden) verjagt wurden.



Beasty Bar

by Stefan Kloss



The parties in Como Dragon's Beasty Bar are legendary. Neither the big beasties nor the small ones want to miss them. But you can get in only if you leave enough guests waiting in line behind you. And the animals are already pushing and shoving and baring their teeth. Will the crocodile bite its way ahead? Or will the skunks' odor cocktails be too overwhelming? And the chameleons will probably make complete monkeys of themselves! Even the manes of the party lion regulars stand up when the next best seal opens up a new way in...

Materials

48 animal cards (12 animals in each of the 4 card colors)



1 Heaven's Gate-card 1 Exclusion card



1 reference sheet



1 Beasty Bar card 1 THAT'S IT card

Object of the Game

Your animals want to go to the party. To this end, they have to bear up against the pushing and biting rivals at "Heaven's Gate," the portal to the Beasty Bar. Whenever the line has increased to five animals, the first two animals in line gain admission – and the last in line is excluded. The player who is able to get the most animals into the bar wins.

Set-up

- Each player shuffles the 12 animals in **his** card color and takes 4 of them in his hand. He puts the 8 remaining animals – without looking at them – in front of him as a **face-down draw pile**.
- Place the **Heaven's Gate card** and the **Exclusion card** in the middle of the table! Between them, leave room for five animal cards. This space is called the **Jostling area**.
- Put the **Beasty Bar card** and the **THAT'S IT card** a slight **distance from** the Jostling area.
- Please, read the **reference sheet** before your first actual game (see also pages 12 to 16).



Jostling area



Course of the Game

The player with the wildest outfit begins. Then play proceeds in turn, in clockwise order. On your turn, you perform the following five actions in this order:

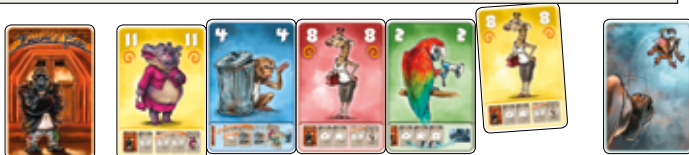
1. Play a card
2. Execute the animal action of the played card
3. Carry out "recurring" animal actions
4. Open Heaven's Gate and enforce the exclusion
5. Draw another card

1. Play a card

Choose one animal card from your hand and place it **face up** at the **end of the line** in the **Jostling area**. If the Jostling area is currently empty, the animal played opens a (new) waiting line in front of Heaven's Gate.

Explanation: In the Jostling area, all played cards—**put next to one another** face up—form a "waiting line". Each newly played animal first has to **get in line**, that means, **further away from Heaven's Gate** than all the animals already laid out (see example 1). The Jostling area can **never** contain more than **5 animals**.

Example 1: You place your giraffe into the Jostling area; it has to get at the end of the line.



2. Execute the animal action of the played card

Now execute the **action of the animal you just played**, if possible.

Example 2: You move the giraffe you just played past the parrot, according to its animal action.



3. Carry out "recurring" animal actions (🌀).

Four kinds of animals show this card symbol: 🌀. Actions of hippo, crocodile, and zebra have to be carried out again **on every subsequent game turn of each player**, if possible. The same is true for the giraffe, as long as it has not been laid out on the current turn.

You begin with the animal closest to the gate and end with the animal closest to the Exclusion card.

Example 3: The "recurring" action of the hippo has no effect. The red giraffe jumps over the monkey. The yellow giraffe doesn't, since it has just been laid out on the current turn.



4. Open Heaven's Gate and enforce the exclusion

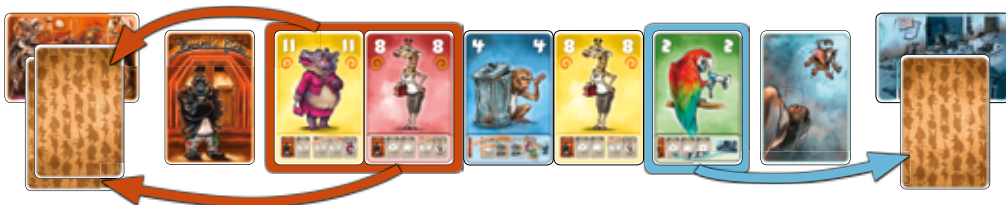
After carrying out **all** recurring animal actions, you now check whether the waiting line consists of **5 animals**. If there are **less than 5 animals** in line, nothing happens. Play immediately goes on with action 5: "Draw another card."

If the waiting line consists of **5 animals**, Heaven's Gate opens; and the exclusion takes place as well:

- The **two animals** that are **closest to Heaven's Gate** have managed to gain admission to the bar: Put them **face down** on the **Beasty Bar card**! They stay there until the end of the game.
- The **last** animal in the waiting line is **excluded**: Put it face down on the **THAT'S IT card**. It stays there until the end of the game. Bad luck – the party takes place without this animal!
- The animals remaining in the Jostling area are (in unchanged order) shoved toward Heaven's Gate.

Please note: Animals can also have to go "directly" from the Jostling area to the THAT'S IT card thanks to the actions of other animals. In this case, too, the remaining animals in the Jostling area are shoved toward Heaven's Gate.

Example 4: After all "recurring" actions have been carried out, there are **5 animals** present in the Jostling area. Heaven's Gate opens for the hippo and the red giraffe and allows them to enter the bar. The parrot is excluded since it is the last of the 5 animals waiting in line, and it lands on the THAT'S IT card.



5. Draw another card

At the end of your turn, you take the topmost card of your draw pile into your hand. If your draw pile has already been depleted, this action is omitted.

Ending and Winning the Game

The game ends as soon as all players have completely played out their animal cards. **The player who has the most guests (his own animals) in the Beasty Bar wins.** If several players end up in a tie, these players add up the **card values** of their bar guests; then the player whose guests have the **lower** overall value wins. There can be more than one winner.

Variant for Advanced Players

The number of points, shown on the reference sheet, indicates how many points the owner of an animal gets, if this animal reaches the Beasty Bar.

In this game variant, **differing** from the normal game rules, each player **sorts out 4 animals of his choice** before the game begins. He does **not** tell the other players what these animals are, and puts them face down back into the game box. The remaining **eight animals per player** are then used for play according to the normal rules. The player who scores the most victory points with his party guests in the Beasty Bar wins.

