



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 fünf Tiere in der Warteschlange stehen, erhalten die beiden vordersten Tiere Einlass und das letzte Tier der Reihe fliegt raus. Du gewinnst, wenn du die meisten eigenen Tiere in die Bar schleust

Material

48 Tierkarten (je 12 Tiere in 4 Kartenfarben)



2 Heaven's Gate-/Rauswurfkarten



2 Übersichtsblätter

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

Falls ihr Beasty Bar schon kennt, beachtet folgendes:

... vor der ersten Partie

- Tiere, die auf der **DAS WAR'S-Karte** landen, werden dort nicht länger verdeckt, sondern ab sofort **offen** abgelegt.
- Wer **mehrere** Tiere auf die DAS WAR'S-Karte schickt, entscheidet, in welcher **Reihenfolge** er sie dort ablegt.
- Der Geier bricht die Regel, dass auf der DAS WAR'S-Karte gelandete Tiere dort bis zum Spielende liegen bleiben müssen.
- Bei **Gleichstand** am Spielende nehmt ihr die Tabelle zu Hilfe, die ihr unten auf dem Übersichtsblatt findet. Sie weist den Tieren Siegpunkte (auch für die auf Seite 3 beschriebene Spielvariante) zu. Von dem am Gleichstand beteiligten Spielern gewinnt, wer mit seinen Partygästen in der Beasty Bar die **meisten Punkte** erzielt.

... vor weiteren Partien

- Sobald euch alle Tiere vertraut sind, könnt ihr die Kartensätze (alle Tiere) von „Beasty Bar“ und „New Beasts in Town“ kombinieren. Jeder stellt seine gewünschten 12 Tiere selbst zusammen. Jeder Kartenwert (von 1 bis 12) muss dabei im Kartensatz jedes Spielers **einmal** vorkommen.
- Richtige Szene-Typen spielen anschließend gleich das „Rückspiel“, bei dem jeder seine eben nicht verwendeten Tiere nutzt.
- Die Karten **Heaven's Gate** und **Rauswurf** besitzen zwei unterschiedliche Kartenseiten. Das ändert eigentlich nichts am Spiel. Es ist nur eine Hilfestellung, falls eine Robbe mal wieder Ein- und Ausgang vertauscht. Dann könnt ihr diese Karten einfach umdrehen anstatt sie auszutauschen.

Jetzt könnt ihr als eingefleischte Stammgäste der Beasty Bar gleich auf Seite 3 (Spielende und Gewinner) weiterlesen.

Spielvorbereitung

- Jeder mischt die **12 Tiere seiner Kartenfarbe** und nimmt davon **4 auf die Hand**. Die restlichen 8 Tiere legt er unesehen als **verdeckten Nachziehstapel** vor sich ab.
- Legt die beiden Karten Heaven's Gate/Rauswurf in der Tischmitte aus – eine als **Heaven's Gate** und die andere als **Rauswurf**. Lasst dazwischen Platz für **5 Tierkarten**. Dieser Platz heißt **Drängelmeile**.
- Legt die **Beasty Bar** und die **DAS WAR'S-Karte** mit etwas Abstand daneben.
- Lest vor dem Spiel das **Übersichtsblatt** und die Erklärung der Tieraktionen (ab Seite 4).

Spielablauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn reihum. 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 (**Ausnahme:** Geier). 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 stellt sich dort **hinten an**. In der Drängelmeile können **nie mehr als 5 Tiere** liegen. Immer wenn im Spielverlauf in der Drängelmeile Platz frei wird, rutschen die nachfolgenden Tiere in unveränderter Reihenfolge auf und schließen so die entstandene Lücke.

Beispiel 1: Du legst dein Lama in die Drängelmeile. Es 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: Dein ausgespieltes Lama bespuckt das vor ihm stehende Stachelschwein, das angeekelt flüchtet und sich am Ende der Warteschlange wieder anstellt.



3. „Ständige“ Tieraktionen durchführen (G).

Drei Tierarten haben dieses Kartensymbol: G. Die Tieraktion von Tiger, Lama und Stachelschwein muss „ständig“, also **in jedem einzelnen Spielzug** jedes Spielers **erneut durchgeführt** werden, sofern möglich. Ihr beginnt mit dem Tier am Heaven's Gate und hört mit dem Tier auf, das der Rauswurfkarte am nächsten ist.

Beispiel 3: In jedem Spielzug jedes Spielers springt der Tiger **einmal** auf das übernächste Tier, falls dieses schwächer ist als er selbst. Hier springt er über den (stärkeren) Bären hinweg und frisst den Pfau. Das rote Lama spuckt nicht noch einmal. Es wurde erst im laufenden Spielzug ausgelegt und hat dabei bereits das Stachelschwein bespuckt.



Wer **mehrere** Tiere auf die DAS WAR'S-Karte schiebt, entscheidet, in welcher **Reihenfolge** er sie dort ablegt.

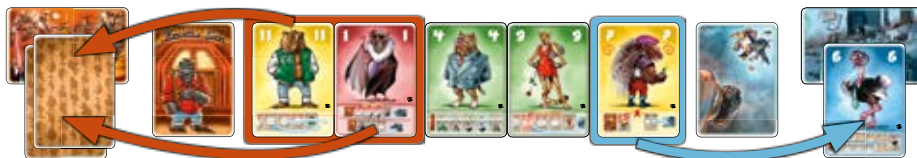
4. Fünf-Tiere-Check (Heaven's Gate öffnen und Rauswurf erledigen)

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 **offen** auf die **DAS WAR'S-Karte**.

Beispiel 4: Fünf Tiere bevölkern nach Ausführung aller Tieraktionen die Drängelmeile. Für Bär und Fledermaus öffnet sich Heaven's Gate und lässt sie in die Bar. Das Stachelschwein – als hinterstes der fünf wartenden Tiere – fliegt raus und wird auf die DAS WAR'S-Karte gelegt.



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 komplett abgespielt haben. **Sieger ist, wer die meisten eigenen Tiere in der Beasty Bar hat**. Bei Gleichstand nehmt ihr die Tabelle zu Hilfe, die ihr unten auf dem Übersichtsblatt findet. Sie weist den Tieren Siegpunkte zu. Von den am Gleichstand beteiligten Spielern gewinnt, wer mit seinen Partygästen in der Beasty Bar die **meisten Punkte** erzielt. Es kann mehrere Sieger geben.

Spielvariante für Fortgeschrittene

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

Die Zahl hinter dem jeweiligen Tier gibt an, wie viele Siegpunkte der Besitzer des betreffenden Tiers erhält, wenn es die Beasty Bar erreicht.

Jeder Spieler **sortiert** vor Spielbeginn **4 Tiere (Kartenwerte) seiner Wahl aus**. Er verrät seinen Mitspielern nicht, um welche Tiere es sich dabei handelt und legt sie verdeckt zurück in die Spielschachtel. Mit den verbliebenen **acht Tieren (Kartenwerten) 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 Tiers an.



Stärke 12: Das Nashorn ... mutiert vom Speißer zum Rambo:

Das Nashorn rammt das **stärkste** anwesende Tier (höchster Kartenwert) aus der Drängelmeile und nimmt

dessen Platz ein. Dies darf auch ein anderes Nashorn sein. Ist die betroffene Tierart mehrfach dort, entscheidet der ausspielende Spieler, welches dieser Tiere er auf die DAS WAR'S Karte schiebt.



Beispiel 5: Der Strauß ist momentan das stärkste Tier der Drängelmeile. Deshalb wird er vom Nashorn auf die DAS WAR'S-Karte gerammt. Das Nashorn nimmt seinen Platz ein.



Stärke 11: Der Bär ... zeigt den Schwächtingen die Pranken des Mächtigen:

Der Bär zieht die **beiden schwächsten Tierarten** (niedrigste Kartenwerte) aus der Warteschlange, falls sie schwächer sind als er selbst (< 11). Diese Tiere stellen sich dann **in unveränderter Reihenfolge** wieder **hinten** an.



Beispiel 6: Der Pfau und die beiden Hunde verlassen ihre Plätze in der Warteschlange und stellen sich hinten wieder an.



Stärke 10: Der Tiger ... macht lange Sätze statt großer Worte:

Der Tiger springt auf das **übernächste** vor ihm platzierte Tier und frisst dieses, falls es schwächer ist als er selbst (< 10), und nimmt **dessen Platz** ein.

Er kann dabei auch ein stärkeres Tier überspringen.



