



SCAN ME

Beasty Bar DOWN UNDER

von
Stefan Kloß und
Anna Oppolzer



8+



2-4



20



Spielziel

Eine ganze Welle Neuankömmlinge sind vor Como Varans legendärer Beasty Bar aufgetaucht. Von Aal bis Wal sind alle Meeresbewohner frisch geduscht und in Partylaune. Auch die Schildkröte hat sich in Schale geworfen. Wie immer wird bei solch exklusiven Feiern nur einigen Einlass gewährt. Wenn sich die Warteschlange füllt, dürfen immer zwei Tiere hinein, während das hinterste Tier bei den Algen schlafen muss. Doch bei diesem Gedrängel und Geschubse kann jeder froh sein, der überhaupt länger als drei Sekunden seinen Platz behält. Wer es schafft, die meisten eigenen Tiere in die Bar zu schleusen, hat gute Chancen zu gewinnen.

Kombo: Beasty Bar + Beasty Bar – New Beasts in Town + Beasty Bar – Born to Be Wild + Beasty Bar – Down Under

- Ihr könnt die Tiere aller Beasty Bar-Spiele beliebig kombinieren. Jeder darf seinen Kartensatz frei zusammenstellen. Dabei verwendet jeder genau ein **Tier pro Stärke** (1–12).
- ! Wenn du für dich den Hai (Beasty Bar 4 – Stärke 10) wählst, legst du dein Krokodil (Beasty Bar 1 – Stärke 10), deinen Tiger (Beasty Bar 2 – Stärke 10) und deinen Büffel (Beasty Bar 3 – Stärke 10) zurück in ihre Schachteln!
- Einigt euch vor dem Spiel, ob ihr (alle) mit oder ohne Stärke 0 (Qualle oder Beutelteufel) spielen wollt.

Material



52 Tiere (je 13 Tiere in 4 Farben)

Vorbereitung

Legt ein **Heaven's Gate** (Vorderseite) und einen **Rauswurf** (Rückseite) in die Tischmitte. Lasst zwischen den beiden **Platz für fünf Karten**. Dies ist die **Drängelmeile**.

Legt die Beasty Bar und die DAS WAR'S-Karte neben das Heaven's Gate und den Rauswurf.

Mische deine 13 Tiere und lege sie dir als verdeckten Nachziehstapel bereit. Ziehe **vier Handkarten**.



Beasty Bar



Heaven's Gate



Drängelmeile



Rauswurf



DAS WAR'S



2x Übersicht

Spielablauf

Spielt im Uhrzeigersinn. Wenn du am Zug bist, führst du nacheinander fünf Aktionen durch.

1. Tier spielen
2. Tieraktion des neuen Tiers
3. <Wiederkehrende> Tieraktionen
4. Fünf-Tiere-Check
5. Eine Karte nachziehen

1. Tier spielen

Lege **ein Tier aus deiner Hand** offen auf den (vom Heaven's Gate aus gesehen) ersten freien Platz in der Drängelmeile. Du spielst dein Tier also so dicht ans Heaven's Gate, wie möglich, stellst es aber stets erst einmal **hinten ans Ende** der Warteschlange.



Beispiel 1: Der rote Spieler spielt seinen Oktopus in die Drängelmeile. Der Oktopus stellt sich ans Ende der Warteschlange.

2. Tieraktion des neuen Tiers

Führe die Aktion deines neu gespielten Tiers aus, falls und soweit wie möglich.



Beispiel 2: Der Oktopus vertauscht die Positionen von zwei anderen Tieren. In diesem Fall sind es Hai und Schwertfisch.

3. Wiederkehrende Tieraktionen (🔄)

Zwei Tiere haben <wiederkehrende> Aktionen. Die Tieraktionen von Hai und Einsiedlerkrebs werden **in jedem einzelnen folgenden Spielzug jedes Spielers erneut durchgeführt**, sofern möglich. **Beginne mit dem Tier mit wiederkehrender Aktion, das dem Heaven's Gate am nächsten ist** und höre mit demjenigen auf, das der Rauswurfkarte am nächsten ist.



Beispiel 3: <Wiederkehrend> überholt der Hai (Stärke 10) den schwächeren Delphin (Stärke 6) und frisst anschließend den schwächeren Schwertfisch (Stärke 9). DAS WAR'S für den Schwertfisch.

! Immer wenn es im Spielverlauf zu Lücken in der Drängelmeile kommt, rutschen alle Tiere in unveränderter Reihenfolge auf.

! Falls du mehrere Tiere auf einmal auf die DAS WAR'S-Karte beförderst, entscheidest du, in welcher Reihenfolge du sie dort (offen) ablegst.

