



von Stefan Kloß
und Anna Oppolzer

NEW BEASTS IN TOWN



Spielziel

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

Falls ihr Beasty Bar schon kennt, beachtet folgendes:

- 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 Spielende bleiben müssen.
- Wenn euch alle Tiere vertraut sind, könnt ihr die Tiere von „Beasty Bar“ und „New Beasts in Town“ auch kombinieren: Jeder darf den eigenen Kartensatz aus beiden Spielen selbst zusammenstellen - **jeder Kartenwert (1-12)** muss dabei **einmal** vorkommen. Richtige Szene-Typen spielen anschließend gleich das „Rückspiel“, bei dem jeder seine eben nicht verwendeten Tiere nutzt.

Material



48 Tierkarten (je 12 Tiere in 4 Farben)



2 Karten
Heaven's Gate / Rauswurf
(Vorder- / Rückseite)



1 Beasty Bar-Karte



1 DAS WAR'S-Karte

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 **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 die Erklärung der Tieraktionen (ab Seite 5 / Übersichtsblätter)!



2 Übersichtsblätter

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. „Wiederkehrende“ 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, nach dem Ausführen aller Tieraktionen, **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. „Wiederkehrende“ Tieraktionen durchführen (🌀).

Zwei Tierarten haben dieses Kartensymbol: 🌀. Die Tieraktion von Tiger und Lama muss „wiederkehrend“, also in **jedem einzelnen folgenden 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: „Wiederkehrend“ springt der Tiger 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**. 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: Tiere können auch durch Tieraktionen anderer Tiere „direkt“ aus der Drängelmeile rausgeworfen werden. Auch in diesem Fall werden die verbliebenen Tiere an Heaven's Gate herangeschoben.



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 ausgespielt haben. Es **gewinnt** der Spieler, der mit seinen Tieren in der Beastly Bar die **meisten Punkte** erzielt hat. Es kann mehrere Sieger geben.

2 Punkte:

- 11 Bär
- 4 Hund
- 3 Pfau
- 2 Geier



3 Punkte:

- 12 Nashorn
- 10 Tiger
- 6 Strauß
- 5 Pinguin



4 Punkte:

- 9 Gepardin
- 8 Lama
- 7 Stachelschwein
- 1 Fledermaus



Symbole

Nutze die Symbole auf den Tierkarten als Gedächtnisstütze für die Tieraktionen.



Wiederkehrende Tieraktion:

In jedem Spielzug jedes Spielers aktiv.



Dauerhafte Tieraktion:

Ununterbrochen aktiv.



Großer Rausschmeißer:

Stark und gefährlich.



Kleiner Rausschmeißer:

Nicht stark, aber trotzdem gefährlich.



Doppelgänger:

Nutzt eine fremde Tieraktion.



Trampler: Drängelt sich mächtig vor.



Schild: Blockiert und schützt.

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



12: Das Nashorn ... mutiert vom Spießier 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 schickt.



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.



11: Der Bär ... zeigt den Schwächtigen die Pranken des Mächtigen:

Der Bär zieht **alle Tiere der niedrigsten und zweitniedrigsten Stärke** (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.





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.

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



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



Beispiel 8: Das übernächste Tier ist der stärkere Bär. Deshalb bleibt der Tiger wo er ist.



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. Gibt es mehrere schwächste Tiere, entscheidet der ausspielende Spieler, welches davon er auf die DAS WAR'S-Karte schiekt.



Beispiel 9: Die Gepardin frisst einen der beiden Pinguine.





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



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 „wiederkehrend“ durch – in jedem einzelnen Spielzug jedes Spielers.



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



Würde das Stachelschwein eigentlich von einem **großen Rausschmeißer** (Nashorn, Tiger, Gepardin) auf die DAS WAR'S-Karte geschickt, wehrt es sich mit seinen Stacheln und **bleibt stehen**. Stattdessen landet der angreifende **große Rausschmeißer** auf der **DAS WAR'S-Karte**.

Dies gilt nicht „wiederkehrend“ sondern sogar **„dauerhaft“**, also wirklich ununterbrochen.



Beispiel 10: Der Tiger frisst „wiederkehrend“ 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.



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 stehen, sobald er auf ein Tier mit geradem Wert trifft – und umgekehrt.



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



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



Der Pinguin imitiert ein anderes **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. Beim Ausführen der „wiederkehrenden“ Tieraktionen (auch 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 Geparde und setzt sich an deren Position.



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.

Vergleiche auch Beispiel 15.



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



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.



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

Der Geier 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 **dessen Tieraktion** durch – auch, wenn es sich um die Tierkarte eines Mitspielers handelt. Erst **nach Ausführung aller „wiederkehrenden“ Tieraktionen** (aber vor dem Fünf-Tiere-Check) landet der gespielte Geier selbst auf der DAS WAR'S-Karte.