Beispiel 7: Der Tiger überspringt das Nashorn und frisst den Pfau.

Der Tiger führt seine Aktion „ständig“ durch – bei jedem einzelnen Spielzug jedes Spielers. Er springt auch dabei jeweils nur einmal.

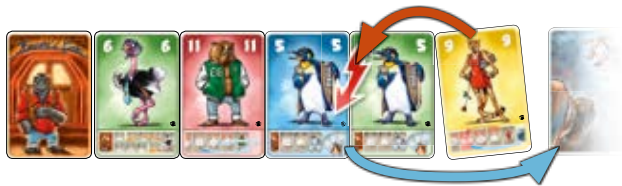


Beispiel 8: Das übernächste Tier ist der Bär. Er ist stärker als der Tiger. Deshalb bleibt der Tiger wo er ist.

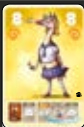


Stärke 9: Die Gepardin ... frisst halbe Portionen gerne vollständig:

Die Gepardin frisst das **schwächste** anwesende Tier, falls es schwächer ist als sie selbst (< 9), und nimmt **dessen Platz** ein. Ist die betroffene Tierart mehrfach dort, entscheidet der ausspielende Spieler, welches dieser Tiere er auf die DAS WAR'S-Karte schiebt.




Beispiel 9: Die Gepardin frisst einen der beiden Pinguine.



Stärke 8: Das Lama ... mag's feucht-fröhlich und ist immer flüssig:

Das Lama bespuckt das Tier, das direkt vor ihm steht, falls dieses **schwächer** ist als es selbst (<8). Das bespuckte Tier flüchtet angeekelt **ans Ende** der Warteschlange.

 **Das Lama führt seine Aktion „ständig“ durch – bei jedem einzelnen Spielzug jedes Spielers (siehe Beispiel 2).**



Stärke 7: Das Stachelschwein ... sticht jeden Angreifer aus:

Würde das Stachelschwein von einem **stärkeren** Tier (> 7) auf die DAS WAR'S-Karte geschickt, wehrt es sich mit seinem Stachelkleid und **bleibt stehen**. Stattdessen landet der **Angreifer** auf der **DAS WAR'S-Karte**.



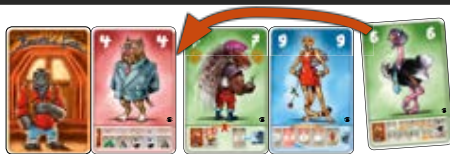
Beispiel 10: Der Tiger frisst ständig das übernächste Tier, wenn dieses schwächer ist, als er selbst. Hier springt er zwar auf das Stachelschwein, landet aber selbst auf der DAS WAR'S-Karte. Das Stachelschwein bleibt.

 **Dies gilt ständig, bei jedem Spielzug jedes einzelnen Spielers.**



Stärke 6: Der Strauß ... läuft immer (un-) geradeaus:

Der Strauß läuft wahlweise an Tieren mit **geraden oder ungeraden** Kartenwerten **vorbei**. Überholt er Tiere mit ungeraden Werten, bleibt er dann stehen, wenn er auf ein Tier mit geradem Wert trifft – und umgekehrt.



Beispiel 11: Der Strauß überholt die Gepardin und das Stachelschwein. Beide haben einen ungeraden Kartenwert. Deshalb beendet der Strauß sein Drängeln hinter dem „geraden“ Hund.



Stärke 5: Der Pinguin ... hat immer ein paar starke Freunde in der Hinterhand:

Der Pinguin imitiert ein **Tier der eigenen Kartenhand**. Der Spieler zeigt das Tier, behält es auf der Hand und führt **dessen Tieraktion** mit dem Pinguin aus. Der Pinguin übernimmt für die Dauer der Tieraktion auch den Kartenwert des gewählten Tiers.

Bereits beim Ausführen der „ständigen“ Tieraktionen (auch schon im selben Spielzug) ist der Pinguin aber wieder ein Pinguin mit dem Kartenwert 5.



Beispiel 12: Der Pinguin "ist" jetzt ein Tiger, überspringt den Pfau, frisst die Gepardin und setzt sich an deren Position.



Stärke 4: Der Hund ... vollzieht die Rache des kleinen Kläffers:

Der Hund **ordnet alle** Tiere der Warteschlange nach ihrer Stärke. Das **schwächste** Tier legt ihr ans Heaven's Gate, die übrigen Tiere in aufsteigender Stärke dahinter. Tiere gleichen Kartenwerts überholen sich dabei nicht.

Beispiel 13: Der grüne Hund sorgt für Ordnung. Am Heaven's Gate sitzt nun das schwächste Tier – die Fledermaus (die dort verglühen wird – siehe Erklärung der Fledermaus). Der bereits anwesende blaue Hund sitzt vor dem neuen grünen Hund. Der Bär bildet, als stärkstes Tier, das Schlusslicht.

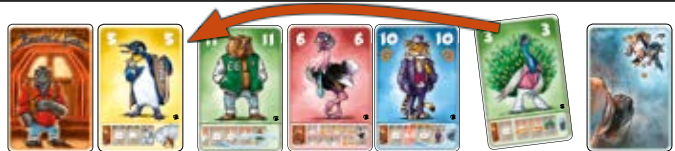


Vergleiche auch Beispiel 15.



Stärke 3: Der Pfau ... zeigt den hohen Tieren, wer hier ein Rad abhat:

Der Pfau setzt sich in der Warteschlange direkt **vor das stärkste Tier**. Ist die betroffene Tierart mehrfach dort, entscheidet der ausspielende Spieler, vor welches dieser Tiere er seinen Pfau setzt.



Beispiel 14: Der Pfau setzt sich vor das stärkste Tier der Warteschlange, den Bären.



Stärke 2: Der Geier ... hat einen guten Draht ins Jenseits:

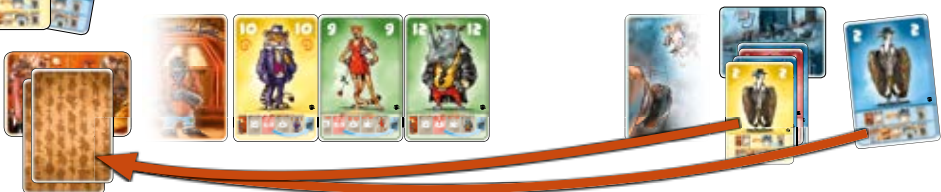
Der Geier ist ein komischer Vogel, der sich nicht an alle Regeln hält. **Er betritt niemals die Drängelmeile.** Stattdessen legt ihn der ausspielende Spieler (zunächst) neben die DAS WAR'S-Karte. Dann bringt er die **oberste Karte vom DAS WAR'S-Stapel** in die Drängelmeile zurück und führt damit **dessen Tieraktion** durch. Er tut dies auch dann (und trifft dabei selbst Entscheidungen), wenn es sich um die Tierkarte eines Mitspielers handelt. Erst **nach Ausführung aller „ständigen“ Tieraktionen** (aber vor dem Fünf-Tiere-Check) landet der **gespielte Geier selbst auf der DAS WAR'S-Karte**.



Beispiel 15: Der gelbe Geier bringt den blauen Hund vom DAS WAR'S-Stapel zurück in die Drängelmeile. Der Hund sortiert die Tiere vom schwächsten zum stärksten Tier. Dadurch landet die Fledermaus an erster Position, wo sie sofort verglüht **1**. Der Tiger kann nun springen, was zuvor das Nashorn verhindert hatte. Er nimmt den Platz des Hundes ein, den er damit gleich wieder zurück auf die DAS WAR'S-Karte schiebt **2**. Erst nach Ausführung all dieser (auch „ständigen“) Aktionen wird der ausgespielte Geier auf der DAS WAR'S-Karte abgelegt **3**.



Doppelgeier: Holt ein Geier einen anderen Geier von der DAS WAR'S-Karte, gehen beide Geier sofort und direkt **zusammen in die Bar**.



Beispiel 16: Der blaue Geier holt den gelben Geier von der DAS WAR'S-Karte und geht mit ihm zusammen direkt in die Bar.



Stärke 1: Die Fledermaus ... beißt sich durch die Dunkelheit und verglüht im Licht:

Die Fledermaus stürzt sich auf ein **beliebiges Tier** der Warteschlange, schickt es auf die DAS WAR'S-Karte und nimmt **dessen Platz** ein. Gelangt die Fledermaus allerdings jemals an die **erste Position** (Platz direkt vor Heaven's Gate) **verglüht sie sofort**. DAS WAR'S für die Fledermaus (vgl. Beispiele 13, 17 und 18).