4. Fünf-Tiere-Check

Mache, nachdem du alle Tieraktionen durchgeführt hast, den Fünf-Tiere-Check.
Sind mindestens fünf Tiere in der Warteschlange?

- Negativer Fünf-Tiere-Check: Falls weniger als fünf Tiere anstehen, passiert nichts. Ziehe direkt wieder auf vier Handkarten hoch (5. Eine Karte nachziehen).
- Positiver Fünf-Tiere-Check: Falls mindestens fünf Tiere anstehen, kommen **die beiden Tiere, die dem Heaven's Gate am nächsten sind, verdeckt in die Bar** während **das eine Tier, das dem Rauswurf am nächsten ist, offen auf die DAS WAR'S-Karte** kommt. Die Tiere, die danach noch in der Drängelmeile sind, rücken in unveränderter Reihenfolge zum Heaven's Gate auf.



Beispiel 4: Nach allen Tieraktionen sind fünf Tiere in der Drängelmeile. Mantarochen und Hai stehen am Heaven's Gate und kommen (verdeckt) in die Bar. Der Oktopus steht ganz hinten, direkt am Rauswurf. DAS WAR'S für den Oktopus.

! In der Bar liegen die Tiere immer verdeckt, auf der DAS WAR'S-Karte offen.

5. Eine Karte nachziehen

Schließe deinen Zug ab, indem du wieder auf vier Handkarten nachziehst. Ist dein Nachziehstapel bereits leer, entfällt das Nachziehen.

Spielende und Sieger

Das Spiel endet, sobald ihr alle eure Tiere restlos ausgespielt habt. Du gewinnst, wenn deine Tiere in der Beasty Bar die meisten Punkte Wert sind. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

2 Punkte:

- 11 Mantarochen
- 10 Hai
- 4 Aal
- 3 Seepferdchen
- 0 Qualle



3 Punkte:

- 9 Schwertfisch
- 7 Schildkröte
- 6 Delphin
- 5 Einsiedlerkrebs



4 Punkte:

- 12 Wal
- 8 Oktopus
- 2 Kugelfisch
- 1 Clownfisch



Die Tierkarten

Du hast die gleichen zwölf Tiere wie jeder Spieler. Die Übersichtsblätter fassen zusammen, welches Tier was tut. Nutze die Symbole auf den Tierkarten als zusätzliche Gedächtnisstütze.

Symbole



<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 Tieraktionen



12: Der Wal... erzeugt gigantische Wellen.



Der Wal ist ein großer Rausschmeißer. Er setzt sich **zwischen zwei beliebige andere Tiere** in der Drängelmeile. Dann schwemmt er alle Tiere links oder rechts von ihm auf die DAS WAR'S-Karte. Dazu schaust du, **welche Seite die kleinere Gesamtsumme aufzeigt. DAS WAR'S für die Tiere auf dieser Seite.** Sind beide Seiten gleich stark, bleiben sie alle in der Reihe. Der Wal ist so gigantisch riesig, dass es ihm völlig egal ist, wen er wegspült. **Da helfen keine Schilde und gegen Gifte ist der Wal auch immun.**



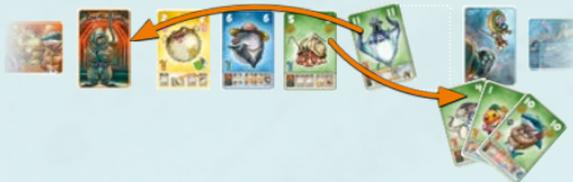
Beispiel 5: Der Wal setzt sich zwischen Mantarochen und Kugelfisch. DAS WAR'S für Kugelfisch (Stärke 2) und Schildkröte (Stärke 7), da sie zusammen schwächer sind als der Mantarochen (Stärke 11). Da helfen auch ihre <dauerhaften> Tieraktionen nichts.



11: Der Mantarochen... sucht einen Freiwilligen für seinen Zaubertrick.



Der Mantarochen setzt sich **direkt ans Heaven's Gate** und lässt dabei **ein anderes Tier der eigenen Farbe verschwinden**. Das Tier bekommst du wieder auf deine Hand und kannst es in einem späteren Zug erneut ausspielen. Wenn dein Mantarochen ein Tier verschwinden lässt, dann **entfällt für dich in diesem Zug das Nachziehen**. Ist kein Tier der eigenen Farbe anwesend, kann der Mantarochen seinen Trick nicht vorführen und stellt sich einfach hinten an.



Beispiel 6: Der Manta lässt den Krebs verschwinden und segelt direkt ans Heaven's Gate.



10: Der Hai... muss regelmäßig untertauchen.



