



Stefan Kloß,  
Anna Oppolzer

Wilder wird's immer!



8+



2-4



20



## Spielziel

Wenn Como Varan in seiner legendären Beasty Bar die Wilde Nacht veranstaltet, wollen deine Tiere mitfeiern. Doch dafür müssen sie sich erst einmal am Heaven's Gate gegen die drängelnde Konkurrenz durchsetzen. Immer wenn fünf Tiere anstehen, kommen die vordersten zwei rein, während das hinterste in der Gosse landet. Wenn du die meisten eigenen Tiere in die Bar schleust, hast du gute Chancen zu gewinnen.

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

• Ihr könnt die Tiere aller drei Beasty Bar-Spiele beliebig kombinieren.

Jeder darf seinen Kartensatz frei zusammenstellen. Dabei verwendet jeder **genau ein Tier pro Stärke** (1–12).

! Wenn du zum Beispiel deinen Büffel wählst (Beasty Bar 3 – Stärke 10), legst du dein Krokodil (Beasty Bar 1 – Stärke 10) und deinen Tiger (Beasty Bar 2 – Stärke 10) zurück in ihre Schachteln!

• Einigt euch vor dem Spiel, ob ihr (alle) mit oder ohne den Beutelteufel (Stärke 0) spielen wollt.

## Material

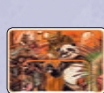


52 Tierkarten (je 13 Tiere in 4 Farben)

## 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 12 oder (mit Beutelteufel) 13 Karten und lege sie dir als verdeckten Nachziehstapel bereit. Ziehe **vier Handkarten**.



Beasty Bar



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



Drängelmeile



DAS WAR'S



2x Übersicht

# Ablauf

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

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



## 1. Ein Tier spielen

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



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

## 2. Die Tieraktion des neuen Tiers ausführen

Führe die Aktion (→ S. 5 - 12) deines neu gespielten Tiers aus, falls und soweit wie möglich.



**Beispiel 2:** Der Büffel (Stärke 10) ist stärker als der Flamingo (Stärke 2), nimmt ihn auf seine Hörner. DAS WAR'S für den Flamingo.

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

### 3. <Wiederkehrende> Tieraktionen (G) ausführen

Drei Tiere haben <wiederkehrende> Aktionen. Die Tieraktionen von Kamel, Büffel und Okapi 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 dem Rauswurf am nächsten ist.



**Beispiel 3:** <Wiederkehrend> überholt das Okapi das schwächere Kugelgürteltier. Damit ist das Kugelgürteltier plötzlich direkt vor dem Büffel. Der wurde jedoch gerade erst gespielt und er hat bereits den Flamingo auf die DAS WAR'S-Karte befördert. Er nimmt im gleichen Zug kein weiteres Tier auf seine Hörner, sondern wird seine <wiederkehrende> Aktion erst im folgenden Zug durchführen, also im Zug des nächsten Spielers. (Das Kugelgürteltier hat keine <wiederkehrende> Aktion.)

! Immer wenn es zu Lücken in der Drängelmeile kommt, rücken alle Tiere in unveränderter Reihenfolge auf!

### 4. Fünf-Tiere-Check ausführen

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



! In der Drängelmeile liegen nach dem Ausführen aller Tieraktionen normalerweise nicht mehr als fünf Tiere. Der Beutelteufel kann jedoch Ausnahmen herbeiführen (→ Beispiel 20).

- Negativer Fünf-Tiere-Check: Stehen weniger als fünf Tiere an, passiert nichts (stattdessen direkt → 5. Eine Karte nachziehen).
- Positiver Fünf-Tiere-Check: Stehen mindestens fünf Tiere an, **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. Das Okapi und der Büffel stehen am Heaven's Gate und kommen (verdeckt) in die Bar. Das Kugelgürteltier steht ganz hinten, direkt am Rauswurf. DAS WAR'S für das Kugelgürteltier.

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

## 5. Eine Karte nachziehen

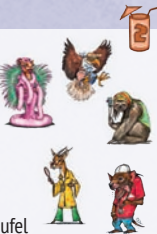
Schließe deinen Zug ab, indem du wieder auf vier Handkarten nachziehst. Ist dein Nachziehstapel bereits leer, entfällt das Nachziehen.