Beispiel 17: Die Fledermaus setzt sich an die Stelle des Tigers und schickt ihn auf die DAS WAR'S-Karte. Hätte sie sich an die Stelle des Hundes gesetzt, wäre sie direkt vor Heaven's Gate verglüht.



Beispiel 18: Der blaue Geier bringt den grünen Pinguin vom DAS WAR'S-Stapel zurück in die Drängelmeile. Der ausspielende Spieler zeigt eine seiner drei Handkarten. Der Pinguin wird zur Fledermaus und ersetzt den Hund **1**. Weil der Pinguin jetzt immer noch eine Fledermaus „ist“, verglüht er aber auf der ersten Position und landet auf der DAS WAR'S-Karte **2**. Erst nach Ausführung aller Aktionen wird der ausgespielte Geier auf die DAS WAR'S-Karte gelegt **3**.

FAQs zur Kombination von Kartenset 1 („Beasty Bar“) und Kartenset 2 („Beasty Bar - New Beasts in Town“) findet ihr unter www.zoch-verlag.com/beasty-faq

Art.Nr.: 60 110 5093
Autoren: Stefan Kloß,
Anna Oppolzer
Illustration: Alexander Jung

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

© 2015 Zoch Verlag
Werkstraße 1
90765 Fürth





Object of the Game

Your animals want to go to the party. To this end, they have to bear up against pushy 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 one in line is excluded. The player who is able to get the most animals into the bar wins.

Materials

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



If you already know "Beasty Bar," please observe the following rule changes and notes...

2 Heaven's Gate/Exclusion cards



2 overview sheets



1 Beasty Bar card 1 THAT'S IT card

...before the first game:

- Animals that land on the **THAT'S IT card** are no longer placed there face down, but, from here on, **face up**.
- If you send **several** animals to the THAT'S IT card on your turn, you choose in what **order** to stack them there.
- The vulture is the only exception to the rule that all animals that land on the THAT'S IT card have to stay there until the end of the game.
- In case of a **tie** at the end of the game, use the table at the bottom of the overview sheet as an aid. It allocates a certain number of victory points to the different animals (especially for the game variant described on page 3). Among the tied players, the one who scores the most points with his party guests in the Beasty Bar wins.

... before any additional games:

- Once you are familiar with all the species, you can combine the card sets (all animals) of "Beasty Bar" and "New Beasts in Town." Each player puts his 12 animals together as he wishes, with each card value (from 1 to 12) represented **once** in his card set.
- After one game, real party people immediately play a "return game" in which each player uses the previously sorted-out animals (of both card sets).
- The **Heaven's Gate/Exclusion** cards have two different sides. This doesn't actually change anything about the game; it's just an aid in case a seal swaps the entrance and exit once again. In this case, you can simply turn over these cards instead of exchanging them.

**If you are experienced regulars of the Beasty Bar,
you can now jump to page 11 (Ending and Winning the Game).**

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 two Heaven's Gate/Exclusion cards in the middle of the table – one as **Heaven's Gate** and the other as the **Exclusion**. 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** next to this area, allowing some distance.
- Before you start playing, read the **overview sheet** and the explanations of the animal actions (from page 12 on).

Course of the Game

The player with the wildest laughter 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. Five-animal check: Open Heaven's Gate and enforce the Exclusion
5. Draw another card

1. Play a card

Add **one animal** from your hand face up to the **end of the waiting line** in the Jostling area (exception: vulture). If the Jostling area is empty, the animal played opens a (new) waiting line in front of Heaven's Gate.

The Jostling area: This is where all laid-out animals – put face up **next to one another** – form a "waiting line." Each newly played animal first has **to go to the end of the line**. The Jostling area can **never** contain **more than 5 animals**. Every time spaces become empty in the Jostling area during the course of the game, the succeeding animals move up in unchanged order, thus closing the gap that has come up.

Example 1: You place your llama into the Jostling area. It has to go to the end of the line.



2. Execute the animal action of the played cardn

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

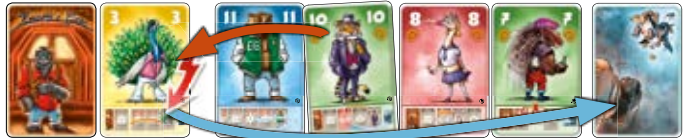
Example 2: You use the llama you have played to spit at the porcupine in front of it; the latter is grossed out and bolts to the end of the waiting line.



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

Three species show this card symbol: 🌀. The animal action of the porcupine has to be carried out "recurringly," that means, on every subsequent game turn of each player, if possible. This applies also to the tiger and the llama – but only if they have not been played (and consequently have already been moved) on the current turn. You begin with the animal closest to Heaven's Gate and end with the animal that is closest to the Exclusion card..

Example 3: On each turn of each player, the tiger jumps onto the animal after next once, provided this animal is weaker than the tiger. Here, the tiger jumps over the (stronger) bear and eats the peacock. The red llama doesn't spit again; when it has been laid out during the current turn, it has already spit at the porcupine.



If you send **several** animals to the THAT'S IT card on your turn, you choose in what **order** to stack them there.

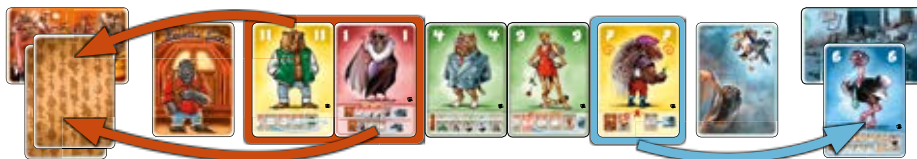
4. Five-animal check: Open Heaven's Gate and enforce the exclusion

After **carrying out all animal actions**, you now check whether the waiting line consists of **exactly 5 animals**. If there are fewer than 5 animals in line, nothing happens. (Play 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** manage to gain admission to the bar. Put them **face down** on the **Beasty Bar card** and leave them there until the end of the game.
- The **last animal** in the waiting line is **excluded**. Put it **face up** on the **THAT'S IT card**.

Example 4: After all animal actions have been carried out, there are five animals present in the Jostling area. Heaven's Gate opens for the bear and the bat and allows them to enter the bar. The porcupine – being the last of the waiting animals – is excluded and is put 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 all their animal cards. **The player who has the most animals in the Beasty Bar wins.** In case of a tie, use the table at the bottom of the overview sheet as an aid. It allocates a certain number of victory points to the different animals. Among the players involved in the tie, the one who scores the **most points** with his party guests in the Beasty Bar wins.

Variant for Advanced Players

At the bottom of the **overview sheet**, you will find the table that allocates points to the animals. The number after the respective animal corresponds to the stir that it causes in the Beasty Bar. This number indicates how many victory points the owner of this animal gets if it reaches the Beasty Bar.

Before the game begins, each player **sorts out 4 animals (card values) of his choice**. 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 (card values) per player** are then used for play according to the normal rules. The player who scores the **most points** with his party guests in the Beasty Bar **wins**.

The Animal Cards (explanations of all animal actions)

The card value indicates the strength of the animal.



Strength 12: The rhino ... mutates from a pointed youngster into Rambo:

The rhino rams the **strongest** animal present (highest card value) out of the Jostling area and **takes its place**. This can also be another rhino. If the respective species is represented there with more than one animal, the active player chooses which of these animals he sends to the THAT'S IT card.

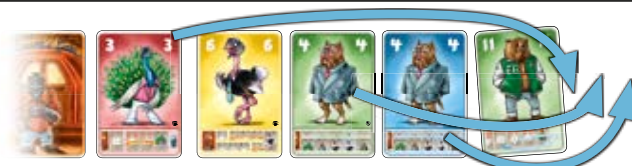


Example 5: The ostrich currently is the strongest animal in the Jostling area. Consequently, the rhino rams it onto the THAT'S IT card. The rhino takes the ostrich's place



Strength 11: The bear ... shows its power paws with claws:

The bear drags the **two weakest species** (lowest card values) out of the waiting line, provided they are weaker than the bear itself. These animals then go **back to the end of the line, their order unchanged**.

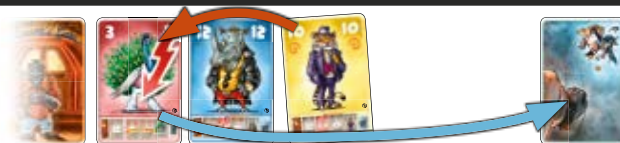


Example 6: The peacock and the two dogs leave their places in the waiting line and go back to the end of the line.