The Animal Cards (The meaning of the actions and examples)

The card value indicates the strength of the animal.



Strength 12: The lion... considers itself the only true number 1:

If the played lion doesn't encounter a member of the same species, it scares off all monkeys onto the THAT'S IT card. Then it positions itself ahead of **all** the other animals.

If there is already a lion in the Jostling area, the newly played lion lands on the THAT'S IT card.



Example 5: THAT'S IT for the two monkeys! The lion positions itself directly at Heaven's Gate.




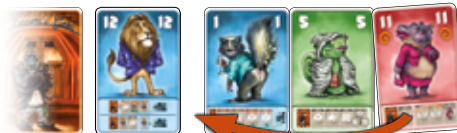
Example 6: There's already another lion! The new arrival immediately lands on the THAT'S IT card!



Strength 11: The hippo... thick-skinned, tramples everything aside that tries to get out of the way:

A hippo pushes toward the front of the line in the direction of the gate. However, it is not able to pass a member of its own species, stronger animals (lions) or zebras (see "The zebra").

 **The hippo carries out its action "recurringly" – on every subsequent turn of each player.**



Example 7: The hippo passes all animals except for the lion.



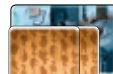
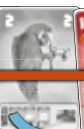
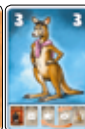
Example 8: A kangaroo jumps over two hippos. The two hippos promptly pass the kangaroo again, since they execute a "recurring" action.



Strength 10: The crocodile ... likes to eat its way through the line at the expense of other animals:

A crocodile eats all **weaker** animals that are placed **in front of it**. If it encounters

a stronger animal or zebra while eating, the crocodile immediately stops. Eaten animals are discarded on the THAT'S IT card.



Example 9: The crocodile eats all weaker animals that are standing in line in front of it—with the exception of the kangaroo. The (stronger) lion cannot be passed by the crocodile.



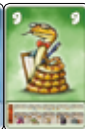
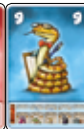
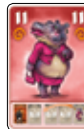
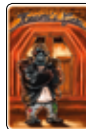
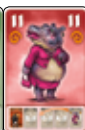
The crocodile carries out its action "recurringly" – on every subsequent turn of each player.

Example 10: A not particularly smart kangaroo jumps over a parrot and a crocodile. The crocodile immediately eats the kangaroo, since the crocodile carries out its action "recurringly". The parrot is not affected since it is sitting **further down the line** than the crocodile.



Strength 9: The snake ... loves order – simply because it likes long lines:

A snake has the effect that all animals in the Jostling area are immediately sorted by strength: Place the strongest animal next to Heaven's Gate. The other animals are positioned behind it, according to their strength. Members of the same species don't change the order among them.



Example 11: The green snake makes for order: Now the strongest animal is sitting next to the gate—the hippo. The already laid-out blue snake remains in front of the (new) green one. Since the parrot has the lowest card value, it is the last in line.



Strength 8: The giraffe ... smugly strides over smaller animals:

A giraffe passes one weaker animal that stands directly in front of it in line. If there is no weaker animal there, the giraffe stays where it is.

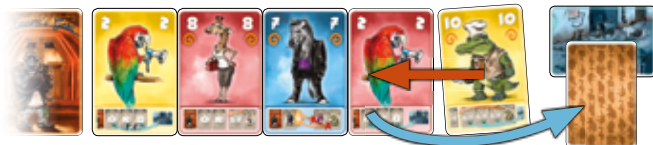


The giraffe carries out its action "recurringly" – on every subsequent turn of each player. Giraffes may jump over **only one animal per turn** (see examples 2 and 3).



Strength 7: The zebra ... considers its stripes as a great braking signal:

Zebra's are "recurringly" active. Their action is that they can **never be passed by hippos** and **not be passed or eaten by crocodiles**. Consequently, all animals that are in line **in front of a zebra** are always protected from being passed by hippos or eaten by crocodiles.



Example 12: Here, all displayed animals are weaker than the played crocodile. Nevertheless, the yellow parrot and the giraffe are spared, since the crocodile can't get around the zebra. The crocodile eats only the red parrot.

Example 13: If a kangaroo jumps over a hippo and a zebra, the hippo is blocked by the zebra. In this situation, in spite of its "recurring" passing action, the hippo cannot get around the zebra – and consequently, not around the kangaroo either.



Strength 6: The seal ... simply makes a new entrance:

A played seal swaps Heaven's Gate and the Exclusion card.

Please keep in mind: If, through its action, the seal (not protected by a zebra) gets to lie in front of crocodiles and/or hippos, it is eaten/passed.



Example 14: The seal swaps Heaven's Gate and the Exclusion card. Now the hippo moves past it. The crocodile can't get around the zebra so it can't eat the seal.



Strength 5: The chameleon ... masquerades as a different animal:

The chameleon carries out the **action of a species that is present in the Jostling area**. For this action (only), the chameleon also takes on the strength of the imitated species. But as soon as the "recurring" animal actions are carried out (even on the same turn), the chameleon goes back to being a chameleon with a strength value of 5.



Example 15: In this situation, it's not smart to use the chameleon as a hippo: After passing the crocodile – acting as a hippo with the strength value 11 – it would be eaten by the crocodile since it would now be a chameleon with the strength value 5 again.



Strength 4: The monkey ... is, together with his mates, obnoxious:

A single monkey in line has no effect.

If an **additional monkey** (beyond the first) gets into the Jostling area, this band of monkeys shoos all waiting **hippos and crocodiles** onto the THAT'S IT card. Then the **just-played** monkey pushes its way past **all** the other animals to Heaven's Gate, gathering its monkey mates that have been waiting in line directly **behind it** – now in reverse order.



Example 16: The just-played red monkey passes all the other animals since there are other monkeys present. The blue monkey and the yellow monkey move up to positions 2 and 3, reversing their previous order in the waiting line.