Der Hai ist ein großer Rausschmeißer. **Er taucht unter einem schwächeren Tier vor sich durch. Anschließend schnappt er nach einem weiteren schwächeren Tier direkt vor sich**. Das zweite Tier landet auf der DAS WAR'S-Karte. Trifft der Hai auf ein gleichstarkes oder stärkeres Tier bleibt er stehen.

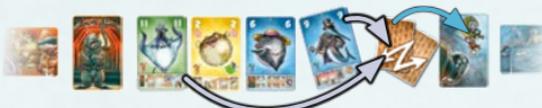
 Der Hai führt seine Aktion **<wiederkehrend>** durch, in jedem einzelndem Spielzug jedes Spielers erneut. In jedem Zug überholt er ein Tier und schnappt nach dem nächsten. (→ Beispiel 3)



9: Der Schwertfisch... duelliert sich ritterlich.



Der Schwertfisch ist ein großer Rausschmeißer. **Er fordert ein beliebiges Tier in der Warteschlange zum Duell auf**. Mische den Schwertfisch und das andere Tier verdeckt. Der herausgeforderte Spieler zieht einen Sieger. Der Sieger erhält den umkämpften Platz. **Der Verlierer landet auf der DAS WAR'S-Karte**.



Beispiel 7: Der Schwertfisch duelliert sich mit dem Mantarochen. Spieler Blau mischt beide Karten verdeckt. Spieler Grün zieht eine Karte die den Platz am Heaven's Gate gewinnt. Die andere landet offen auf der DAS WAR'S-Karte.



8: Der Oktopus... hat überall seine Arme im Spiel.



Der Oktopus stellt sich ans Ende der Warteschlange und **vertauscht die Position von zwei anderen Tieren** (nicht sich selbst). (→ Beispiel 2)



7: Die Schildkröte... kann in die Zukunft schauen.



Die Schildkröte **setzt sich auf ein schwächeres Tier** (<7) in der Warteschlange und stellt es in seinen Schatten. Solange ein Tier von der Schildkröte in den Schatten gestellt wird, nimmt es nicht am Geschehen teil, sondern „**teilt das Schicksal der Schildkröte**“. Die Schildkröte nimmt das Tier in seinem Schatten gegebenenfalls mit in die Bar oder auf die DAS WAR'S-Karte.

! *ABER lässt ein Mantarochen eine Schildkröte verschwinden, bleibt das Tier in ihrem Schatten in der Drängelmeile.*

Die Schildkröte sagt den nächsten Zug eines Spielers voraus. **Ziehe eine Karte aus der Hand des Spielers**, dessen Tier deine Schildkröte in den Schatten gestellt hat. Der Spieler **muss** in seinem nächsten Zug **diese Karte ausspielen**. Setz du die Schildkröte auf ein eigenes Tier, dann zieht dein linker Nachbar eine Karte aus deiner Hand. Eine zweite Schildkröte macht keine neue Prophezeiung, falls der nächste Zug des Spielers bereits vorausgesagt wurde.



Beispiel 8: Die neue Schildkröte setzt sich auf den Aal (Wert 4) und stellt ihn in seinen Schatten. Anschließend zieht Spieler Blau eine Karte aus der Hand von Spieler Gelb. Gelb muss in seinem nächsten Zug die gezogene Karte ausspielen.

 Die Schildkröte ist außerdem <dauerhaft> gepanzert. **Sowohl die Schildkröte als auch das Tier in seinem Schatten können nicht von großen Rausschmeißern (Hai und Schwertfisch) auf die DAS WAR'S-Karte geschickt werden.**



Beispiel 9: Spieler Blau hat den Hai gezogen. Spieler Gelb muss ihn in seinem nächsten Zug ausspielen. Der Hai überholt die erste Schildkröte und versucht die Zweite zu fressen. Doch aufgrund der Panzerung ist das nicht möglich und der Hai macht hinter ihr Halt.



6: Der Delphin... tänzelt elegant nach vorne.

Der Delphin überholt abwechselnd größere und kleinere Tiere. Ist das Tier vor ihm größer (>6), dann überholt er dieses und danach ein kleineres (<6) und danach ggf. wieder ein größeres usw.

Ist das Tier vor dem Delphin kleiner (<6), überholt er dieses und danach ein größeres... Der Delphin bleibt stehen

- zwischen zwei kleinen Tieren (<6)
- zwischen zwei großen Tieren (>6)
- hinter einem anderen Delphin
- oder direkt vor dem Heaven's Gate.



Beispiel 10: Der Delphin tänzelt bis nach ganz vorne am kleinen Krebs, am großen Wal, am anderen kleinen Krebs und am großen Mantarochen vorbei.