Strength 10: The tiger ... leaps and eats:

A tiger jumps onto the animal **after next** in front of it and eats it, provided it is weaker than the tiger and **takes its place**. In doing so, the tiger can jump over a stronger animal.



Example 7: The tiger jumps over the rhino and eats the llama.

The tiger carries out its action "recurringly" – on every subsequent turn of each player. Every time, it jumps only once.

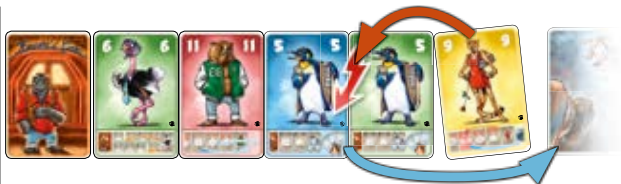


Example 8: The animal after next is a bear. The bear is stronger than the tiger; therefore, the tiger stays where it is.

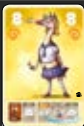


Strength 9: The cheetah ... makes a whole meal out of a half-pint:

The cheetah eats the **weakest** animal present (lowest card value), provided it is weaker than the cheetah itself, and **takes its place**. If the respective species is represented there with more than one animal, the active player chooses which of these animals he sends to the THAT'S IT card.



Example 9: The cheetah eats one of the two penguins.



Strength 8: The llama ... can be a real "spitfire":

The llama spits at the animal right in front of it – but **not if** this animal's card value is **higher than 7**. The spit-at animal is grossed out and bolts **to the end** of the waiting line.

The llama carries out its action "recurringly" – on every subsequent turn of each player (see example 2.).



Strength 7: The porcupine ... sticks strong aggressors away:

If the porcupine is in danger of being sent to the THAT'S IT card by a **stronger** animal (card value > 7), it defends itself with its quills and **stays** (unchanged) in the Jostling area. Instead, the **attacker** lands on the **THAT'S IT card**.



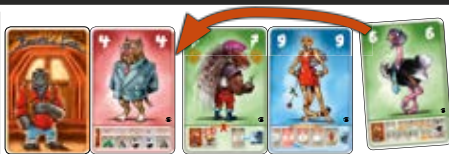
This applies recurringly, on every subsequent turn of each player.

Example 10: The tiger recurringly eats the animal after next, if this animal is weaker than the tiger itself. Here, the tiger jumps onto the porcupine but then is the one that lands on the THAT'S IT card. The porcupine stays put.



Strength 6: The ostrich ... always runs (un-)evenly:

From the end of the Jostling area, the ostrich either **runs past** animals with an **even** card value **or** runs past animals with an **uneven** card value – but not both on the same turn. If the ostrich passes animals with an uneven value, it stops in front of the next even card – or vice versa.



Example 11: The ostrich passes the cheetah and the porcupine. Both have an uneven card value. Consequently, the ostrich ends his run behind the "even" dog.



Strength 5: The penguin ... always has a few strong friends on hand:

The penguin imitates another **species in the player's hand**; the player shows the animal, keeps it in his hand and carries out **its animal action**

by using the penguin. Throughout the animal action, the penguin also takes on the card value of the chosen species. But as soon as the "recurring" animal actions are carried out (even on the same turn), the penguin is a penguin again with a strength value of 5.



Example 12: The penguin acts as a tiger, eats the cheetah and takes its position.



Strength 4: The dog ... hounds the others in line:

The dog **re-arranges all** animals in the waiting line according to their strength – from the weakest to the strongest one. Put the **weakest** animal next to Heaven's Gate and the other animals behind this one in increasing strength. Animals of the same card value don't pass each other.



Example 13: The green dog establishes order. Now, the weakest animal is sitting closest to Heaven's Gate – that is, the bat (which will burn up there – see the explanation for the bat below). The already-present blue dog is sitting ahead of the new (green) dog. Since the bear has the highest card value, it is now the last in line.

See example 15.



Strength 3: The peacock ... spreads its plucky plume in front of the higher-ups:

The peacock positions itself **in front of the strongest animal** in the waiting line.

If the respective species is represented there with more than one animal, the active player chooses in front of which of these animals he places his peacock.



Example 14: The peacock places itself in front of the strongest animal in the waiting line, the bear.



Strength 2: The vulture ... has good connections to the otherworld:

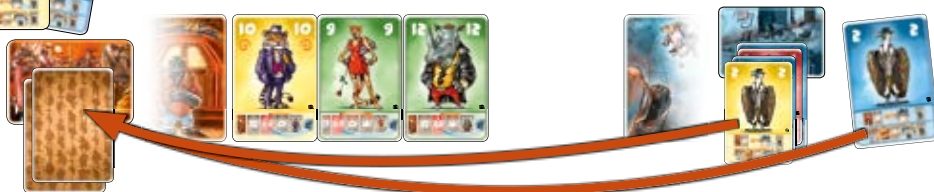
The vulture is the only species that **never enters the Jostling area**. To begin with, it positions itself next to the THAT'S IT card. Then it brings the **topmost card from the THAT'S IT pile** (back) into the Jostling area and uses this card to carry out the **animal action** of that species. The vulture does this (and makes decisions, if applicable) also if it is another player's animal card. Only at the end, **after all animal actions (also the "recurring" ones) have been carried out**, does the **vulture itself land on the THAT'S IT card**.



Example 15: The yellow vulture brings the blue dog from the THAT'S IT pile back into the Jostling area. The dog re-arranges the animals from the weakest to the strongest. Consequently, the bat gets into first position, where it burns up **1**. Now, the tiger can jump (it had been prevented by the rhino before). The tiger takes the position of the dog and, with this, sends the dog back to the THAT'S IT card **2**. Only after all these (also the "recurring") actions have been carried out is the vulture played put on the THAT'S IT card **3**.



Double vulture: If a vulture takes another vulture off the THAT'S IT card, both vultures immediately and directly **enter the bar together**.



Example 16: The blue vulture takes the yellow vulture off the THAT'S IT card and both go together directly into the bar.



Strength 1: The bat ... bites its way through the dark and burns up in the light:

The bat zooms at **any one animal** in the waiting line and sends it to the THAT'S IT card and **takes its place**. But if the bat ever gets into the first position (i.e., the place directly in front of Heaven's Gate), it **burns up immediately**: THAT'S IT for the bat (see examples 13, 15, 17, and 18).



Example 17: The bat takes the position of the tiger and sends it to the THAT'S IT card. If the bat had taken the place of the dog, it would have burned up after the dog had left its place for the bat.



Example 18: One player uses his blue vulture to take a green penguin off the THAT'S IT card, and carries out the penguin action: He shows a bat from his card hand and carries out the bat action with the penguin: He uses the penguin (in its role as a bat) to lunge at the dog, and replaces it **1**. But since the penguin is still acting as a bat and is then in first position, it burns up and lands on the THAT'S IT card **2**. Finally, the blue vulture played is put on the THAT'S IT card **3**.

You'll find FAQs (frequently asked questions) and answers regarding the combination of card set 1 ("Beasty Bar") and card set 2 ("New Beasts in Town") at www.zoch-verlag.com/beasty-faq

Art. Nr.: 60 110 5093
Authors: Stefan Kloß,
Anna Oppolzer
Illustration: Alexander Jung

English translation:
Sybille & Bruce Whitehill, "Word for Wort"
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele

© 2015 Zoch Verlag
Werkstraße 1
90765 Fürth





de Stefan Kloß
et Anna Oppolzer



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 se bousculent. À chaque fois que la file d'attente comprend cinq animaux, les deux premiers peuvent entrer, et le dernier de la file est renvoyé. Le gagnant est celui qui fait entrer le plus grand nombre de ses propres animaux dans le bar.

Matériel

48 cartes animaux (12 animaux de 4 couleurs différentes)



2 cartes Heaven's Gate/expulsion



2 cartes aide-mémoire

1 carte Beasty Bar 1 carte C'EST FINI

Si vous connaissez déjà « Beasty Bar », attention aux changements de règle et remarques suivantes ...