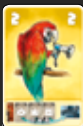
Example 17: The chameleon is played as a monkey. Since there is already a monkey on display, it chases away the crocodile and the hippo, and passes all the other animals, taking its monkey mate with it (see the monkey's animal action). If another monkey is played after that, the displayed chameleon is no longer a monkey mate, but simply a chameleon again.



Strength 3: The kangaroo... is always a big leap ahead:

A kangaroo jumps over the last or (at the player's discretion) the last two animals in line. The strength of the jumped-over animals doesn't play a role in this.

Example 18: The kangaroo jumps over the crocodile and the zebra – and, thanks to the zebra, is safe from the crocodile.

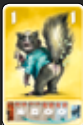


Strength 2: The parrot... annoys all... snitches on everyone... disparages many... chases away any:

A parrot shoos an animal of your choice out of the Jostling area onto the THAT'S IT card.

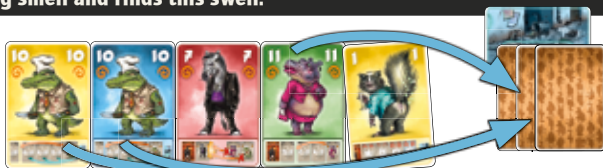


Example 19: The parrot chases away an animal of the player's choice. The player chooses the zebra (see illustration above). After that, the crocodile eats the monkeys.



Strength 1: The skunk... has a strong smell and finds this swell:

A skunk expels all animals of the **two strongest** currently displayed **species** – but **never** other **skunks**. The expelled animals are put on the THAT'S IT card.



Example 20: The skunk expels the two crocodiles and the hippo.



Please keep in mind: If a **chameleon** is played as a skunk, it remains a skunk (with a card value of 1) until the two strongest species (if present) have been chased away.



Art. Nr.: 60 110 5059

Author: Stefan Kloss

Illustration: Alexander Jung

Translation: Sybille & Bruce

Whitehill, "Word for Wort"

www.zoch-verlag.com

www.facebook.com/zochspiele

www.twitter.com/Zoch_Spiele

© 2014 Zoch Verlag

Werkstraße 1

90765 Fürth

Beasty Bar

de Stefan Kloss



Les fêtes du Beasty Bar de Como le varan sont légendaires. Aucun animal qui se respecte ne voudrait les manquer. Et les autres non plus. Mais seul celui qui laisse suffisamment d'invités dans la file d'attente derrière lui peut entrer. Et voilà qu'on se bouscule, se pousse et qu'on montre les crocs. Le crocodile arrivera-t-il à s'imposer grâce à ses dents ? Les cocktails parfumés des mouffettes seront-ils trop exaltants ? Les caméléons feront sans doute de nouveau des singeries. Même les lions habitués de la fête auront la crinière qui se dresse quand le premier phoque venu intervertira l'entrée et la sortie...

Matériel

48 cartes animaux (12 animaux de 4 couleurs différentes)



1 carte Heaven's Gate 1 carte d'expulsion



1 feuillet annexe



1 carte Beasty Bar

1 carte C'EST FINI

But du jeu

Tes animaux veulent participer à la fête. Pour cela, ils doivent s'imposer à « Heaven's Gate », la porte d'entrée du Beasty Bar, face à des concurrents qui bousculent et mordent. Chaque fois que la file d'attente atteint cinq animaux, les deux premiers peuvent entrer, et le dernier de la file est expulsé. Le gagnant est celui qui fait entrer le plus grand nombre de ses propres animaux dans le bar.

Préparation du jeu

- Chacun mélange les 12 animaux de **sa** couleur et en prend 4 dans la main. Il pose les 8 animaux restants devant lui sans les regarder pour former une **pioche face cachée**.
- Posez la carte **Heaven's Gate** et la **carte d'expulsion** au centre de la table. Laissez un **emplacement libre** pour cinq cartes animaux entre elles. Cet espace s'appelle la **zone de bousculade**.
- Posez les cartes **Beasty Bar** et **C'EST FINI** à côté de la zone de bousculade, un peu à l'**écart**.
- Lisez le feuillet annexe ainsi que les pages 20 à 24 avant la première partie !



la zone de bousculade



Déroulement de la partie

Le joueur avec la tenue la plus animalière commence. Puis vous continuez dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand c'est ton tour, tu accomplis les 5 actions suivantes l'une après l'autre :

1. Jouer une carte
2. Accomplir l'action de l'animal correspondant à la carte jouée
3. Accomplir les actions « permanentes » de l'animal
4. Ouvrir Heaven's Gate et procéder à l'expulsion
5. Piocher une carte

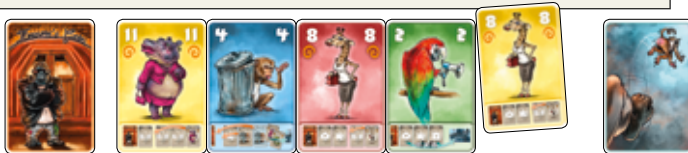
1. Jouer une carte

Choisis **une carte** Animal de ta main et pose-la face visible à la **fin de la file d'attente** dans la zone de bousculade. Si la zone de bousculade est momentanément vide, l'animal posé commence une (nouvelle) file d'attente devant Heaven's Gate.

Explication : dans la zone de bousculade, toutes les cartes jouées, posées face visible **les unes à côté des autres**, forment une « file d'attente ». Tout nouvel animal posé doit d'abord se **placer derrière** : plus loin de Heaven's Gate que tous les animaux déjà posés (voir exemple 1).

5 animaux maximum peuvent être posés dans la zone de bousculade.

Exemple 1 : tu poses ta girafe dans la zone de bousculade. Elle se place à la fin de la file d'attente.




2. Accomplir l'action de l'animal correspondant à la carte jouée

Accomplis maintenant **l'action de l'animal correspondant à la carte jouée, si possible.**

Exemple 2 : conformément à « son » action, tu places la girafe jouée devant le perroquet.



3. Accomplir les actions « permanentes » des animaux

Quatre animaux possèdent ce symbole sur leur carte : . Les actions de l'hippopotame, du crocodile et du zèbre doivent de nouveau être accomplies **à chaque tour suivant de chaque joueur, si possible.**

Ceci est également valable pour les girafes à condition qu'elles n'aient pas été jouées (et déjà déplacées) durant ce tour.