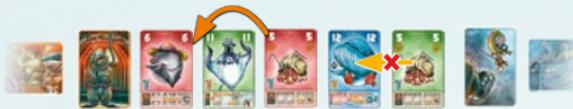


5: Der Einsiedlerkreb... drängelt wie es ihm gerade passt... oder ungerade.



Ist die **Anzahl an Tieren** in der Warteschlange **gerade**, überholt der Krebs ein **gerades Tier** direkt vor sich. Ist sie **ungerade**, überholt er ein **ungerades Tier**. Den Einsiedlerkreb selbst zählst du dabei mit.

G Der Einsiedlerkreb führt seine Aktion **<wiederkehrend>** durch, in jedem einzeltem Spielzug jedes Spielers erneut. Er überholt jedoch stets nur ein Tier pro Zug.



Beispiel 11: Nach der Glanzperformance des Delphins (Bsp. 10) sind die beiden Krebse <wiederkehrend> dran. In der Reihe liegen 5 Tiere. Darum können die Krebse je ein Tier mit ungeradem Wert überholen. Der rote Krebs kriecht am Mantarochen (Stärke 11) vorbei. Der grüne Krebs kommt aber nicht vorwärts, da ihm der gerade Wal (Wert 12) den Weg versperrt. Danach fällt der 5-Tiere-Check positiv aus. Die beiden roten Tiere kommen in die Bar. DAS WAR'S für den grünen Krebs.



4: Der Aal... macht sich schmaal.



Der Aal setzt sich **zwischen die beiden Tiere, deren Werte den geringsten Abstand zueinander haben**. Sogar zwischen zwei gleiche Zahlen. Sind mehrere Zahlenlücken gleich groß, suchst du dir eine davon aus.



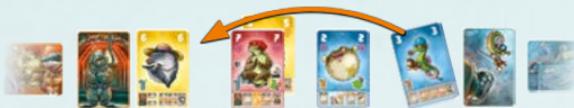
Beispiel 12: Der Abstand zwischen Clownfish (Wert 1) und Delphin (Wert 6) ist kleiner als der zwischen Delphin und Wal (Wert 12). Der Aal setzt sich in die kleinere Lücke.



3: Das Seepferdchen... springt nur so hoch wie es muss.



Das Seepferdchen **springt über alle Tiere, aber nur solange diese gleichgroß oder größer sind, als das Tier hinter ihnen**. (Das Seepferdchen überholt immer mindestens ein Tier). Trifft das Seepferdchen auf ein Tier, das kleiner ist als das Tier hinter ihm, kommt es zum Stehen.



Beispiel 13: Das Seepferdchen springt über Kugelfisch (Wert 2) und Schildkröte (Wert 7). Den Delphin (Wert 6) überholt es nicht, da dieser schwächer ist, als die Schildkröte.





2: Der Kugelfisch... macht sich breiter, als er ist.



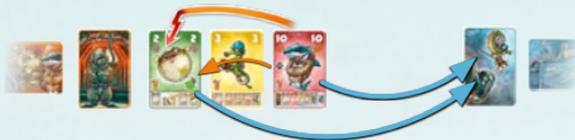
Der Kugelfisch **überspringt das letzte Tier** in der Warteschlange und plustert sich auf. **Lege ihn quer in die Drängelmeile.** In diesem Zug zählt der Kugelfisch **für den Fünf-Tiere-Check als zwei Tiere.** Nach dem Fünf-Tiere-Check (egal ob positiv oder negativ) kehrt der Kugelfisch zu seiner normalen Größe zurück.

 Der Kugelfisch ist **<dauerhaft>** giftig. Wenn ein großer Rausschmeißer (Hai oder Schwertfisch) den Kugelfisch auf die DAS WAR'S-Karte schickt, wird er selbst auch dorthin geschickt.

! Für alle anderen Tieraktionen in diesem Zug zählt der Kugelfisch nur als ein Tier!



Beispiel 14: Der Kugelfisch überholt den Schwertfisch und plustert sich auf. Dann ist <wiederkehrend> der Einsiedlerkrebis am Zug. Es liegen 4 Tiere in der Reihe, also überholt er den geraden Wal. Danach fällt der 5-Tiere-Check positiv aus, da der Kugelfisch 2 Plätze füllt. Krebs und Wal gehen in die Bar. DAS WAR'S für den Schwertfisch.



Beispiel 15: Während seiner <wiederkehrenden> Aktion frisst der Hai den Kugelfisch. Das bekommt ihm nicht gut. DAS WAR'S für Hai UND Kugelfisch.





1: Der Clownfisch... macht doch nur Spaß.



Der Clownfisch **tauscht** beim Ausspielen mit dem Tier **direkt vor dem Heaven's Gate** den Platz.