## 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.

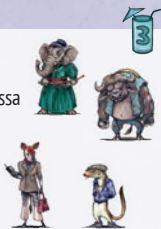
### 2 Punkte:

- 11 Kamel
- 9 Adler
- 7 Faultier
- 3 Gazelle
- 0 Beutelteufel



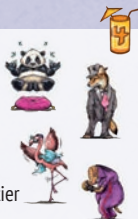
### 3 Punkte:

- 12 Elefantessa
- 10 Büffel
- 8 Okapi
- 4 Wiesel



### 4 Punkte:

- 6 Zen-Panda
- 5 Kojote
- 2 Flamingo
- 1 Kugelgürteltier




## Die Tierkarten

Du hast die gleichen 12 (oder 13) 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.

 **Großer Rausschmeißer:**  
Stark und gefährlich.

 **Trampler:** Drängelt sich mächtig vor.

 **<Dauerhafte> Tieraktion:**  
Ununterbrochen aktiv.

 **Kleiner Rausschmeißer:**  
Nicht stark, aber trotzdem gefährlich.

 **Schild:**  
Blockiert und schützt.

 **Doppelgänger:**  
Nutzt eine fremde Tieraktion.

## Die Tieraktionen



### 12: Die Elefantessa ... vergisst nie, bis zwölf zu zählen:

Die Elefantessa zieht an Tieren vorbei, die zusammen eine Stärke von bis zu zwölf haben.

! Das kann auch (genau) eine andere Elefantessa sein!



**Beispiel 5:** Die Elefantessa zieht an der Gazelle (Stärke 3) und dem Okapi (Stärke 8) vorbei ( $3 + 8 \leq 12$ ). Sie bleibt hinter dem Büffel (Stärke 10) stehen ( $3 + 8 + 10 > 12$ ).




## 11: Das Kamel ... stellt die kleineren Tiere in den Schatten:



Das Kamel ist ein Trampler. Es drängt sich **auf das Tier direkt vor sich in der Warteschlange, sofern dieses schwächer als es selbst (< 11)**, und stellt dieses so in den Schatten.



**Beispiel 6:** Der grüne Spieler hat sein Kamel gespielt. Dieses drängt sich auf den (schwächeren) Flamingo und stellt ihn so in den Schatten.

 Das Kamel führt seine Aktion **<wiederkehrend>** durch, in jedem einzelnen folgenden Spielzug jedes Spielers erneut. Dabei lässt es das Tier stehen, das es bis dahin in den Schatten gestellt hat.

Solange ein Tier vom Kamel in den Schatten gestellt wird, nimmt es nicht am Geschehen teil, sondern **teilt das Schicksal des Kamels**. Das Kamel nimmt das Tier in seinem Schatten gegebenenfalls mit in die Bar oder auf die DAS WAR'S-Karte (→ *Beispiel 13*).




**Beispiel 7:** Der Fünf-Tiere-Check fällt positiv aus. Die beiden Kamele sind dem Heaven's Gate am nächsten und kommen in die Bar. Dabei nehmen sie das Kugelgürteltier und den Kojoten mit. Der Büffel ist dem Rauswurf am nächsten und kommt auf die DAS WAR'S-Karte. Der Flamingo und die Elefantessa rücken in unveränderter Reihenfolge zum Heaven's Gate auf.



## 10: Der Büffel ... nimmt einen nach dem anderen auf seine Hörner:



Der Büffel ist ein großer Rausschmeißer. Er **nimmt das Tier direkt vor sich in der Warteschlange auf seine Hörner, sofern es schwächer ist als er (< 10)**. DAS WAR'S für dieses Tier (→ *Beispiel 2*).

 Der Büffel führt seine Aktion **<wiederkehrend>** durch, bei jedem einzelnen folgenden Spielzug jedes Spielers erneut. Er nimmt jedoch nur ein Tier pro Zug auf seine Hörner.



## 9: Der Adler ... schwebt über den Dingen – bis fünf anstehen:



Der Adler **fliegt über der Drängelmeile**. DAS WAR'S für einen zweiten Adler, falls bereits ein Adler in der Luft ist.

! *Es kann nur einen König der Lüfte geben!*

Solange ein Adler in der Luft ist, haben die Aktionen anderer Tiere keinen Effekt auf ihn. Solange er in der Luft ist, zählt er selbst beim Fünf-Tiere-Check nicht.