... avant la première partie :

- Les animaux qui arrivent sur la **carte C'EST FINI** n'y restent plus face cachée, mais sont dès maintenant posés **face visible**.
- Celui qui envoie **plusieurs** animaux sur la carte C'EST FINI pendant son tour décide dans quel **ordre** il les y dépose.
- Le vautour n'obéit pas à la règle (c'est le seul animal) selon laquelle tous les animaux qui atterrissent sur la carte C'EST FINI doivent y rester jusqu'à la fin de la partie.
- En cas **d'égalité** à la fin de la partie, aidez-vous du tableau que vous trouverez au bas de la carte aide-mémoire. Il attribue les points de victoire aux animaux (notamment pour la variante décrite à la page 3). Parmi les joueurs à égalité, celui qui obtient **le plus grand nombre de points** avec ses invités du Beasty Bar gagne.

... avant les parties suivantes :

- Dès que vous connaîtrez bien tous les animaux, vous pourrez combiner les jeux de cartes (tous les animaux) de « Beasty Bar » et « New Beasts in Town ». Chacun combine les 12 animaux qu'il choisit. Le jeu de cartes de chaque joueur doit comporter chaque valeur de cartes (de 1 à 12) **une seule fois**.
- Les vrais fêtards jouent ensuite tout de suite le « match retour », pour lequel chacun utilise les animaux qu'il vient d'écarter (provenant des deux jeux de cartes).
- Les cartes **Heaven's Gate** et **expulsion** présentent deux faces différentes. Cela ne change rien au jeu. Ce n'est qu'une aide, si un phoque intervertit une fois encore l'entrée et la sortie. Vous pourrez alors simplement retourner ces cartes, au lieu de les intervertir.

En tant que grands habitués du Beasty Bar, vous pouvez maintenant

Préparation du jeu passer à la page 19 (Fin de la partie et gagnant).

- 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 les deux cartes **Heaven's Gate/expulsion** au centre de la table, l'une sur la face Heaven's Gate, l'autre sur la face expulsion. Laissez un emplacement libre pour cinq cartes d'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**.
- Avant de jouer, lisez la **carte aide-mémoire** et les explications des actions des animaux (à partir de la page 20).

Déroulement de la partie

Le joueur avec le rire le plus animalier 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 » des animaux
4. Contrôler s'il y a cinq animaux (ouvrir Heaven's Gate et procéder à l'expulsion)
5. Piocher une carte

1. Jouer une carte

Pose **un animal** de ta main 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.

La zone de bousculade : ici tous les animaux joués – posés côte à côte face visible – constituent une file d'attente. Tout nouvel animal posé doit d'abord se placer derrière. 5 animaux maximum peuvent être posés dans la zone de bousculade. À chaque fois qu'au cours du jeu une place se libère dans la zone de bousculade, les animaux suivants avancent dans le même ordre et occupent la place libérée.

Exemple 1 : tu poses ton lama dans la zone de bousculade. Il 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 c'est possible.

Exemple 2 : avec le lama que tu viens de jouer, tu craches sur le porc-épic devant lui, qui prend la fuite éccœuré et se repositionne à la fin de la file d'attente.



3. Accomplir les actions « permanentes » des animaux (G).

Trois espèces d'animaux possèdent ce symbole sur leur carte : . L'action du porc-épic doit être accomplie « en permanence », donc renouvelée à chaque coup de chaque joueur, si c'est possible. Ceci s'applique aussi au tigre et au lama – mais seulement s'ils n'ont pas été posés pendant le tour en cours (et donc déjà bougés). Vous commencez par l'animal devant Heaven's Gate et terminez avec celui qui est le plus proche de la carte d'expulsion

Exemple 3 : à chaque coup de chaque joueur, le tigre saute une fois sur le deuxième animal suivant, si celui-ci est plus faible que lui. Ici, il saute par-dessus l'ours (plus fort) et dévore le paon. Le lama rouge jaune ne crache pas une deuxième fois. Il vient seulement d'être joué pendant le tour en cours et a déjà été craché sur le porc-épic.



Celui qui envoie **plusieurs** animaux sur la carte C'EST FINI pendant son tour décide dans quel **ordre** il les y dépose.

4. Contrôler s'il y a cinq animaux (ouvrir Heaven's Gate et procéder à l'expulsion)

Quand vous aurez **accompli toutes les actions des animaux**, vérifiez si la file d'attente comprend **exactement 5 animaux**. Si la file d'attente comprend moins de 5 animaux, il ne se passe rien. (Le jeu continue ensuite avec l'action 5 : « piocher une carte »).

Si la file d'attente comprend 5 animaux, 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 cartes face cachée** sur la carte **Beasty Bar**, elles y resteront jusqu'à la fin de la partie.
- Le dernier animal de la file d'attente est **expulsé**. Posez-le **face visible** sur la carte **C'EST FINI**.

Exemple 4 : après accomplissement de toutes les actions, **cinq animaux** peuplent la zone de bousculade. Heaven's Gate s'ouvre pour l'ours et la chauve-souris et leur permet d'entrer dans le bar. Le porc-épic, dernier des cinq animaux qui attendent, est expulsé et posé sur la carte C'EST FINI.



5. Piocher une carte

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

Fin de la partie et gagnant

Le jeu se termine dès que tous les joueurs ont posé toutes leurs cartes animaux. **Celui qui a le maximum de ses propres animaux dans le Beasty Bar gagne**. En cas d'égalité, aidez-vous du tableau que vous trouverez au bas de la carte aide-mémoire. Il attribue les points de victoire aux animaux. Parmi les joueurs à égalité, celui qui obtient le **plus grand nombre de points** avec ses invités du Beasty Bar **gagne**.

Variante de jeu pour avancés

Au bas de la **carte aide-mémoire**, vous trouverez le tableau qui attribue les points aux animaux.

Le chiffre derrière chaque animal correspond à la sensation qu'il fait dans le Beasty Bar. Ce nombre de points indique le nombre de points de victoire obtenus par le propriétaire de cet animal s'il atteint le Beasty Bar.

Avant de jouer, chaque joueur **élimine 4 animaux (valeur de cartes) de son choix**. 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 (valeur de cartes) par joueur** selon les règles connues. Le joueur dont les invités du Beasty Bar totalisent le **maximum de points gagne**.

Les cartes animaux (toutes les actions des animaux sont expliquées ici)

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



Force 12 : le rhinocéros ... se transforme en Rambo d'un coup de corne :

Le rhinocéros éperonne l'animal le **plus fort** présent (valeur de carte la plus élevée) hors de la zone de bousculade et **prend**

sa place. Il peut aussi s'agir d'un autre rhinocéros. Si l'espèce d'animal concernée est représentée plusieurs fois, le joueur dont c'est le tour décide lequel de ces animaux il envoie sur la carte C'EST FINI.



Exemple 5 : l'autruche est actuellement l'animal le plus fort de la zone de bousculade. Elle est donc éperonnée par le rhinocéros jusqu'à la carte C'EST FINI. Le rhinocéros prend sa place.



Force 11 : l'ours ... dit bas les pattes aux gringalets :

L'ours tire les **deux espèces d'animaux les plus faibles**

(valeurs de cartes les plus basses) hors de la file d'attente, si

elles sont plus faibles que lui. Ces animaux se repositionnent alors **dans le même ordre à la fin**.

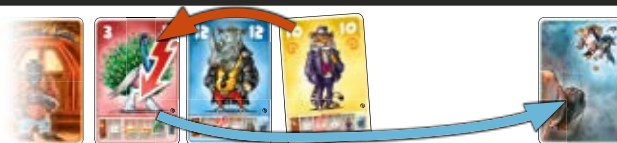


Exemple 6 : les deux chiens et le paon quittent leur place dans la file d'attente et se replacent à la fin.



Force 10 : le tigre ... ne fait ni une ni deux :

Un tigre saute sur le **deuxième** animal suivant placé devant lui et le dévore, s'il est plus faible que lui et **prend sa place**. Il peut aussi sauter par-dessus un animal plus fort.



Exemple 7 : le tigre saute par-dessus le rhinocéros et dévore le lama.

Le tigre accomplit son action « en permanence » – à chacun des tours de chaque joueur. Il ne saute à chaque fois qu'une seule fois.



Exemple 8 : le deuxième animal suivant est un ours. Ce dernier est plus fort que le tigre. Le tigre reste donc à sa place.

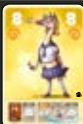


Force 9 : la guéparde ... aime faire une bouchée des demi-portions :

La guéparde dévore l'animal le plus faible présent (valeur de carte la plus basse), s'il est plus faible qu'elle, et **prend sa place**. Si l'espèce d'animal concernée est représentée plusieurs fois, le joueur dont c'est le tour décide lequel de ces animaux il envoie sur la carte C'EST FINI.