Beispiel 16: Der neue Clownfisch tauscht mit dem Hai an vorderster Stelle den Platz.

Bei einem **positiven Fünf-Tiere-Check**, tauscht der Clownfisch erneut den Platz, falls er sich ganz vorne oder ganz hinten in der Warteschlange aufhält. Ist er dem **Rauswurf am nächsten**, dann **tauscht er mit dem Tier direkt vor dem Heaven's Gate**. Ist der Clownfisch selbst **ganz vorne** in der Drängelmeile, dann **tauscht er mit dem Tier an letzter Position**. Ist der Clownfisch auf einer mittleren Position, behält er seinen Platz.

! Ist nach dem positiven Fünf-Tiere-Check ein Clownfisch an erster Stelle und ein anderer Clownfisch an der letzten Position, dann tauschen sie nicht miteinander.



Beispiel 17: Nach den <wiederkehrenden> Aktion sieht die Drängelmeile so aus. Der 5-Tiere-Check fällt positiv aus. Kurz vor dem Einlass wechselt der Clownfisch am Ende der Reihe seinen Platz mit dem Krebs. Die beiden Clownfische kommen in die Bar. DAS WAR'S für den Krebs.





0: Die Qualle... schwimmt immer mit dem Strom.



Die Qualle **schwimmt unter der Drängelmeile**. Ist dort bereits eine Qualle, dann stellt sich die neue hinten an der Warteschlange an. Solange die Qualle unter der Reihe schwimmt, zählt sie beim Fünf-Tiere-Check nicht mit und die Aktionen anderer Tiere haben keinen Effekt auf sie.



Beispiel 18: Die Qualle taucht sofort ab. Es verbleiben 4 Tiere in der Reihe. Der Einsiedlerkrebs kann den Mantarochen nicht überholen und der 5-Tiere-Check fällt negativ aus.

Fällt (nach allen Tieraktionen) der **Fünf-Tiere-Check positiv aus**, schwimmt die Qualle einem anderen **Tier der eigenen Farbe hinterher**. Kommt eines in die Bar, dann geht die Qualle auch hinein. Geht keines in die Bar, aber eines auf die DAS WAR'S-Karte, dann landet die Qualle ebenfalls dort. Falls kein eigenes Tier eingelassen oder rausgeworfen wird, dann stellt sich die Qualle einfach hinten an der Warteschlange an.



Beispiel 19: Nach positivem 5-Tiere-Check begleitet die Qualle das gelbe Seepferdchen in die Bar. Hätte es kein gelbes Tier in die Bar geschafft, wäre die Qualle zusammen mit dem gelben Mantarochen auf der DAS WAR'S Karte gelandet.

Überarbeitete Anleitungen und Übersichten für „Beasty Bar“ und „Beasty Bar – New Beasts in Town“ kannst du online herunterladen (www.zoch-verlag.com).

Autoren: Stefan Kloß & Anna Oppolzer
Illustration: Alexander Jung
Redaktion: Anton Knittell
Satz und Layout: Ulla Schardt & Oliver Richtberg

Art.Nr.: 60 110 5209
10–2024 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co.KG
Werkstraße 1, D-90765 Fürth
Ersatzteilservice: service.zoch-verlag.de
www.zoch-verlag.com



Beasty Bar DOWN UNDER

by
Stefan Kloß und
Anna Oppolzer



8+



2-4



20



Goal of the Game

A wave of newcomers has shown up in front of Como Varan's legendary Beasty Bar. From eels to whales, all sea creatures are freshly showered and in the mood to party. Even the turtle has dressed up. But as always, just a few are let into such exclusive parties. When the line fills up, two animals are allowed in, while the one at the back has to go home. With all the jostling and shoving, anyone who can hang on to their place for more than a couple of seconds can count themselves lucky. Whoever sneaks the most animals into the bar has a good chance of winning.

Combo: Beasty Bar + Beasty Bar – New Beasts in Town + Beasty Bar – Born to Be Wild + Beasty Bar – Down Under

- You can combine the animals from all Beasty Bar games however you like. Each player can freely assemble their deck of cards, using exactly **one animal per strength** (1-12).

! *If you choose the shark (Beasty Bar 4 – strength 10) for yourself, you must put your crocodile (Beasty Bar 1 – strength 10), tiger (Beasty Bar 2 – strength 10), and buffalo (Beasty Bar 3 – strength 10) back in their boxes!*

- Agree before the game whether you (all) want to play with or without strength 0 (Jellyfish or tasmanian devil).

Components



52 animals (13 in each of four colors)

Set up

Place one **Heaven's Gate** (front side) and one **Bounced** (back side) in the middle of the table. Leave enough space between them **for five cards**. This is the **jostling area**. Place the Beasty Bar next to Heaven's Gate and the THAT'S IT card next to Bounced. Shuffle your 13 animals to form your face-down deck. Draw **four cards** into your hand.