! *Der Kojote überredet den Adler nicht, sich wieder anzustellen, das Kugelgürteltier kegelt ihn nicht um, und der Beutelteufel wirbelt ihn nicht durcheinander!*

 Der Adler ist ein großer Rausschmeißer. Fällt (nach allen Tieraktionen) der **Fünf-Tiere-Check positiv** aus, **stürzt sich** der Adler auf das **schwächste Tier in der Drängelmeile**. Gibt es mehrere schwächste Tiere (derselben Stärke), stürzt sich der Adler auf das, welches von diesen **dem Heaven's Gate am nächsten** ist. DAS WAR'S für dieses Tier, sofern es schwächer ist als der Adler (< 9). Der Adler nimmt den Platz dieses Tiers ein. DAS WAR'S für den Adler, sofern das schwächste Tier in der Drängelmeile gleichstark oder stärker ist als er.



**Beispiel 8:** Der Adler geht sofort in die Luft. Der Fünf-Tiere-Check fällt negativ aus.

! *Stellt seine Karte auf den Kopf, wenn sich der Adler in die Drängelmeile gestürzt hat!*



**Beispiel 9:** Der gelbe Spieler hat sein Okapi gespielt, welches das Wiesel überholt hat. Der Fünf-Tiere-Check fällt positiv aus. Erst stürzt sich der Adler auf den Flamingo und nimmt dessen Platz ein. DAS WAR'S für den Flamingo. (Doppeltes Glück für das gelbe Wiesel, auf das sich der Adler sonst gestürzt hätte!) Dann kommen das gelbe Wiesel und die Elefantessa in die Bar. DAS WAR'S für das blaue Wiesel.

! *Ein Adler in der Drängelmeile verhindert nicht, dass ein neu gespielter Adler in die Luft geht. Es können mehrere Adler in der Drängelmeile sein, aber nur einer in der Luft!*



## 8: Das Okapi ... ist halb Giraffe und halb Zebra:



Das Okapi **überholt das Tier direkt vor sich, sofern dieses schwächer ist (< 8)** (→ *Beispiel 9*).

! *Hinter einem gleichstarken oder stärkeren Tier bleibt es stehen!*

Das Okapi führt seine Aktion <wiederkehrend> durch, in jedem einzelnen folgenden Spielzug jedes Spielers erneut. Es überholt jedoch stets nur ein Tier pro Zug (→ *Beispiel 3*).

Das Okapi ist auch <dauerhaft> aktiv, also wirklich ununterbrochen. Es ist ein Schild. Es **blockiert <dauerhaft> Trampler (Kamele) sowie große Rausschmeißer** (Büffel und Adler). Es kann von diesen weder überholt noch rausgeschmissen werden (→ *Beispiel 4*).



**Beispiel 10:** Der blaue Spieler hat sein Kamel gespielt. Dieses möchte sich auf das Tier direkt vor sich in der Warteschlange drängeln. Das ist jedoch das Okapi, das zwar schwächer als das Kamel ist, aber dieses (Trampler) <dauerhaft> blockiert. So schützt das Okapi auch den Adler vor dem Kamel.

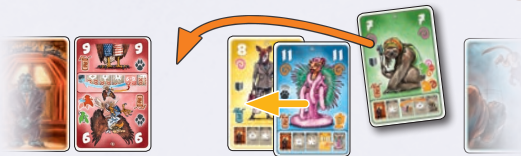


## 7: Das Faultier ... ist so faul, dass sogar das Tier hinter ihm einnickt:



Das Faultier **setzt sich vor ein Tier mit <wiederkehrender> oder <dauerhafter> Tieraktion** (Kamel, Büffel, Okapi, Gazelle), jedoch nie vor ein anderes Faultier.

Das Faultier ist ein Schild. Solange das Faultier sich vor solch einem Tier befindet, **setzt es dessen <wiederkehrende> und <dauerhafte> Tieraktionen außer Kraft** (Ausnahme: Faultier).



**Beispiel 11:** Der grüne Spieler hat sein Faultier gespielt, das sich vor das Okapi setzt. Das Okapi kann das Faultier entscheidend nicht <wiederkehrend> überholen. Stattdessen wird das Okapi nun vom Kamel in den Schatten gestellt, dass nun nicht mehr <dauerhaft> von ihm blockiert wird. Solange der nächste Spieler nichts hiergegen unternimmt, wird das Faultier im nächsten Zug die <wiederkehrende> Tieraktion des Kamels außer Kraft setzen und es so am Drängeln hindern.