Exemple 9 : la guéparde dévore un des deux pingouins.



Force 8 : le lama ... aime les soirées arrosées et a toujours du liquide :

Le lama crache sur l'animal directement placé devant lui – cependant pas si la valeur de sa carte est **supérieure à 7**. L'animal sur lequel il a craché s'enfuit écoré à la fin de la file d'attente.

Le lama accomplit son action « en permanence » – à chacun des tours de chaque joueur



Force 7 : le porc-épic ... montre à ses puissants agresseurs que qui s'y frotte s'y pique :

Si le porc-épic a été envoyé sur la carte C'EST FINI par un **animal plus fort** (valeur de la carte > 7), il se défend avec ses piquants et **reste** dans la zone de bousculade (à la même position). À la place, son **agresseur** atterrit sur la **carte C'EST FINI**.



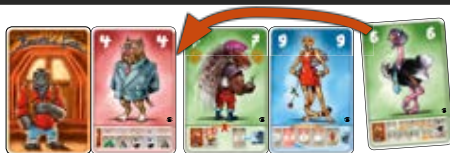
Exemple 10 : le tigre dévore en permanence le deuxième animal suivant si celui-ci est plus faible que lui. Ici, il saute certes sur le porc-épic, mais atterrit lui-même sur la carte C'EST FINI. Le porc-épic reste en place.

Ceci est valable en permanence, à chaque tour de chacun des joueurs.



Force 6 : l'autruche ... ne craint pas les impairs :

L'autruche passe au choix (depuis la fin de la zone de bousculade) devant les animaux avec une valeur de carte **paire ou impaire** – mais pas les deux au cours du même tour. Si elle dépasse des animaux avec une valeur impaire, elle s'arrête derrière la prochaine carte paire, et inversement.



Exemple 11 : l'autruche dépasse la guéparde et le porc-épic. Les deux ont des valeurs impaires. L'autruche termine donc sa bousculade derrière le chien « pair ».

Force 5 : le pingouin ... a toujours quelques amis solides sous son aile :



Un pingouin imite un animal **de la main**. Le joueur montre l'animal, le garde en main et accomplit **son action** avec le pingouin. Le pingouin prend aussi la valeur de carte de l'animal choisi pendant la durée de l'action. Mais dès l'accomplissement des actions « permanentes » (même au cours du même tour), le pingouin redevient un pingouin avec sa force 5.



Exemple 12 : le pingouin agit comme un tigre, dévore la guépard et prend sa place.

Force 4 : le chien ... crie vengeance pour les petits :



Le chien **classe tous** les animaux de la file d'attente d'après leur force – du plus faible au plus fort. Posez **l'animal le plus faible** devant Heaven's Gate, les autres animaux en ordre croissant derrière. Les animaux de même valeur ne se dépassent pas.

Exemple 13 : le chien vert met de l'ordre. L'animal le plus faible, la chauve-souris (qui s'y embrasera – voir explications pour la chauve-souris), est maintenant placé devant Heaven's Gate. Le chien bleu déjà présent est placé devant le nouveau chien. Avec la plus grande valeur, l'ours ferme la marche.

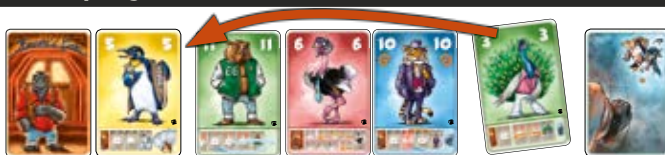
Voir aussi l'exemple 15.



Force 3 : le paon ... pavane devant les plus grands :



Dans la file d'attente, le paon se place **devant l'animal le plus fort**. Si l'espèce d'animal concernée est représentée plusieurs fois, le joueur dont c'est le tour décide devant lequel de ces animaux il place son paon.



Exemple 14 : le paon se place devant l'animal le plus fort de la file d'attente, l'ours.



Force 2 : le vautour ... est le messager de l'au-delà :

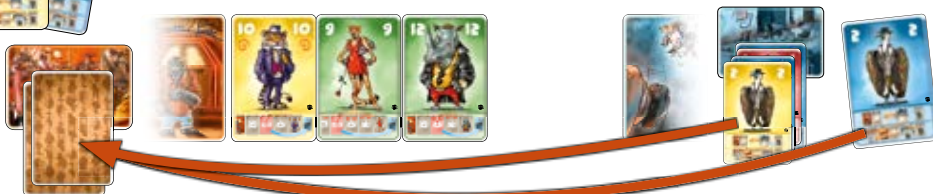
Le vautour n'entre **jamais dans la zone de bousculade** (c'est le seul animal). Il se place (d'abord) à côté de la carte C'EST FINI. Il (r)apporte ensuite la première carte de la pile C'EST FINI dans la zone de bousculade et accomplit ainsi son action. Il le fait aussi (et prend lui-même des décisions) s'il s'agit de la carte d'un autre joueur. Ce n'est qu'ensuite, **après accomplissement de toutes les actions (même « permanentes »)**, que le **vautour joué atterrit lui-même sur la carte C'EST FINI**.



Exemple 15 : le vautour jaune ramène le chien bleu de la pile C'EST FINI dans la zone de bousculade. Le chien classe les animaux du plus faible au plus fort. La chauve-souris atterrit donc à la première place, où elle s'embrase ①. Le tigre peut ensuite sauter, ce que le rhinocéros l'empêchait de faire auparavant. Il prend la place du chien, qu'il renvoie donc immédiatement sur la carte C'EST FINI ②. Ce n'est qu'après l'accomplissement de toutes ces actions (même « permanentes ») que le vautour joué est posé sur la carte C'EST FINI ③.



Double vautour : si un vautour cherche un autre vautour de la carte C'EST FINI, les deux se rendent immédiatement et directement ensemble dans le bar.



Exemple 16 : le vautour bleu cherche le vautour jaune de la carte C'EST FINI et entre directement dans le bar avec lui.



Force 1 : la chauve-souris ... déchire l'obscurité et s'embrase à la lumière :

La chauve-souris se précipite **sur n'importe quel animal** de la file d'attente et l'envoie sur la carte C'EST FINI. Cependant, si la chauve-souris parvient jamais à la **première place** (la place directement devant Heaven's Gate), elle **s'embrase immédiatement** : C'EST FINI pour la chauve-souris (cf. exemples 13, 15, 17 et 18).



Exemple 17 : la chauve-souris prend la place du tigre et l'envoie sur la carte C'EST FINI. Si elle avait pris la place du chien, elle se serait embrasée après que le chien lui aurait laissé sa place.



Exemple 18 : avec son vautour bleu, un joueur cherche un pingouin vert de la carte C'EST FINI et accomplit son action avec lui. Il montre une chauve-souris de sa main, dont il accomplit ensuite l'action avec le pingouin : il se précipite avec le pingouin (dans son rôle de chauve-souris) sur le chien et le remplace ①. Mais, parce que le pingouin agit momentanément encore comme une chauve-souris, il s'embrase lui-même ensuite à la première place et atterrit sur la carte C'EST FINI ②. Puis le vautour bleu joué est posé sur la carte C'EST FINI ③.

Vous trouverez les questions fréquentes (FAQ) et réponses concernant la combinaison des jeux de cartes 1 (« Beasty Bar ») et 2 (« New Beasts in Town ») sur www.zoch-verlag.com/beasty-faq

Art.Nr.: 60 110 5093

Auteurs: Stefan Kloß,

Anna Oppolzer

Illustration: Alexander Jung

Traduction: Birgit Irgang

www.zoch-verlag.com

www.facebook.com/zochspiele

www.twitter.com/Zoch_Spiele

© 2015 Zoch Verlag

Werkstraße 1

90765 Fürth





Obiettivo

I tuoi animali vogliono tutti andare alla festa. Per riuscirci, tuttavia, dovranno superare gli spintoni di una folla di concorrenti alle "porte del paradiso", l'entrata del Beasty Bar. Quando la fila di animali arriva a cinque, i primi due possono entrare e l'ultimo della fila sarà buttato fuori. Vince il giocatore che riesce a portare il maggior numero dei propri animali al bar.

Materiale

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



2 Carte porte del paradiso/butta fuori



2 Piani d'insieme

Se conoscete già "Beasty Bar", prendete in considerazione le seguenti osservazioni e cambiamenti di regole.