Beispiel 15: Der Geier bringt den blauen Hund zurück in die Drängelmeile. Der Hund sortiert die Tiere vom schwächsten zum stärksten Tier. Dadurch landet die Fledermaus an erster Position, wo sie sofort verflüht. Der Tiger kann nun springen, was zuvor das Nashorn verhindert hatte. Er nimmt den Platz des Hundes ein und schickt ihn direkt wieder zurück auf die DAS WAR'S-Karte. Nach Ausführung all dieser Aktionen wird der ausgespielte Geier auf der DAS WAR'S-Karte abgelegt.

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



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.



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.

 Gelangt die Fledermaus allerdings jemals an die **erste Position** (direkt vor Heaven's Gate) **verglüht sie sofort**. DAS WAR'S für die Fledermaus (vgl. Beispiele 13, 15, 17 und 18).



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. Weil der Pinguin jetzt immer noch eine Fledermaus „ist“, verglüht er aber auf der ersten Position und landet direkt wieder auf der DAS WAR'S-Karte. Anschließend wird auch der ausgespielte Geier auf die DAS WAR'S-Karte gelegt.

Art.Nr.: 60 110 5156
Autoren: Stefan Kloß,
Anna Oppolzer
Illustration: Alexander Jung

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

2019 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1 · 90765 Fürth





NEW BEASTS IN TOWN



Goal of the Game

Your animals desperately want to get into the club. This means, they have to bear with pushy rivals at “Heaven’s Gate”, the entrance to the Beasty Bar. Whenever the line reaches five animals, the first two in line get in – and the last one in line is sent packing. Whoever gets the most animals into the bar is likely to win.

by Stefan Kloß
and Anna Oppolzer

If you already know “Beasty Bar”, please note the following changes:

- If you send **several** animals to the THAT’S IT card on your turn, you choose the **order** to stack them there.
- The vulture is an 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.
- Once you are familiar with all the species, you can combine cards from Beasty Bar and New Beasts in Town. From the 24 cards of his color, each player selects **one animal of each number (1 to 12)** to form his play deck for this game. After the first game, real party animals immediately play another in which each player plays with the 12 animals he didn’t play with earlier.

Components



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



2 Cards
Heaven’s Gate / Bounced
(Front / Back)



1 Beasty Bar card



1 THAT’S IT card

Set-up

- Each player shuffles the **12 animals in his card color** and **draws 4**. He puts the 8 remaining animals – without looking at them – in front of him as a **face-down deck**.
- Place the two Heaven’s Gate/Bounced cards in the middle of the table – one as Heaven’s Gate and the other as the Bounced card. Leave enough room for **five animal cards** between them. This space is called the **Jostling area**.
- Put the **Beasty Bar card** near Heaven’s Gate and the **THAT’S IT card** near the Bounced card.
- Before you start, read the explanations of the animal actions (pages 15 + / Reference sheets).



2 Reference sheets

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. Carry out the card's animal action | 3. Carry out "recurring" animal actions | 4. Five-animal check: Open Heaven's Gate and bounce | 5. Draw a 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**. Once all animal actions have been carried out, there **can't be more than 5 animals** in the Jostling area. Whenever a space opens up in the Jostling area, the animals behind step forward to fill it (without changing their order).



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

2. Carry out the card's animal action

Now carry out 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 porcupine is grossed out and bolts to the end of the line.

3. Carry out “recurring” animal actions (🌀)

Two species show this symbol: 🌀. The animal actions of the tiger and of the llama must be carried out “recurringly”, again and again in **every player’s subsequent turn**, if possible. You begin with the animal closest to Heaven’s Gate and end with the animal that is closest to the Bounced card.



Example 3: On each player’s turn, the tiger jumps onto the animal two steps ahead of him, provided this animal is weaker than the tiger. Here, the tiger jumps over the bear and eats the peacock. The llama doesn’t spit again as it was played this turn and has already spit at the porcupine.

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

4. Five-animal check: Open Heaven’s Gate and bounce

After carrying out **all** recurring animal actions, you now check whether the waiting line consists of **5 animals**. If there are fewer than 5 animals in line, nothing happens. Play continues with action 5: “Draw a card”.

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

- The **two animals** that are **closest to Heaven’s Gate** manage to get into 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 bounced: Put it face up 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.



Example 4: After all actions have been carried out, there are five animals in the Jostling area. Heaven's Gate opens for the bear and the bat, lets them into the bar. The porcupine – being the last of the waiting animals – is bounced and is put on the THAT'S IT card.

5. Draw a card

At the end of your turn, draw the top card of your deck. If your deck is empty, skip this step

Ending and Winning the Game

The game ends as soon as all players have played all their animal cards. The player who scored **the most points** with his animals in the Beastly Bar wins. There can be more than one winner.

2 Points:

- 11 Bear
- 4 Dog
- 3 Peacock
- 2 Vulture



3 Points:

- 12 Rhino
- 10 Tiger
- 6 Ostrich
- 5 Penguin



4 Points:

- 9 Cheetah
- 8 Llama
- 7 Porcupine
- 1 Bat



Symbols

Use the symbols on the animal cards as additional reminders of the animal actions.