Exemple 3 : l'action « permanente » de l'hippopotame n'a aucun effet. La girafe rouge dépasse le singe. La girafe jaune ne fait rien parce qu'elle vient d'être posée pendant le tour en cours.



4. Ouvrir Heaven's Gate et procéder à l'expulsion

Après accomplissement de **toutes** les actions des animaux, vérifiez maintenant si la file d'attente comprend **5 animaux**. Si c'est le cas, elle est **assez longue** pour ouvrir. Si la file d'attente comprend **moins de 5 animaux**, il ne se passe rien (Le jeu continue ensuite immédiatement avec l'action 5 : « piocher une carte »).

La file d'attente comprend **5 animaux**. **Dans ce cas**, on ouvre Heaven's Gate. Et on procède aussi à l'expulsion :

- Les **deux animaux les plus proches de Heaven's Gate** ont réussi à entrer dans le bar : posez les deux **face cachée** sur la **carte Beasty Bar**. Si des animaux s'y trouvent déjà, posez les deux nouveaux arrivants (également face cachée) par-dessus. Tous ces animaux font maintenant la fête **sans être dérangés jusqu'à la fin de la partie**.
- Le **dernier** animal de la file d'attente est **expulsé** : posez-le face cachée sur la **carte C'EST FINI**. Il y restera jusqu'à la fin du jeu. Pas de chance, la fête se déroule sans cet animal.
- Les **animaux restants** dans la zone de bousculade sont avancés vers Heaven's Gate (sans modifier l'ordre) pour faire de la place derrière eux dans la file d'attente afin de poser de nouveaux animaux.

Exemple 4 : 5 animaux occupent la zone de bousculade après accomplissement de toutes les actions permanentes. Heaven's Gate s'ouvre pour l'hippopotame et la girafe rouge qui peuvent entrer dans le bar. En tant que dernier des 5 animaux en attente, le perroquet est expulsé et atterrit sur la carte C'EST FINI.



5. Piocher une carte

Pour terminer ce tour, tu prends la première carte de ta pioche. Si ta pioche est vide, cette action est supprimée.

Fin de la partie et gagnant

La partie se termine dès que tous les joueurs ont posé toutes leurs cartes animaux. Les **invités** du Beasty Bar sont maintenant triés par couleur et comptés. **Celui qui a le maximum de ses propres animaux dans le Beasty Bar gagne**. Si plusieurs joueurs sont à égalité, ces joueurs additionnent les **points des cartes** de leurs invités. Celui d'entre eux dont les invités totalisent le **moins** de points gagne alors. Il peut y avoir plusieurs gagnants.

Variante de jeu pour avancés

Vous trouverez un tableau au bas du feuillet annexe. Le nombre de points indique le nombre de points de victoire obtenus par le propriétaire de cet animal s'il atteint le Beasty Bar.

Par dérogation à la règle du jeu connue, pour cette variante de jeu, chaque joueur retire **4 animaux au choix** avant le début du jeu. Il ne dévoile **pas** aux autres joueurs de quels animaux il s'agit et les repose dans la boîte de jeu face cachée. On joue avec les **huit animaux restants par joueur** selon les règles connues. Le joueur dont les invités du Beasty Bar totalisent le maximum de points gagne.

Les cartes animaux (signification des actions et exemples)

La valeur de la carte affiche la force de l'animal.



Force 12 : le lion ... se prend pour le seul vrai numéro 1.

Si le lion posé ne rencontre pas de congénères, il envoie tous les singes qui attendent sur la carte C'EST FINI.

Puis il se place devant **tous** les autres animaux.

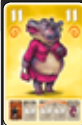
Il ne tolère pas un deuxième lion : s'il y a déjà un lion, le lion nouvellement joué atterrit sur la carte C'EST FINI.



Exemple 5 : C'EST FINI pour les deux singes. Le lion se place devant le zèbre et le crocodile, directement à Heaven's Gate.



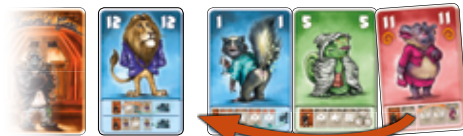
Exemple 6 : il y a déjà un lion. Le nouvel arrivant termine immédiatement sur la carte C'EST FINI.



Force 11 : l'hippopotame ... avec sa peau épaisse écarte tous ceux qui le laissent passer.

Chaque hippopotame bouscule et passe devant tous les animaux posés en direction de Heaven's Gate. Mais il ne peut pas passer devant ses congénères, les animaux plus forts (lions) ni les zèbres (voir : « le zèbre »).

L'hippopotame accomplit son action « en permanence », après chaque tour (suivant) de chaque joueur.



Exemple 7 : D'ici, l'hippopotame dépasse tous les animaux, sauf le lion plus fort. .

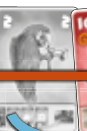


Exemple 8 : un kangourou dépasse deux hippopotames. Les deux hippopotames dépassent immédiatement de nouveau le kangourou parce qu'ils accomplissent leur action « en permanence ».



Force 10 : le crocodile... s'empiffre volontiers au détriment des autres.

Un crocodile dévore tous les animaux **plus faibles** placés **devant lui**. Si le crocodile atteint un animal **plus fort** ou un **zèbre**, il ne continue pas à dévorer les animaux. Les animaux dévorés sont posés sur la carte C'EST FINI.



Exemple 9 : Le crocodile mange tous les animaux plus faibles devant lui, sauf le kangourou. Le crocodile ne peut pas doubler le lion (plus fort).

Exemple 10 : un kangourou imprudent dépasse un perroquet et un crocodile. Le crocodile dévore immédiatement le kangourou parce que l'action du crocodile est « permanente ». Le perroquet n'est pas concerné, parce qu'il se trouve derrière le crocodile dans la file d'attente.

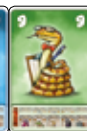
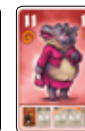
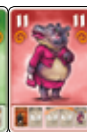
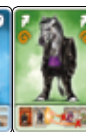
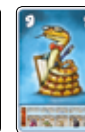


Le crocodile accomplit son action « en permanence », après chaque tour (suivant) de chaque joueur.