... prima della prima partita:

- Gli animali che finiscono sulla **carta SI TORNA A CASA** da subito non vanno più messi a faccia in giù, ma a **faccia in su**.
- Quando un giocatore, durante il suo turno, manda **diversi** animali sulla carta SI TORNA A CASA, può decidere in quale **sequenza** ordinarli.
- L'avvoltoio (è l'unico che) infrange la regola che tutti gli animali che si trovano sulla carta SI TORNA A CASA vi devono rimanere fino alla fine del gioco.
- In caso di **pareggio** alla fine del gioco, aiutatevi con la tabella che si trova in basso al piano d'insieme. Questa assegna dei punti agli animali vincenti (in particolare per la variante di gioco descritta a pagina 3). Tra i pareggianti vince il giocatore i cui animali presenti al Beasty Bar raggiungono il punteggio più alto.

1 Carta Beasty Bar 1 Carta SI TORNA A CASA

... prima di successive partite

- Quando conoscete tutti gli animali, potete combinare le carte (gli animali) di "Beasty Bar" e "New Beasts in Town". Ogni giocatore può scegliere i 12 animali che preferisce. Ogni valore di carta (da 1 a 12) deve comparire **una volta** nel set di carte di ogni giocatore.
- I veri appassionati giocano subito la "partita di ritorno" in cui i giocatori utilizzano gli animali selezionati (di entrambi i set di carte).
- Le carte **porte del paradiso** e **buttafuori** hanno due facce diverse. Questo non cambia il gioco, ma lo semplifica quando una foca scambia l'entrata per l'uscita. In questo caso potrete semplicemente voltare le carte invece di scambiarle.

A questo punto, se siete clienti abituali del Beasty Bar, potete continuare a leggere a pagina 27 (Fine del gioco e vincitore).

Preparazione

- Ogni giocatore mescola le **12 carte del suo 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 due carte **porte del paradiso / butta fuori** al centro del tavolo, una come porte del paradiso e l'altra come carta butta fuori. Lasciate tra le due carte lo spazio per cinque carte di animali. Questo spazio si chiama **miglio degli spintoni**.
- Posate le carte **Beasty Bar** e **SI TORNA A CASA** a un po' di distanza dal miglio degli spintoni.
- Prima di giocare leggete il **piano d'insieme** e la spiegazione delle azioni degli animali (a partire da pagina 28)

Svolgimento

Comincia il giocatore con la risata più animalesca. 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. Fare il controllo dei cinque animali (aprire le porte del paradiso e agire da butta-fuori)
5. Tirare una nuova carta

1. Giocare una carta

Posa un **animale** che hai in mano a faccia in su in **coda alla fila di attesa** nel miglio degli spintoni. Se il miglio degli spintoni è vuoto, l'animale giocato comincerà una (nuova) fila di attesa davanti alle porte del paradiso.

Il miglio degli spintoni: qui tutti gli animali giocati creano una fila d'attesa stando a faccia in su e **uno di fianco all'altro**.

Ogni animale appena giocato deve mettersi in fondo alla fila. Nel miglio degli spintoni non possono **mai** trovarsi **più di 5 animali**. Quando durante il gioco si crea dello spazio nel miglio degli spintoni, gli animali avanzano nella fila mantenendo sempre la loro sequenza. In questo modo chiudono lo spazio creato.

Esempio 1: Metti il tuo lama nel miglio degli spintoni. Esso si mette in coda alla fila.



2. Eseguire l'azione dell'animale giocato

A questo punto, se ti è possibile, esegui **l'azione dell'animale che hai giocato**.

Esempio 2: Il lama che hai giocato sputa addosso all'istrice che si trova davanti a lui. Questo scappa schifato e si mette in coda alla fila d'attesa.



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

Tre specie di animali portano questo simbolo sulla loro carta: G. L'azione dell'istrice è "continua" e va quindi **ripetuta per ogni turno di ogni giocatore**, se possibile. Lo stesso vale per la tigre e il lama, ma unicamente se non sono stati giocati nel turno attuale (e quindi già stati mossi). Cominciate con l'animale più vicino alle porte del paradiso e finite con quello più vicino alla carta butta fuori.

Esempio 3: Per ogni turno di ogni giocatore, la tigre esegue una volta la seguente azione. Salta via l'animale davanti a lei e si lancia sul secondo, se questo è più debole di lei. In questo caso salta via l'orso (più forte di lui) e si mangia il pavone. Il lama rosso non sputa un'altra volta. È stato giocato nel turno attuale, in occasione del quale ha sputato addosso all'istrice.



Quando un giocatore, durante il suo turno, manda **diversi** animali sulla carta SI TORNA A CASA, può decidere in quale **sequenza** ordinarli.

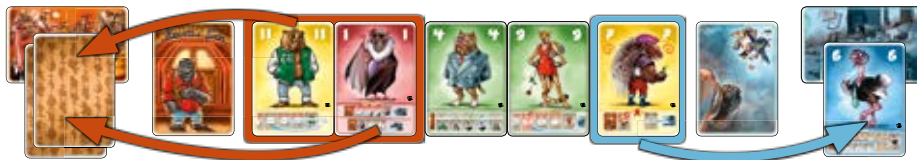
4. Fare il controllo dei cinque animali (aprire le porte del paradiso e agire da butta-fuori)

Dopo aver eseguito **tutte le azioni degli animali**, controllate se la fila d'attesa consiste di **esattamente 5 animali**. Se ci sono meno di 5 animali nella fila d'attesa non succede nulla. (Il gioco continua con l'azione 5: "Tirare una nuova carta").

Se nella fila d'attesa ci sono 5 animali, le porte del paradiso si aprono. Inoltre va buttato fuori un animale dal miglio degli spintoni.

- I **due animali** più vicini alle **porte del paradiso** riescono a entrare. Posateli **a faccia in giù** sulla **carta Beasty Bar**, dove resteranno fino alla fine del gioco.
- **L'ultimo** animale della fila di attesa va buttato fuori. Posatelo a faccia in su sulla carta SI TORNA A CASA.

Esempio 4: Dopo aver eseguito tutte le azioni degli animali rimangono **cinque animali** nel miglio degli spintoni. Le porte del paradiso si aprono per l'orso e il pipistrello, che hanno accesso al bar. L'istrice, che è l'ultimo dei cinque animali della fila, sarà buttato fuori e andrà posato sulla carta SI TORNA A CASA.



5. Piocher una carte

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

Fine del gioco e vincitore

Il gioco finisce quando i partecipanti hanno giocato completamente tutte le loro carte. **Vince il giocatore che è riuscito a portare il maggior numero di propri animali nel Beasty Bar.** In caso di pareggio aiutatevi con la tabella che trovate in basso al piano d'insieme. Questa assegna dei punteggi ai diversi animali. Tra i pareggianti vince il giocatore i cui animali presenti al Beasty Bar raggiungono il **punteggio più alto**.

Variante di gioco per avanzati

In basso al piano d'insieme trovate la tabella che assegna dei punteggi ai diversi animali.

Il numero dietro a ogni animale indica quanto scalpore riesce a fare nel Beasty Bar. Questo numero corrisponde al punteggio che l'animale riesce a far guadagnare al suo proprietario se riesce a entrare nel bar.

Prima dell'inizio del gioco ogni giocatore deve **scartare 4 animali (valori) a scelta**. I giocatori **non** devono svelare agli altri quali animali hanno scartato, e li rimettono a faccia in giù nella scatola del gioco. Il gioco si svolge con i restanti **otto animali (valori) per giocatore** e secondo le regole descritte sopra. **Vince** il giocatore che, grazie ai clienti che ha portato nel Beasty Bar, riesce a ottenere il **punteggio più alto**.

Le carte degli animali (significato delle azioni degli animali)

Il valore della carta indica la potenza dell'animale.



Potenza 12: il rinoceronte ... il Rambo tra gli animali

Il rinoceronte travolge l'animale **più forte** tra quelli presenti (valore più alto), lo caccia dal meglio degli spintoni e **si mette al suo**

posto. Può trattarsi addirittura di un altro rinoceronte. Se c'è più di un animale della stessa specie, il giocatore ne manda uno a scelta sulla carta SI TORNA A CASA.



Esempio 5: Al momento lo struzzo è l'animale più forte nel meglio degli spintoni. Per questo motivo il rinoceronte lo travolge e lo manda sulla carta SI TORNA A CASA. Il rinoceronte si mette al suo posto.