Recurring animal action:

Activates in every turn of every player.



Permanent animal action:

Continuously active.



Big Bruiser:

Strong and dangerous.



Little Bully:

Not strong, but still dangerous.



Doppelganger:

Makes use of another animal.



Trampler:

Pushes forcefully forward.



Shield:

Blocks and protects.

The Animal Cards / Animal Actions

The card value shows the animal's strength.



12: The rhino ... mutates from a lanky youth into Rambo:



The rhino rams the **strongest** animal in the Jostling area onto the THAT'S IT card and **takes its place**. It can even do this to another rhino.

If there are more than one strongest animal, the rhino's owner chooses which one to ram.



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



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

The bear drags **all animals of the lowest and of the second lowest strength** out of the line, provided they are weaker than the bear (< 11). They go to the back of the line, behind the bear, with their order unchanged.



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





10: The tiger ... leaps and eats:



A tiger jumps onto the animals **two steps ahead** of it and eats it, provided it is weaker than the tiger (< 10), and takes its place. In doing so, the tiger can jump over a stronger animal.

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



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



Example 8: The animal two steps ahead is a bear. The bear is stronger than the tiger; the tiger stays where it is.



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



The cheetah eats the **weakest** animal in the line and **takes its place**. The eaten animal goes to the THAT'S IT card. If there are more than one weakest animal, the cheetah's owner chooses which one to eat.



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





8: The llama ... can be a real “spitfire”:

The llama spits at the animal directly in front of it – **unless** its strength is **higher than 7**. The spit-at animal is grossed out and bolts to the end of the line.

 The Llama carries out its action **“recurringly”** – on every subsequent turn of each player.



7: The porcupine ... pokes strong aggressors away:

If the porcupine would be sent to the THAT’S IT card by a **Big Bruiser**, such as the rhino, the tiger, or the cheetah, it defends itself with its quills and stays where it is. Instead, the Big Bruiser lands on the **THAT’S IT card**.

 This is not a “recurring” action, but rather a **permanent** one that applies continuously.



***Example 10:** The tiger “recurringly” eats the animal two steps in front, if this animal is weaker than the tiger itself. Here, the tiger jumps onto the porcupine but the tiger is the one that ends upon the THAT’S IT card. The porcupine stays put.*



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

The ostrich **runs past** either all **even-strength** animals or all **odd-strength** ones (active player’s choice). If it runs past evens, it stops right behind the first odd animal it reaches, and vice versa.



***Example 11:** The ostrich passes the cheetah and the porcupine. Both are “odd”. The ostrich ends his run behind the “even” dog.*





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



The penguin **imitates** another type of **animal in your hand**. When you play the penguin, reveal an animal from your hand (it stays in your hand). The penguin carries out **that animal's action**. Throughout the animal action, the penguin also takes on the card value of the chosen species. But before the "recurring" animal actions are carried out (on the same turn), the penguin is a penguin with strength 5 again.



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



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

The dog sorts all animals in the line by strength. Put the **weakest** animal **next to Heaven's Gate** and the others behind in increasing strength. Animals of the same card value don't pass each other.

See also example 15.



Example 13: *The green dog establishes order. Now, the weakest animal (the bat) is by Heaven's Gate. (It won't last long there - see the bat's rules below.) The dog that was in the line already is ahead of the one just played. The bear, the strongest, is at the back.*



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

The peacock positions itself **in front of the strongest animal** in the line. If there are more than one strongest animal, the peacock's owner decides which one to stand in front of.



Example 14: The peacock goes in front of the strongest animal in the line, the bear.



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

The vulture **doesn't join the line**. Instead it starts beside the THAT'S IT card. It adds the **top card of the THAT'S IT pile** to the back of the line and carries out **that card's animal action** (making any decisions for it). **At the very end of the turn**, put the vulture onto the THAT'S IT pile.



Example 15: The yellow vulture adds 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. The bat gets into first position, where it burns up. Now, the tiger can jump (it had been prevented by the rhino before). The tiger takes the dog's place and sends the dog back to the THAT'S IT card. Finally, at the end of the turn, the vulture goes to the THAT'S IT card.

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



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



The bat zooms at **any one animal** in the line, sends it to the THAT'S IT card and **takes its place**.

 If the bat ever gets into first position (directly at Heaven's Gate), it **burns up immediately**: THAT'S IT for the bat (see examples 13, 15, 17 and 18).



***Example 16:** The bat takes the tiger's place and sends it to the THAT'S IT card. If the bat had taken the dog's place, it would have burned up immediately afterwards.*



***Example 17** One player uses his blue vulture to take a green penguin off the THAT'S IT card, and carries out the penguin's action: he shows a bat from his hand and carries out the bat's 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 is put on the THAT'S IT card (3).*

Authors: Stefan Kloß,
Anna Oppolzer
Illustration: Alexander Jung
Translation: Sybille & Bruce
Whitehill, Neil Crowley

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

Art.Nr.: 60 110 5156

2019 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1 · 90765 Fürth