Allerdings **setzt** das Faultier **keine Tieraktion eines neu gespielten Tiers außer Kraft** (→ 2. Die Tieraktion des neuen Tiers ausführen).



**Beispiel 12:** Der gelbe Spieler hat seinen Büffel gespielt. Dieser nimmt das Faultier auf seine Hörner.



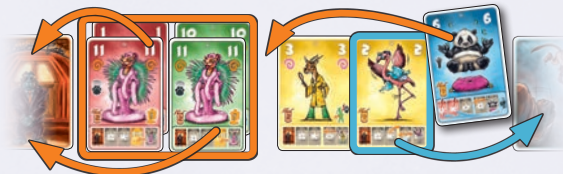
## 6: Der Zen-Panda ... bringt Balance in die Drängelmeile:



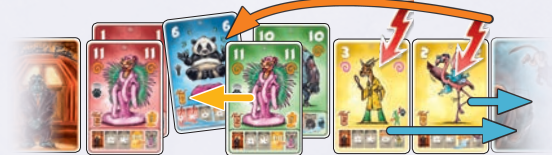
Der Zen-Panda ist ein kleiner Rauschmeißer. Er setzt sich **zwischen zwei andere Tiere** seiner Wahl in der Drängelmeile und **definiert die neue Mitte der Warteschlange**.

Befinden sich zur Linken oder Rechten des Zen-Pandas mehr Tiere, als auf der anderen Seite, stören diese überzähligen Tiere (die am weitesten vom Panda entfernt sind) das Gleichgewicht. **DAS WAR'S für alle Tiere, die das Gleichgewicht stören.**

Befindet sich, abgesehen vom Zen-Panda selbst, kein oder nur ein Tier in der Drängelmeile, bleibt der Zen-Panda am Ende der Warteschlange und führt keine Aktion durch.



**Beispiel 13:** Der blaue Panda kann sich an eine von drei möglichen Positionen setzen. Setzt er sich zwischen das grüne Kamele und die gelbe Gazelle, stört kein Tier das Gleichgewicht und der Fünf-Tiere-Check fällt positiv aus. (So kommen vier Tiere in die Bar, die ungünstigerweise alle nicht blau sind, wie der Panda selbst.)



**Beispiel 14:** Setzt sich der Panda zwischen die beiden Kamele, hat er ein Tier zur Linken und braucht nur ein Tier zur Rechten für das Gleichgewicht. DAS WAR'S für die Gazelle und den Flamingo. Das grüne Kamele drängelt sich danach <wiederkehrend> auf den Panda. Der Fünf-Tiere-Check fällt negativ aus.



## 5: Der Kojote ... überredet ein anderes Tier, sich wieder anzustellen:



Der Kojote ist ein Doppelgänger. Er **überredet ein anderes Tier, sich wieder hinten anzustellen und seine Tieraktion durchzuführen**, als wäre es frisch gespielt. Der Kojote trifft gegebenenfalls alle Entscheidungen, wie das überredete Tier seine Aktion durchführt.

- ! *Kojoten überreden nie Kojoten!*



**Beispiel 15:** Der Kojote überredet das rote Kamel, sich wieder hinten anzustellen. Das vom Kamel besetzte Kugelgürteltier „teilt dessen Schicksal“ (und geht mit).



**Beispiel 16:** Das überredete Kamel führt seine Aktion durch und stellt den Kojoten in den Schatten, als wäre es frisch gespielt. Das Kugelgürteltier tut nichts.



## 4: Das Wiesel ... wieselt flink unter den Großen durch:



Das Wiesel **wieselt unter allen stärkeren Tieren (> 4) durch**. Es bleibt stehen, sobald es hinter einem gleich starken oder schwächeren Tier steht oder am Heaven's Gate ankommt.



**Beispiel 17:** Das Wiesel wieselt unter dem Kamel (Stärke 11) und dem Panda (Stärke 6) durch. Es bleibt hinter dem Kugelgürteltier (Stärke 1) stehen. Danach stellt das Kamel <wiederkehrend> den Panda in den Schatten.