Potenza 11: l'orso ... prende a zampate chi può:

L'orso toglie dalla fila d'attesa **due animali più deboli** (valore più basso), ma solo se questi sono più deboli di lui. In seguito questi animali **si rimettono in fondo alla fila d'attesa mantenendo il loro ordine**.

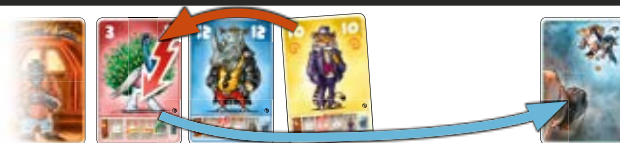


Esempio 6: I due cani e il pavone lasciano i loro posti nella fila d'attesa per rimettersi in fondo alla fila.




Potenza 10: la tigre ... si lancia sulle sue vittime con balzi felini:

La tigre con un balzo si lancia sul **secondo** animale davanti a lei e lo mangia, ma solo se questo è più debole di lei. Può saltare via anche un animale più forte.



Esempio 7: La tigre salta via il rinoceronte e mangia il lama.

 La tigre esegue la sua azione "continuamente", con ogni turno di ogni giocatore. Ogni volta fa un solo salto.

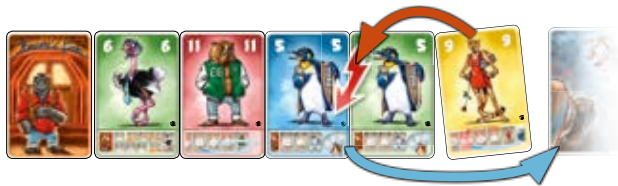


Esempio 8: Il secondo animale davanti alla tigre è un orso. Questo è più forte della tigre. Di conseguenza la tigre resta al suo posto.

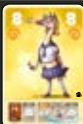


Potenza 9: la signora ghepardo ... vorace, ha sempre appetito:

La signora ghepardo mangia l'animale **più debole** (valore più basso) tra quelli presenti, ma solo se questo è più debole di lei. In seguito si mette al **suo posto**. Se c'è più di un animale della stessa specie, il giocatore ne manda uno a scelta sulla carta SI TORNA A CASA..




Esempio 9: La signora ghepardo mangia uno dei due pinguini.



Potenza 8: il lama ... si diverte con liquidi di ogni genere:

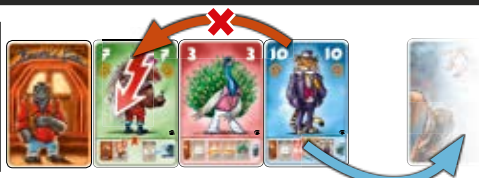
Il lama sputa addosso all'animale che sta direttamente davanti a lui, se il suo valore **non è maggiore a 7**. L'animale scappa schifato in coda **alla fila d'attesa**.


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



Potenza 7: l'istrice ... punge chi non gli va a genio:

Se un animale **più forte** di lui (valore >7) vuole mandare l'istrice sulla carta SI TORNA A CASA, lui si difende con i suoi aculei e **resta** (al suo posto) nel miglio degli spintoni. Il suo **aggressore**, invece, finisce sulla **carta SI TORNA A CASA**.



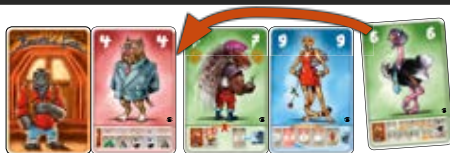
 Questo vale continuamente, con ogni turno di ogni giocatore.

Esempio 10: La tigre mangia continuamente il secondo animale davanti a lei quando questo è più debole. In questo caso però si lancia sull'istrice e finisce lei stessa sulla carta SI TORNA A CASA. L'istrice resta al suo posto.



Potenza 6: lo struzzo ... dritto o storto, ma sempre di corsa:

Lo struzzo corre superando animali con valori **pari oppure dispari, a scelta**. Tuttavia non di entrambi i tipi nello stesso turno. Se supera animali con valori dispari, si fermerà davanti alla prossima carta pari – e viceversa.



Esempio 11: Lo struzzo supera la signora ghepardo e l'istrice. Entrambi hanno un valore dispari. Per questo motivo smetterà di spintonare quando raggiunge il cane di valore pari.



Potenza 5: il pinguino ... si tiene sempre appresso degli amici più forti di lui:

Un pinguino imita un animale tra le carte che il giocatore ha **in mano**.

Il giocatore deve mostrare l'animale, e tenendolo in mano, eseguire la

sua azione con il pinguino. Per la durata di quest'azione in pinguino assume addirittura il valore dell'animale scelto. Tuttavia, già eseguendo le azioni "continue" (durante lo stesso turno) il pinguino torna a essere un pinguino di valore 5.



Esempio 12: Il pinguino imita una tigre, mangia la signora ghepardo e si mette al suo posto.



Potenza 4: il cane ... ulula, ringhia e non smette di latrare:

Il cane **ordina tutti** gli animali della fila d'attesa secondo la **loro potenza**: dall'animale più debole a quello più forte.

L'animale più debole va messo alle porte del paradiso e gli altri animali in ordine ascendente dietro di lui. Gli animali con lo stesso valore non cambiano ordine.

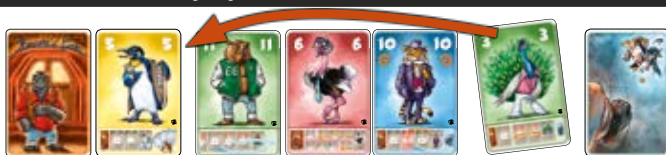
Esempio 13: Il cane verde si occupa di fare ordine. Davanti alle porte del paradiso ora c'è l'animale più debole: il pipistrello (che andrà in fiamme – vedi spiegazione del pipistrello). Il cane blu già presente sta davanti al nuovo cane. L'orso, con il valore più alto, sta in coda alla fila.

(vedi anche esempio 15)



Potenza 3: il pavone ... lo splendore che incanta i più potenti:

Il pavone si mette in fila davanti all'animale **più potente**. Se questo è presente più volte, il giocatore può decidere davanti a quale mettere il suo pavone.



Esempio 14: Il pavone si mette davanti all'animale più potente, l'orso.



Potenza 2: l'avvoltoio ... ha una certa affinità con l'aldilà:

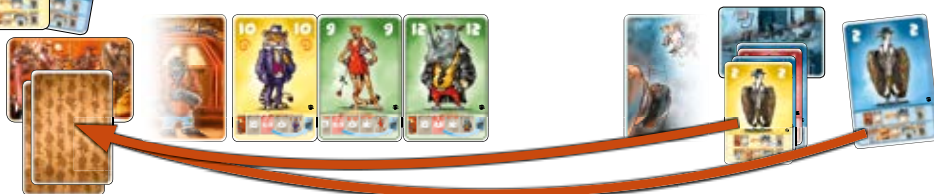
L'avvoltoio è l'unico animale che non entra **mai nel miglio degli spintoni**. Dapprima si mette accanto alla carta SI TORNA A CASA. In seguito riporta nel miglio degli spintoni la carta che sta in cima al mazzo SI TORNA A CASA ed esegue la sua azione. Fa questo (e prende decisioni da solo) anche nel caso in cui si tratta della carta di un compagno di gioco. Infine, **dopo aver eseguito tutte le azioni degli animali (pure quelle "continue")**, l'avvoltoio giocato finisce **egli stesso sulla carta SI TORNA A CASA**.



Esempio 15: L'avvoltoio giallo riporta il cane blu dal mazzo SI TORNA A CASA nel miglio degli spintoni. Il cane ordina gli animali dal più debole al più forte. Di conseguenza il pipistrello finisce in prima posizione, dove andrà in fiamme ①. A questo punto la tigre può fare il suo balzo, cosa che prima il rinoceronte aveva impedito. La tigre si mette al posto al cane e così facendo lo rimanda sulla carta SI TORNA A CASA ②. Solo dopo aver eseguito tutte queste azioni (incluse quelle "continue"), l'avvoltoio va messo sulla carta SI TORNA A CASA ③.



Avvoltoio doppio: Se un avvoltoio trova un altro avvoltoio sulla carta SI TORNA A CASA, entrambi vanno direttamente **al bar insieme**.



Esempio 16: L'avvoltoio blu va a prendere l'avvoltoio giallo dalla carta SI TORNA A CASA e insieme a lui entra direttamente al bar.