BEASTY BAR



Heaven's Gate



Jostling area



Bounced cards



THAT'S IT



2x overview

Course of the Game

Play clockwise. On your turn, perform these five steps in order:

1. Play an animal
2. The new animal's action
3. Recurring animal actions
4. Five-animal check
5. Draw a card

1. Play an animal

Place an **animal from your hand** face-up on the first free spot in the jostling area, starting from Heaven's Gate. So, place it as close to Heaven's Gate as you can, **but at the back of the line**.



Example 1: The red player plays his octopus into the jostling area. The octopus stands at the back of the line.

2. New Animal's Action

Carry out as much of your newly-played animal's action as you can. If you are unable to do the action of the animal it stays at the back of the line.



Example 2: The octopus swaps the position of two other animals. In this case the shark and the swordfish.

3. Recurring Animal Actions (G)

Two animals have <recurring> actions. The actions of the shark and hermit crab are performed again in each subsequent turn of every player if possible. **Start with the animal with a recurring action that is closest to Heaven's Gate** and end with the one closest to the Bounced card.



Example 3: <Recurringly>, the shark (strength 10) overtakes the weaker dolphin (strength 6) and then eats the weaker swordfish (strength 9). **THAT'S IT** for the swordfish.

! Whenever there are gaps in the jostling area during the game, all animals move forward in the same order.

! If you move multiple animals to the **THAT'S IT** card at once, you decide the order in which you place them there (face-up).

4. Five-Animal check

After carrying out all animal actions, perform the five-animal check.

Are there five or more animals in the line?

- Negative five-animal check: If **fewer than five** animals are in the line, **nothing happens**. Draw back up to four cards in your hand (5. Draw a card).
- Positive five-animal check: If **five or more** animals are in the line, **the two animals closest to Heaven's Gate go face down into the bar**, while the animal **closest to Bounced goes face up onto the THAT'S IT card**. The remaining animals in the jostling area move forward towards Heaven's Gate in the same order.



Example 4: After all the animal actions, there are five animals in the jostling area. The manta ray and the shark are at Heaven's Gate and go into the bar face down. The octopus is at the very back, right at the Bounced card. **THAT'S IT** for the octopus.

! The animals in the bar are always face down, while those on the **THAT'S IT** card are always face up.

5. Draw a card

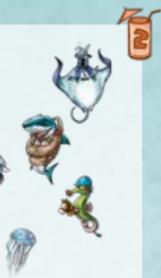
End your turn by drawing back up to four cards in your hand. If your deck is empty, you do not draw any more cards.

Game End and Winner

The game ends when everyone's animals have been played. You win if your animals in the Beastly Bar are worth the most points. Ties are possible.

2 points:

- 11 Manta ray
- 10 Shark
- 4 Eel
- 3 Seahorse
- 0 Jellyfish



3 points:

- 9 Swordfish
- 7 Turtle
- 6 Dolphin
- 5 Hermit crab



4 points:

- 12 Whale
- 8 Octopus
- 2 Pufferfish
- 1 Clownfish



The Animal Cards

You have the same twelve animals as every other player. The overview sheets summarize what each animal does. Use the symbols on the animal cards as additional memory aids.

Symbols



<Recurring> **Animal Action:**
Active on every turn of each player.



<Permanent> **Animal Action:**
Continuously active.



Big Bouncer:
Strong and dangerous.



Small Bouncer:
Not strong, but still dangerous.



Doppelganger:
Uses another animal's action..



Trampler:
Pushes ahead forcefully.



Shield:
Blocks and protects.

The Animal Actions



12: The whale... creates gigantic waves.



The whale is a big bouncer. It places itself **between any two animals** in the jostling area. Then, it washes all animals to its left or right onto the THAT'S IT card. Check **which side has the lower total strength. THAT'S IT for that side.** If both sides have the same strength, all animals stay in the line. The whale is so gigantically huge that it doesn't care who it washes away. **Shields are useless, and the whale is immune to poisons.**



Example 5: The whale places itself between the manta ray and the pufferfish. THAT'S IT for the pufferfish (strength 2) and the turtle (strength 7) as together they are weaker than the manta ray (strength 10). Their <permanent> animal actions do not help them.

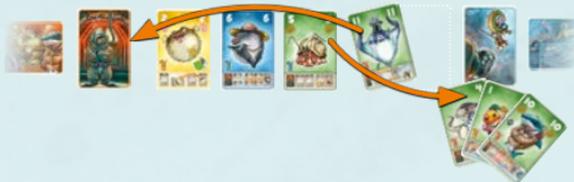


11: The manta ray... looks for a volunteer for its magic trick.