### 3: Die Gazelle ... flüchtet bei Gefahr im Rückspiegel vorwärts in die Bar:



Die Gazelle überspringt das letzte Tier in der Warteschlange.

! Dies macht sie nicht <wiederkehrend>!

Die Gazelle ist jedoch <dauerhaft> aktiv, also wirklich ununterbrochen. Würde sie von einem großen Rausschmeißer (Büffel oder Adler) auf die DAS WAR'S-Karte geschickt werden, flüchtet sie stattdessen direkt in die Bar. Dies gilt nicht in dem Zug, in dem sie gespielt wird. DAS WAR'S für die Gazelle, in diesem Fall.

! Sie braucht einen Zug, um ihren Rückspiegel zu zücken!



**Beispiel 18:** Der blaue Spieler hat sein Faultier vor den Büffel gespielt. Damit fällt der Fünf-Tiere-Check positiv aus. Der Adler stürzt sich auf die Gazelle, die sich in die Bar flüchtet. DAS WAR'S dann für den Adler. Das Faultier und der Büffel kommen in die Bar.



### 2: Der Flamingo ... hat den Rhythmus, bei dem jeder mit muss:



Der Flamingo flattert zwischen die zwei Tiere vor sich und wirbelt beide Tiere auf den Platz des jeweils anderen. Befindet sich, abgesehen vom Flamingo selbst, kein oder nur ein Tier in der Drängelmeile, bleibt der Flamingo am Ende der Warteschlange und führt keine Aktion durch.



**Beispiel 19:** Der Flamingo flattert zwischen die Elefantessa und den Büffel und lässt die beiden die Plätze tauschen. Gleich wird der Büffel das Kugelgürteltier auf seine Hörner nehmen.



## 1: Das Kugelgürteltier ... kugelt zum Eingang und kegelt die Konkurrenz um:



Das Kugelgürteltier ist ein kleiner Rausschmeißer. Es **kugelt bis direkt ans Heaven's Gate** und **kegelt dabei alle Tiere einer Stärke um**. DAS WAR'S für alle Tiere der gewählten Stärke.

! *Ein Kugelgürteltier, das andere Kugelgürteltiere rausschmeißt, bleibt selbst in der Drängelmeile!*



## 0: Der Beutelteufel ... wirbelt die gesamte Warteschlange durcheinander:

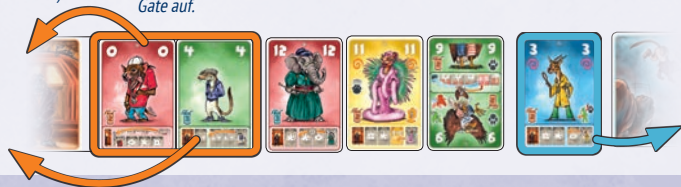


Der Beutelteufel **wirbelt direkt ans Heaven's Gate**. Alle anderen Tiere in der Drängelmeile stellen sich in zufälliger Reihenfolge neu (gemischt) an.

! *Vergesst nicht, danach die <wiederkehrenden> Tieraktionen durchzuführen (-> 3. <Wiederkehrende> Tieraktionen ausführen)!*



**Beispiel 20:** Der Beutelteufel wirbelt ans Heaven's Gate und alle anderen Tiere durcheinander. Der Fünf-Tiere-Check fällt positiv aus. Der Beutelteufel und das Wiesel kommen in die Bar. DAS WAR'S für die Gazelle. Die Elefantessa, das Kamel und der gestürzte Adler rücken alle drei zum Heaven's Gate auf.



Überarbeitete Anleitungen und Übersichten für „Beasty Bar“ und „Beasty Bar - New Beasts in Town“ kannst du online herunterladen.

Autoren: Stefan Kloß,  
Anna Oppolzer  
Illustration: Alexander Jung

www.zoch-verlag.com  
www.facebook.com/zochspiele  
www.twitter.com/Zoch\_Spiele

Art.Nr.: 60 110 5143

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





Stefan Kloß,  
Anna Oppolzer

It's a jungle out there!