Force 9 : le serpent... aime l'ordre, tout simplement parce qu'il aime faire la queue.

Poser une carte serpent a pour effet que tous les animaux de la zone de bousculade sont immédiatement **classés selon leur force** (valeur de la carte) : l'animal le plus fort arrive à Heaven's Gate. Les autres animaux se placent derrière en fonction de leur force. L'ordre des congénères entre eux ne change pas.



Exemple 11 : le serpent vert (re)met de l'ordre : l'animal le plus fort, l'hippopotame, est maintenant placé à l'entrée. Le serpent bleu déjà posé reste devant le (nouveau) serpent vert. Le perroquet (l'animal le plus faible) ferme la marche.



Force 8 : la girafe... parade fièrement devant les plus petits.

Une girafe dépasse **un** animal plus faible placé directement devant elle dans la file d'attente. Si aucun animal plus faible ne s'y trouve, la girafe reste derrière.

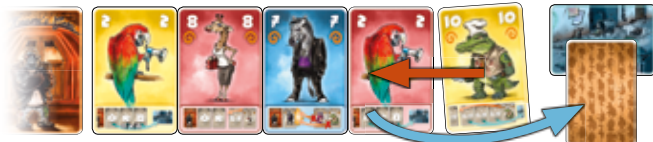


La girafe accomplit son action « en permanence », à chaque jour (suivant) de chaque joueur. La girafe accomplit son action « en permanence », à chaque tour (suivant) de chaque joueur, mais les girafes ne peuvent dépasser qu'un seul animal par tour (voir les exemples 2 et 3).



Force 7 : le zèbre... considère ses rayures comme un grandiose signal de ralentissement.

Les **zèbres** sont **actifs « en permanence »**. Leur action consiste dans le fait qu'ils ne peuvent **jamais être dépassés par les hippopotames et ni dépassés, ni dévorés par les crocodiles**. En conséquence, tous les animaux placés devant un zèbre dans la file d'attente sont donc toujours à l'abri d'un dépassement ou d'être dévorés par les hippopotames et les crocodiles.



Exemple 12 : ici, tous les animaux posés sont plus faibles que le crocodile joué. Malgré cela, le perroquet jaune et la girafe sont épargnés parce que le crocodile ne peut pas dépasser le zèbre. Le crocodile ne dévore que le perroquet rouge.

Exemple 13 : si un kangourou dépasse un hippopotame et un zèbre, l'hippopotame est bloqué par le zèbre. Même avec son action de dépassement « permanente », l'hippopotame ne peut donc pas passer devant le zèbre, et donc plus devant le kangourou.



Force 6 : le phoque... réinvente tout simplement l'entrée.

Un phoque posé intervertit les cartes Heaven's Gate et expulsion.

Attention : si suite à son action, un phoque se trouve devant des crocodiles et/ou des hippopotames (sans être protégé par un zèbre), il est dévoré/dépassé (lors de leur action « permanente »).



Exemple 14 : le phoque intervertit les cartes Heaven's Gate et expulsion. L'hippopotame passe maintenant devant lui. Le crocodile ne peut pas passer devant le zèbre. Si aucun zèbre n'était posé, le crocodile dévorerait le phoque.



Force 5 : le caméléon... se fait passer pour un autre animal.

Celui qui joue un caméléon accomplit l'**action d'un animal présent dans la zone de bousculade**. Le caméléon prend aussi la valeur de l'animal imité (seulement pendant la durée de cette action. Mais dès l'accomplissement des actions « permanentes » (même au cours du même tour), le caméléon redevient un caméléon avec sa force 5.



Exemple 15 : ce ne serait pas malin de jouer le caméléon comme hippopotame dans cette situation, parce qu'après être passé devant le crocodile (en tant qu'hippopotame avec la force 11), il sera dévoré par celui-ci (en tant que caméléon avec la force 5).



Force 4 : le singe... est insupportable quand il est avec ses copains.

Un singe seul dans la file d'attente est sans effet.

Si un **deuxième (troisième, quatrième)** singe arrive dans la zone de bousculade, cette « bande de singes » chasse tous les **hippopotames et crocodiles** qui attendent vers la carte C'EST FINI. Puis le **singe** qui vient d'être **joué** passe devant **tous** les animaux restants en direction de Heaven's Gate. Il réunit ses copains singes qui attendent directement **derrière lui** dans la file d'attente. Les singes avancent alors en ordre inversé.



Exemple 16 : le singe rouge nouvellement posé dépasse tout le monde parce qu'il y a déjà des singes. Les singes bleu et jaune prennent les places 2 et 3 et inversent alors leur ordre dans la file d'attente.



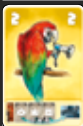
Exemple 17 : le caméléon est joué comme singe. Parce qu'un singe est déjà en jeu, il chasse le crocodile et l'hippopotame et dépasse tous les autres animaux, en emmenant son copain singe (voir action du singe). Si un autre singe est posé ensuite, le caméléon déjà posé n'est cependant plus un copain singe, mais simplement de nouveau un caméléon.



Force 3 : le kangourou ... a toujours un saut d'avance sur les autres.

Un kangourou posé dépasse le dernier animal ou (au choix du joueur) les deux derniers animaux de la file d'attente. La force des animaux dépassés n'a pas d'importance.

Exemple 18 : le kangourou dépasse le crocodile et le zèbre, et il est en sécurité devant le crocodile grâce au zèbre.



Force 2 : le perroquet ... énerve tout le monde... moucharde sur chacun ... en dénigre beaucoup... en chasse un seul.

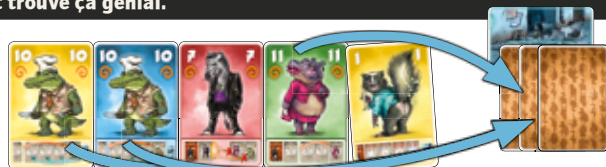
Celui qui joue un perroquet chasse un animal au choix de la zone de bouculade et le pose sur la carte C'EST FINI.

Exemple 19 : le perroquet chasse un animal au choix. Dans ce cas, le joueur choisit le zèbre (illustration supérieure). Le crocodile dévore ensuite les animaux auparavant protégés par le zèbre (les singes).