The manta ray moves **directly to Heaven's Gate** and **makes another animal of its color disappear**. This animal goes back in your hand and can play it again in a later turn. If your manta ray makes an animal disappear, **you do not draw a card at the end of this turn**.

If there is no animal of its color, the manta ray cannot perform its trick and simply moves to the back of the line.



Example 6: The manta ray makes the crab disappear and glides directly to Heaven's Gate.



10: The Shark... must regularly dive.



The shark is a big bouncer. **It dives under and ahead of a weaker animal in front of it. Then, it snaps at another weaker animal that's now directly in front of it.** The second animal ends up on the THAT'S IT card. If the shark encounters an animal of equal or greater strength, it stops.

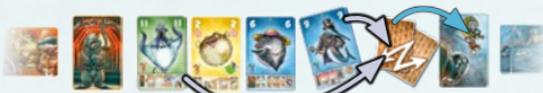
 The shark performs its action **<recurringly>**, in every turn of every player. Each turn, it overtakes one animal and snaps at the one after that. (→ Example 3)



9: The Swordfish... duels chivalrously.



The swordfish is a big bouncer. **It challenges any animal in the line to a duel.** Shuffle the swordfish and the other animal face down. The challenged player picks one. This is the winner. The winner takes the contested spot. **The loser ends up on the THAT'S IT card.**



Example 7 : The swordfish duels with the manta ray. The blue player shuffles both cards face down. The green player chooses one of them, which wins the spot at Heaven's Gate. The other card ends up face up on the THAT'S IT card.



8: The Octopus... has its arms everywhere.



The octopus moves to the end of the line and **swaps the positions of two other animals** (not itself). (→ Example 2)



7: The Turtle... can see the future.



The turtle **sits on a weaker animal** (<7) in the line and places it in its shadow. As long as an animal is in the turtle's shadow, it does not take part in the game and **„shares the fate“ of the turtle**. The turtle may take the animal in its shadow with it into the bar or onto the THAT'S IT card.

The turtle predicts the next turn of a player. **Draw a card from the hand of the player** whose animal is in the turtle's shadow. That player **must play this card** on their next turn. If the turtle sits on one of your own animals, the player to your left draws a card from your hand. A second turtle does not make a new prophecy if the player's next turn has already been predicted.

! HOWEVER, if a manta ray makes a turtle disappear, the animal in its shadow remains in the jostling area.



Example 8: The new turtle sits on the eel (value 4) and places it in its shadow. The blue player then draws a card from the yellow player's hand. Yellow must play that card on their next turn.

 The turtle is also <permanently> armored. **Neither the turtle nor the animal in its shadow can be sent to the THAT'S IT card by big bouncers (shark and swordfish).**



Example 9: The blue player has drawn the shark. The yellow player must play it on their next turn. The shark overtakes the first turtle and tries to eat the second. But due to its armor, this is not possible, so the shark stops behind it.



6: The Dolphin... dances gracefully forward.



The dolphin alternates between overtaking larger and smaller animals. If the animal in front of it is larger (>6), it overtakes it, then a smaller one (<6), and then possibly another larger one, and so on. If the animal in front of the dolphin is smaller (<6), it overtakes it, and then a larger one...

The Dolphin stops

- between two smaller animals (<6)
- between two larger animals (>6)
- behind another dolphin
- or directly in front of Heaven's Gate.



Example 10: The dolphin dances all the way to the front, past the small crab, the large whale, the other small crab, and the large manta ray.

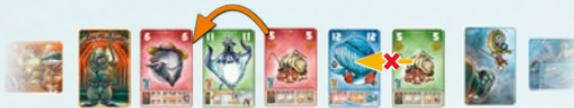


5: The Hermit Crab... moves in an even odder way.



If the **number of animals** in the line (including the hermit crab) is **even**, the hermit crab overtakes an **even-value animal** directly in front of it. If the number is **odd**, it overtakes an **odd-value animal**.

 The hermit crab performs its action **<recurrently>**, in every turn of every player. However, it only ever overtakes one animal per turn.



Example 11: After the dolphin's dazzling performance (Example 10), it's the hermit crabs' turn to act <recurrently>. There are 5 animals in the line. Therefore, the crabs can each overtake one odd-value animal. The red crab crawls past the manta ray (strength 11). However, the green crab cannot move forward because the even-value whale (strength 12) blocks its path. Now, the five-animal check is positive. The two red animals go into the bar. **THAT'S IT** for the green crab.



4: The Eel... slips into the smallest gap.

The eel positions itself in the **smallest numerical gap between two animals, even if their values are the same**. If there are multiple gaps of the same size, you can choose one.