8+



2-4



20



## Goal of the Game

When it's Wild Night in Como Varan's legendary Beasty Bar, your animals want to party. But first they'll have to push past their jostling rivals at Heaven's Gate. Whenever there are five animals in the line, the two in front get in and the farthest back lands in the gutter. Get most of your animals into the bar and you've a good chance of winning

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

- You can combine the animals from all three Beasty Bar games in any way. Everyone can build his deck as he likes, as long as it contains **exactly one card of each strength** (1–12).

! For example, if you select your buffalo (Beasty Bar 3 – strength 10), return your crocodile (Beasty Bar 1 – strength 10) and your tiger (Beasty Bar 2 – strength 10) to their boxes!

- Decide together before the game whether you'll all play with or without a Tasmanian devil (strength 0).

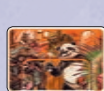
## Components



52 animal cards (13 animals in 4 colors)

## Set up

Place one **Heaven's Gate** (front side) and one **Bounced** (back side) in the middle of the table. Leave enough room between them **for five cards**. This is the **jostling area**. Place the Beasty Bar card next to Heaven's Gate and the THAT'S IT card next to Bounced. Shuffle your 12 or (when including the Tasmanian devil) 13 animals and place them as a face-down deck. Draw **four cards**.



Beasty Bar



2 x Heaven's Gate / Bounced (front side / back side)



Jostling Area



THAT'S IT



2x Overview

## Play

Play goes clockwise. On your turn, carry out the following steps in order:

1. Play animal
2. New animal's animal action
3. <Recurring> animal actions
4. Five-animal check
5. Draw new card



### 1. Play animal

Place **one animal from your hand** face up in the first free space (counting from Heaven's Gate) in the jostling area. This means you place your animal as close to Heaven's Gate as you can, but always **at the end of the line**.



**Example 1:** The red player plays his buffalo to the jostling area. The buffalo goes to the end of the line.

### 2. New animal's animal action

Carry out your newly-placed animal's animal action (→ pp. 5 - 12), if and as far as you can.



**Example 2:** The buffalo (strength 10), is stronger than the flamingo (strength 2) and pokes it with his horns. THAT'S IT for the flamingo.

**!** If you move several animals to the THAT'S IT card at the same time, you decide their order.

### 3. <Recurring> animal actions (🌀)

Three animals have <recurring> actions. The animal actions of the camel, the buffalo and the okapi are carried out again on every subsequent turn of every player, if possible. Begin with the <recurring> animal closest to Heaven's Gate and finish with the one nearest Bounced.



**Example 3:** The <recurring> okapi passes the weaker armadillo. Suddenly the armadillo finds itself in front of the buffalo. The buffalo, however, has just been played and has already tossed the flamingo onto the THAT'S IT card. It won't poke another animal with its horns this round and will only start <recurring> its action in the next player's turn. (The armadillo has no <recurring> animal action.)

- ! Whenever there are gaps in the jostling area, all animals in it slide forward, maintaining their order.

### 4. Five-animal check

Perform the five-animal check once you've carried out all animal actions.

**Are there at least five animals in the line?**



- ! Normally, there are never more than five animals in the jostling area once all <recurring> animal actions have been carried out. However, the Tasmanian devil can create exceptions (→ example 20).

- Negative result: If there are fewer than five animals, nothing happens (go to → 5. Draw new card).
- Positive result: If there are at least five animals, **put the two nearest Heaven's Gate face down in the bar and the one nearest Bounced face up on the THAT'S IT card.**

The remaining animals in the jostling area move towards Heaven's Gate without changing their order.



**Example 4:** After all animal actions, there are five animals in the jostling area. The okapi and the buffalo are at Heaven's Gate and enter the bar face down. The armadillo is at the very back, right next to Bounced. THAT'S IT for the armadillo.

**!** Animals are always face down in the bar and face up on THAT'S IT.

## 5. Draw new card

End your turn by refilling your hand to four cards. If your deck is empty, don't draw any.

## Game end and victory

The game ends as soon as everyone has played all his animals. You win, if your animals in the Beastly Bar are worth the most points. If drawn, the victory is shared.

### 2 Points:

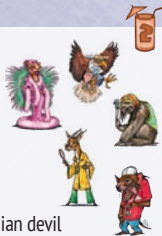
11 Camel

9 Eagle

7 Sloth

3 Gazelle

0 Tasmanian devil



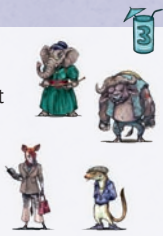
### 3 Points:

12 Elephant

10 Buffalo

8 Okapi

4 Weasel



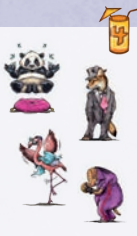
### 4 Points:

6 Zen panda

5 Coyote

2 Flamingo

1 Armadillo





## The animal cards


You have the same 12 (or 13) animals as the other players.