Force 1 : la mouffette ... sent fort et trouve ça génial.

Une mouffette chasse tous les animaux des deux **espèces les plus fortes** présentes à ce moment-là, mais **jamais les mouffettes**. Les animaux chassés sont posés sur la carte C'EST FINI.



Exemple 20 : la mouffette chasse les deux crocodiles et l'hippopotame.



Attention : si un caméléon est joué comme mouffette, il « reste » une mouffette (avec force 1) jusqu'à ce que les deux espèces d'animaux les plus fortes (le cas échéant) soient chassées.

Art. Nr. : 60 110 5059
Auteur : Stefan Kloss
Illustration : Alexander Jung
Traduction : Birgit Irgang

www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele

© 2014 Zoch Verlag
Werkstraße 1
90765 Fürth



Beasty Bar

di Stefan Kloss



I party nella "Beasty Bar" di Como Varan sono ormai una leggenda! Tutti gli animali, grandi e piccini, si battono per poterci andare. Ma la prima sfida è superare la fila d'attesa. E già c'è chi comincia a spingere, spintonare e digrignare i denti. Sarà il cocodrillo con le sue zanne ad arrivare per primo all'entrata? O saranno più efficaci i cocktail odorosi delle puzze? Forse i camaleonti riusciranno a passare in incognito... E le foche faranno impazzire tutti quando riusciranno a trovare una nuova entrata!

Materiale

48 Carte di animali (12 animali di 4 colori diversi)



1 Carta porte del paradiso 1 Carta butta fuori



1 Piano d'insieme



1 Carta Beasty Bar 1 Carta SI TORNA A CASA

Obiettivo

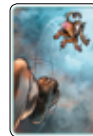
I tuoi animali vogliono tutti andare alla festa. Ma per entrare devono presentarsi alle "porte del paradiso", il portale d'entrata della Beasty Bar. Qui dovranno riuscire a sorpassare una folla di altri concorrenti, che spintonando e mordendo stanno cercando di ottenere la stessa cosa. Quando la fila di animali arriva a cinque, i primi due possono entrare mentre l'ultimo della fila sarà buttato fuori. Vince il giocatore che riesce a fare entrare al bar il maggior numero di animali.

Preparazione

- Ogni giocatore mescola le 12 carte del **su**o colore e ne prende 4 in mano. In seguito, **senza guardarli**, posa davanti a sé i restanti 8 animali in un mazzo d'acquisto coperto.
- Mettete le **porte del paradiso** e la **carta butta fuori** al centro del tavolo! Lasciate tra le due carte lo **spazio** per cinque carte di animali. Questo spazio è il **miglio degli spintoni**.
- Posate **Beasty Bar** e la carta **SI TORNA A CASA** a un po' di distanza dal miglio degli spintoni.
- Prima di giocare per la prima volta, è bene leggere attentamente il piano d'insieme (vedi anche da pagina 28 a 32).



miglio degli spintoni



Svolgimento

Comincia il giocatore che sta indossando gli abiti più animaleschi. In seguito continuate in senso orario.
Il giocatore di turno deve eseguire le seguenti 5 azioni:

1. Giocare una carta
2. Eseguire l'azione dell'animale giocato
3. Eseguire le azioni "continue" degli animali
4. Aprire le porte del paradiso e "buttare fuori" un animale dalla fila d'attesa
5. Tirare una nuova carta

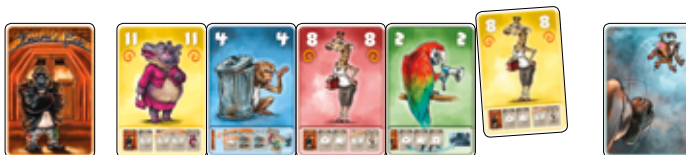
1. Giocare una carta

Scegli una carta di animale tra quelle che hai in mano e posala **a faccia in su nel miglio degli spintoni, in coda alla fila di attesa.**

Se il miglio degli spintoni in quel momento è vuoto, il nuovo animale giocato comincia una nuova fila di attesa fuori dalle porte del paradiso.

Nel **miglio degli spintoni** vi sono le carte che sono state giocate dai partecipanti. Gli animali di queste carte aspettano in fila di poter entrare alla festa. Le carte vanno posate a faccia in su, **una di fianco all'altra**. Quando un partecipante gioca un nuovo animale, questo **va messo in fondo alla fila**. Nel miglio degli spintoni non possono **mai** stare **più di 5 animali**.

Esempio 1: posi una giraffa nel miglio degli spintoni. Questa si mette ad aspettare in coda alla fila di attesa.



2. Eseguire l'azione dell'animale giocato

Esegui **l'azione dell'animale che hai giocato** (se la loro esecuzione è possibile).

Esempio 2: la giraffa che hai giocato, conformemente alla sua azione, supera il pappagallo.



3. Eseguire le azioni "continue" degli animali (🌀).

Quattro tipi di animali portano questo simbolo sulla loro carta: 🌀. Le azioni di ippopotamo, cocodrillo e zebra vanno ripetute **per ogni turno di ogni giocatore**.

Questo vale anche per le giraffe, ma solo se non sono state giocate nel giro attuale (e quindi già state spostate una volta).

Esempio 3: l'azione continua dell'ippopotamo non ha nessuna conseguenza. La giraffa rossa supera la scimmia. La giraffa gialla invece non supera nessuno perché è stata posata soltanto durante il turno presente.



4. Aprire le porte del paradiso e "buttare fuori" un animale dalla fila di attesa

Dopo aver eseguito **tutte** le azioni "continue", bisogna che la fila è composta da **5 animali**:

Se dopo l'esecuzione delle azioni "continue" ci sono **meno di 5 animali** nella fila di attesa, non succede nulla. (Il gioco continua immediatamente con l'azione 5: "Tirare una nuova carta".)

La fila è composta da **5 animali**. **In questo caso** vanno aperte le porte del paradiso e va buttato fuori un animale dal miglio degli spintoni:

- I **due animali** più vicini alle **porte del paradiso** vanno posati **a faccia in giù** sulla **carta Beasty Bar!** Ora tutti questi animali si divertono insieme **fino alla fine del gioco!**
- **L'ultimo** animale della fila di attesa va **buttato fuori**: posatelo a faccia in giù sulla **carta SI TORNA A CASA**. Rimarrà lì fino alla fine del gioco.
- Gli **animali che restano** nel miglio degli spintoni vanno spostati verso le porte del paradiso mantenendo l'ordine in cui si trovano.