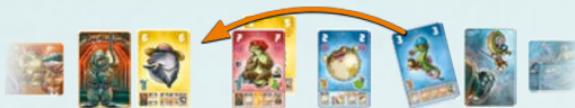


Example 12: The gap between the clownfish (value 1) and the dolphin (value 6) is smaller than the gap between the dolphin and the whale (value 12). The eel slips into the smaller gap.



3: The Seahorse... jumps only as high as needed.

The seahorse **jumps over animals** one by one, as long as the next animal in line is of **equal or higher value than the one it just jumped over**. It always jumps over at least one animal. If it encounters an animal smaller than the one it just jumped over, it stops jumping.



Example 13: The seahorse swims in front of the pufferfish (value 2) and the turtle (value 7). It does not overtake the dolphin (value 6) because the dolphin is weaker than the turtle.





2: The Pufferfish... makes itself look bigger.



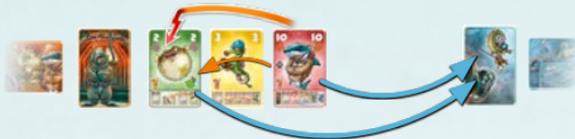
The pufferfish **jumps over the last animal** in the line and puffs itself up. **Place it sideways in the jostling area.** For this turn, the pufferfish **counts as two animals in the five-animal check.** After the five-animal check (regardless of its outcome), the pufferfish returns to its normal size.

 The pufferfish is <permanently> poisonous. If a big bouncer (shark or swordfish) sends the pufferfish to the THAT'S IT card, the big bouncer goes there too.

! In all other animal actions in this turn, the pufferfish counts as only one animal.



Example 14: The pufferfish overtakes the swordfish and puffs itself up. Then, the hermit crab takes its recurring action. There are 4 animals in the line, so it overtakes the even-numbered whale. Afterward, the five-animal check is positive because the pufferfish counts as two animals. The crab and whale go into the bar. **THAT'S IT** for the swordfish.



Example 15: During its recurring action, the shark eats the pufferfish. This doesn't work out well for it. **THAT'S IT** for both the shark and the pufferfish.





1: The Clownfish... just loves to have fun.



When played, the clownfish **swaps places with the animal closest to Heaven's Gate.**

During a positive five-animal check, the clownfish swaps places again: if it's at the **back of the line**, it swaps with the animal at Heaven's Gate. If it's at Heaven's Gate, it swaps with the animal at the back of the line. If the clownfish is neither in last or first position, it stays where it is.



Example 16: The new clownfish swaps places with the shark at the front of the line.

! If one Clownfish is at the front and another is at the back during the positive five-animal check, they do not swap places with each other.



Example 17: After the recurring actions, the line looks like this. The five-animal check is positive. Just before entry, the clownfish at the end of the line swaps places with the crab. The two clownfish go into the bar. THAT'S IT for the crab.



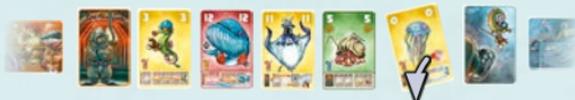


0: The Jellyfish... always goes with the flow.



The jellyfish **swims under the jostling area**. If there is already a jellyfish there, the new one goes to the end of the line. While the jellyfish is swimming under the line, it is not counted in the five-animal check and other animals' actions do not affect it.

If the **five-animal check is positive** after all animal actions, the jellyfish **follows another animal of its own color**. If one of its color goes into the bar, the jellyfish also goes into the bar. If none goes into the bar but one lands on the THAT'S IT card, the jellyfish lands there too. If no animal of its color is let in or bounced, the jellyfish simply moves to the end of the line.



Example 18: The jellyfish immediately dives. Four animals remain in the line. The hermit crab cannot overtake the manta ray, and the five-animal check is negative.



Example 19: After a positive five-animal check, the jellyfish follows the yellow seahorse into the bar. If no yellow animal had made it into the bar, the jellyfish would have landed on the THAT'S IT card along with the yellow manta ray.

Revised instructions and overviews for "Beasty Bar" and "Beasty Bar – New Beasts in Town" can be downloaded online (www.zoch-verlag.com).

Designers: Stefan Kloß & Anna Oppolzer
 Illustration: Alexander Jung
 Editor: Anton Knittel
 Layout: Ulla Schardt & Oliver Richtberg
 Translation: Neil Crowley

Art.No.: 60 110 5209
 10–2024 Zoch Verlag
 Simba Toys GmbH & Co.KG
 Werkstraße 1, D-90765 Fürth
 Spare parts: service.zoch-verlag.de
www.zoch-verlag.com