The overview cards summarize what each animal does.


Use the animal cards' symbols as additional reminders.





## Symbols

 **<Recurring> animal action:**  
Active 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 action.

 **Trampler:** Pushes forcefully forward.

 **Shield:**  
Blocks and protects.

## The animal actions



**12: The elephant ... never forgets how to count to twelve:**

The elephant passes animals in front of it whose combined strength is twelve or less.

**!** It could be just one other elephant!




**Example 5:** The elephant moves past the gazelle (strength 3) and the okapi (strength 8) as  $3 + 8 \leq 12$ . It stays behind the buffalo (strength 10) as  $3 + 8 + 10 > 12$ .



## 11: The camel ... casts a shadow over the smaller animals:



The camel is a Trampler. It **jostles on top of the animal directly in front of it, as long as that animal is weaker (< 11)** and casts a shadow over it.

 The camel carries its action out <recurringly> in every subsequent turn of every player, releasing any previous victim before jumping onto the next.

As long as an animal is in the camel's shadow, it doesn't take part in the game and instead **"shares the camel's fate."**

If the camel goes to the bar or if it goes to the THAT'S IT card, it will take the animal in its shadow with it (→ *Example 13*).



***Beispiel 6:** The green player played his camel. It jostles on top of the (weaker) flamingo, casting a shadow over it.*




***Example 7:** The five-animal check is positive. The two camels are nearest Heaven's Gate and enter the bar, taking the armadillo and the coyote with them. The buffalo is nearest Bounced and goes to THAT'S IT. The flamingo and the elephant move towards Heaven's Gate without changing their order.*



## 10: The buffalo ... pokes one after the other with its horns:



The buffalo is a Big Bruiser. It **pokes the animal directly in front of him as long as it's weaker (< 10)**. THAT'S IT for that animal. (→ *Example 2*).

 The buffalo carries out its action <recurringly> in every subsequent turn of every player. It only ever pokes one animal a turn.



## 9: The eagle ... hovers above – until there are five:




The eagle **flies over the jostling area**. THAT'S IT for this eagle, if there is one in the air already.

- ! *There can only be one king of the skies!*

As long as the eagle is in the air, other animals' actions don't affect it. Neither does the eagle count in the five-animal check when it's aloft.

- ! *The coyote can't persuade it to reenter the line, the armadillo doesn't bowl it over and the Tasmanian devil doesn't mix it up.*

 The eagle is a Big Bruiser. If, after all animal actions, the **five-animal check is positive**, the eagle **swoops down on the weakest animal in the jostling area**.

If there are several weakest (of the same strength), it swoops on the one nearest Heaven's Gate. THAT'S IT for this animal, if it's weaker than the eagle (< 9). The eagle then takes its place. If no animal is weaker, then THAT'S IT for the eagle.



**Example 8:** *The eagle flies straight up. The five-animal check is negative.*

- ! *When the eagle swoops down, turn its card upside down!*



**Example 9:** *The yellow player played his okapi, which has passed the weasel. The five-animal check is positive. The eagle swoops down on the flamingo and takes its place. THAT'S IT for the flamingo. (Double luck for the yellow weasel that the eagle would otherwise have attacked!) Then the yellow weasel and the elephant enter the bar. THAT'S IT for the blue weasel.*

- ! *An eagle in the jostling area doesn't prevent a player from playing an eagle into the air. There can be many eagles in the jostling area, but only one in the air.*



## 8: The okapi ... is half giraffe and half zebra:



The Okapi **passes the animal directly in front of it, if that animal is weaker (< 8)** (→ Example 9).

! *It stays behind a stronger or equally strong animal.*



The okapi carries out its action <recurringly> in every subsequent turn of every player. It never passes more than one animal a turn (→ Example 3).



The okapi is also <permanently> active. It is a Shield. It <permanently> **blocks Trampers** (camels) and **Big Bruisers** (buffaloes and eagles). These animals can't pass it or cause it to be bounced (→ Example 4).