Esempio 4: dopo l'esecuzione delle azioni continue ci sono 5 animali nel miglio degli spintoni. Per l'ippopotamo e la giraffa rossa si aprono le porte del paradiso e hanno accesso al bar. Il pappagallo, l'ultimo dei cinque animali in fila, va buttato fuori e posato sulla carta SI TORNA A CASA.



5. Tirare una nuova carta

Per finire il tuo turno prendi la carta che sta in cima al tuo mazzo d'acquisto. Se il tuo mazzo d'acquisto è già finito, questa azione non avrà luogo.

Fine del gioco e vincitore

Il gioco finisce quando i partecipanti hanno giocato tutte le loro carte. A questo punto i clienti della Beasty Bar vanno ordinati per colore e in seguito contati. Vince il giocatore che è riuscito a portare il maggior numero di clienti (propri animali) nella Beasty Bar. Se diversi giocatori sono in pari, bisogna sommare il valore delle carte dei clienti del bar. A questo punto vince il giocatore i cui clienti hanno un valore complessivo più basso. Può esserci più di un vincitore.

Variante di gioco per avanzati

In basso al piano d'insieme trovate una tabella. Il numero che segue ogni animale corrisponde alla sua potenza. La quantità di punti, invece, indica il punteggio che il giocatore riceve se l'animale in questione raggiunge la Beasty Bar.

A differenza delle regole del gioco descritte sopra, per questa variante ogni giocatore deve scartare **4 animali a scelta** prima dell'inizio del gioco. I giocatori non devono svelare quali animali hanno scartato e devono quindi rimmetterli nella scatola del gioco tenendole a faccia in giù. Il gioco si svolge quindi con 8 animali per giocatore e secondo le regole descritte sopra. Vince il giocatore che, grazie ai clienti che è riuscito a portare nella Beasty Bar, riesce ad ottenere il punteggio più alto.

Le carte degli animali (significato delle azioni con esempi)

Il **valore della carta**, che è indicato su ogni carta di animale, esprime la **potenza** dell'animale. In ogni set di carte, che ogni giocatore riceve, vi sono esattamente gli stessi 12 animali. Qui di seguito sono descritte le loro azioni:



Potenza 12: il leone ... si considera il numero uno:

Se nel miglio degli spintoni il leone non incontra un suo simile, butterà fuori dalla fila tutte le scimmie: tutte le carte di scimmia vanno posate sulla carta SI TORNA A CASA.

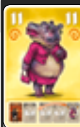
Se nel miglio degli spintoni si trova già un altro leone, quando ne arriva un secondo, l'ultimo arrivato finisce direttamente sulla carta SI TORNA A CASA.



Esempio 5: SI TORNA A CASA per entrambe le scimmie! Il leone si mette davanti alle porte del paradiso.




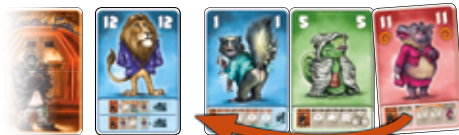
Esempio 6: c'è già un leone nella fila di attesa! Il nuovo arrivato finisce immediatamente sulla carta SI TORNA A CASA! Altrimenti non succede nulla.



Potenza 11: l'ippopotamo ... il pachiderma spinge da parte tutti quelli che si scansano:

Un ippopotamo giocato spinge da parte gli altri animali, avanzando così in direzione dell'entrata. Tuttavia non riesce a superare altri ippopotami, animali più potenti (leoni) e le zebre (vedi: "la zebra")

 **L'ippopotamo esegue la sua azione "continuamente", con ogni turno di ogni giocatore.**



Esempio 7: l'ippopotamo supera tutti gli animali ad eccezione del leone (più forte di lui).



Esempio 8: un canguro salta via due ippopotami. Immediatamente i due ippopotami superano di nuovo il canguro, perché eseguono la loro azione "continuamente".



Potenza 10: il coccodrillo... avanza mangiandosi gli altri animali:

Un coccodrillo giocato mangia tutti gli animali **più deboli** piazzati **davanti a lui**. Se (il coccodrillo) incontra un animale più forte o una zebra smette di mangiare. Gli animali mangiati vanno posati sulla carta SI TORNA A CASA.



Esempio 9: il coccodrillo mangia tutti gli animali più deboli che stanno in fila davanti a lui, ma non il canguro. Non riesce a superare i leoni (più forti di lui).



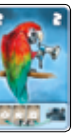
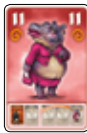
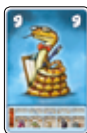
Il coccodrillo esegue la sua azione "continuamente", con ogni turno di ogni giocatore.

Esempio 10: un canguro non particolarmente sveglio salta via un pappagallo e un coccodrillo. Il coccodrillo si mangia immediatamente il canguro perché il coccodrillo esegue la sua azione "continuamente". Questo non riguarda il pappagallo perché nella fila sta dietro al coccodrillo.

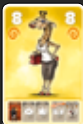


Potenza 9: il serpente... adora l'ordine, infatti gli piace che ognuno stia al proprio posto:

Un serpente giocato fa sì che tutti gli animali del miglio degli spintoni vengano ordinati **secondo la loro potenza** (valore della carta). L'animale più potente va messo vicino alla carta d'entrata e quello più debole vicino alla carta butta fuori. Gli altri animali si mettono tra questi due, ordinati secondo la loro potenza. Gli animali dello stesso tipo non cambiano l'ordine che avevano in principio.



Esempio 11: il serpente verde si mette a fare ordine: ora all'entrata si trova l'animale più forte, l'ippopotamo. Il serpente blu, già arrivato prima, rimane davanti a quello (nuovo) verde. Il pappagallo, con la sua potenza più bassa, segue per ultimo.



Potenza 8: la giraffa... impettita e altezzosa sorpassa i più piccoli:

Una giraffa giocata riesce a superare un animale **più debole** che nella fila si trova direttamente davanti a lei. Se davanti a lei non si trova un animale più debole, la giraffa rimane al suo posto.

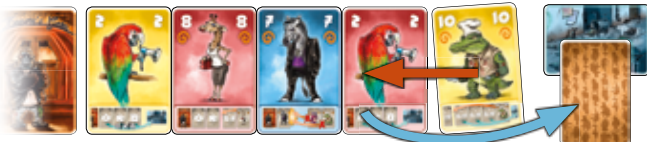


La giraffa esegue la sua azione "continuamente", con ogni turno di ogni giocatore. Tuttavia le giraffe possono superare un solo animale per turno.



Potenza 7: la zebra... le sue strisce, come quelle pedonali, sono un obbligo di sosta:

Le zebre sono attive "continuamente". La loro azione consiste nell'**evitare di farsi superare da ippopotami e farsi mangiare e superare da coccodrilli.** Di conseguenza anche **tutti gli animali** che nella fila **si trovano davanti a una zebra** rimangono **sempre protetti da lei.** Ippopotami e coccodrilli non potranno superarli o mangiarli.



Esempio 12: tutti gli animali della fila sono più deboli del coccodrillo giocato. Tuttavia il pappagallosi giallo e la giraffa non saranno mangiati perché il coccodrillo non riesce a sorpassare la zebra. Il coccodrillo mangia solo il pappagallosi rosso. Se a questo punto la zebra fosse scacciata (per esempio da un altro pappagallosi), il coccodrillo potrebbe mangiare pure la giraffa e il pappagallosi giallo.

Esempio 13: se un canguro supera un ippopotamo e una zebra, l'ippopotamo sarà bloccato dalla zebra. A questo punto l'ippopotamo non riesce a superare la zebra nemmeno con la sua azione "continua", e di conseguenza non supererà nemmeno più il canguro.



Potenza 6: la foca... scopre una nuova entrata:

Le foche giocate scambiano la carta porte del paradiso con la carta butta fuori.

Nota bene: se una foca grazie alla sua azione viene a trovarsi davanti a coccodrilli e/o ippopotami (e non è protetta da una zebra), sarà mangiata/ superata da queste (conformemente alle azioni "continue" di coccodrillo e ippopotamo).



Esempio 14: la foca inverte le porte del paradiso con la carta butta fuori. A questo punto l'ippopotamo la supera. Il coccodrillo rimane bloccato dalla zebra. Se non ci fosse la zebra, il coccodrillo mangerebbe la foca.

Potenza 5: il camaleonte ... si fa passare per un altro animale:



Giocare un camaleonte significa eseguire l'azione di un animale che già si trova nel miglio degli spintoni. Il camaleonte assume la potenza dell'animale imitato soltanto per la durata dell'azione. Già eseguendo un'azione "continua", all'interno dello stesso turno il camaleonte torna ad essere un semplice camaleonte di potenza 5. Di conseguenza un camaleonte non esegue mai azioni "continue" proprie, nemmeno quando è stato giocato come ippopotamo, coccodrillo, giraffa o zebra.



Esempio 15: non sarebbe saggio utilizzare il camaleonte come ippopotamo in questa situazione. Infatti, dopo aver superato il coccodrillo (nei panni di un ippopotamo di potenza 11), questo se lo mangerebbe (essendo tornato un camaleonte di potenza 5).

Potenza 4: la scimmia ... diventa insopportabile insieme ai suoi amici:



Una sola scimmia nella fila di attesa non ha nessun effetto.

Se una **seconda (terza, quarta)** scimmia raggiunge il miglio degli spintoni, la compagnia scaccerà tutti gli **ippopotami e i coccodrilli**, mandandoli sulla carta SI TORNA A CASA. In seguito la scimmia appena giocata supera **tutti** per mettersi per prima davanti all'entrata. I suoi amici scimmia che si trovano nella fila d'attesa si radunano direttamente **dietro di lei**. Ciò facendo, le scimmie invertono il loro ordine.



Esempio 16: la scimmia rossa appena giocata supera tutti perché ci sono già scimmie in gioco. La scimmia blu e quella gialla si spostano in posizione 2 e 3, invertendo il loro ordine nella fila di attesa.



Esempio 17: il camaleonte è giocato come "scimmia". Dato che c'è già una scimmia in gioco, riesce a scacciare coccodrillo e ippopotamo e a superare tutti gli altri animali, portandosi appresso il suo "compagno scimmia" (vedi azione scimmia).



Potenza 3: il canguro... con un balzo supera chiunque:

Un canguro giocato salterà via l'ultimo animale (o a scelta del giocatore) gli ultimi due animali della fila di attesa.

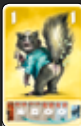
Esempio 18: il canguro salta via un coccodrillo e una zebra e grazie a quest'ultima si trova al sicuro dal coccodrillo.



Potenza 2: il pappagallo... dà sui nervi a tutti, prende in giro, scredita e scaccia chi vuole:

Chi gioca un pappagallo può scacciare un animale a scelta dal miglio degli spintoni, che andrà posato sulla carta SI TORNA A CASA.

Esempio 19: il pappagallo scaccia un animale a scelta. Il giocatore sceglie la zebra (immagine in alto). In seguito il coccodrillo riesce a mangiare gli animali che fino ad allora erano protetti dalla zebra.



Potenza 1: la puzzola... crede di profumare ma... puzza da morire!

Una puzzola scaccia tutti gli animali con le due potenze più alte, tra quelli che al momento si trovano nella fila di attesa. Non farà mai scappare altre puzzole. Gli animali scacciati vanno posati sulla carta SI TORNA A CASA.



Esempio 20: la puzzola fa scappare i due coccodrilli e l'ippopotamo.



Nota bene: se un camaleonte è giocato come puzzola, esso "rimane" una puzzola (con potenza 1) finché gli animali dalle due potenze più alte (se presenti) sono stati scacciati.

Art. Nr.: 60 110 5059
Autore: Stefan Kloss
Illustrazione: Alexander Jung
Traduzione: Sara Pirovino

www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele

© 2014 Zoch Verlag
Werkstraße 1
90765 Fürth