**Example 10:** The blue player has played his camel. It wants to jump on top of the animal directly in front of it in the jostling area. However, this animal is the okapi, which, although weaker than the camel, <permanently> blocks this Trampler. The okapi also protects the eagle from the camel.



## 7: The sloth ... is so lazy that even the animal behind it nods off:



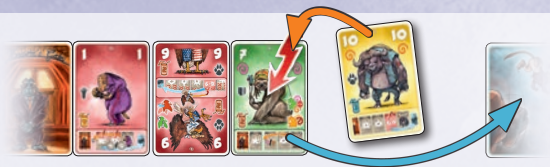
The sloth **moves in front of any animal with a <recurring> or <permanent> animal ability** (camel, buffalo, okapi, gazelle), but not another sloth.

The sloth is a Shield, so as long as it is in front of such an animal, it **negates that animal's <recurring> and <permanent> animal actions** (except for the sloth's).



**Example 11:** The green player plays his sloth, which then moves in front of the okapi. The okapi can't pass the sloth with its <recurring> animal action. Instead, the okapi now finds itself in the camel's shadow, as it can no longer block the camel's <recurring> action. Provided the next player doesn't do anything to counter this, in the next turn the sloth will negate the camel's animal action and prevent it from advancing.

The sloth **doesn't** negate the animal actions of any newly placed animals (→ 2. New animal's action).



**Example 12:** The yellow player has played his buffalo. It pokes the sloth with its horns



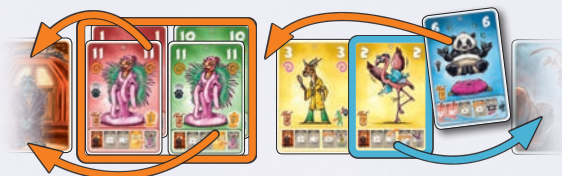
## 6: The Zen panda ... brings balance to the jostling area:



The Zen panda is a Little Bully. It moves **between two animals** of its choice in the jostling area and **defines the middle of the line**.

If there are more animals on one side of the panda than on the other, the extra animals (farthest from the panda) disturb the balance. **THAT'S IT for all animals that disturb the balance.**

If there is just one other or no other animal in the jostling area, the Zen panda sits at the very back and does nothing.



**Example 13:** The blue player plays his panda, which can then move to one of three places. If it moves between the green camel and the yellow gazelle, no animals disturb the balance and the five-animal check is positive. (In total four animals enter the bar, unfortunately none blue like the panda.)



**Example 14:** If the panda moves between the two camels it has one animal to its left, so to maintain balance there can only be one to its right. **THAT'S IT** for the gazelle and the flamingo. The green camel jostles on top of the panda with its <recurring> animal action. The five-animal check is negative.



## 5: The coyote ... persuades another animal to reenter the line:



The coyote is a doppelganger. It **persuades another animal to reenter the line and use its animal action again** as though it had just been played.

If its animal action offers any choices, the persuaded animal does not get to choose itself. Instead, the coyote makes all the choices.

! Coyotes can't persuade coyotes!



**Example 15:** The coyote persuades the red camel to reenter the line. The armadillo shares the camel's fate.



**Example 16:** The persuaded camel carries its animal action out as though it were just played and casts its shadow over the coyote. The armadillo does nothing.



## 4: The weasel ... darts nimbly past the bigger animals:

The weasel **sneaks past all stronger animals (> 4)**. It stops behind a weaker or equally strong animal, or when it reaches Heaven's Gate.



**Example 17:** The weasel sneaks past the camel (strength 11) and the panda (strength 6). It stops behind the armadillo (strength 1). The camel then <recurringly> casts its shadow over the panda.



### 3: The gazelle ... flees to the bar at the first sign of trouble in its rearview mirror:

The gazelle jumps over the last animal in the line.

! It doesn't do this <recurringly>!

The gazelle also has a <permanent> animal ability though: If it would be sent to the **THAT'S IT** card by a Big Bruiser (buffalo or eagle), it flees directly to the bar instead.

This doesn't apply during the turn in which the gazelle was played – in this case it would be THAT'S IT for the gazelle.

! The gazelle needs a turn "to take out its mirror."



**Example 18:** The blue player has moved his sloth in front of the buffalo. Therefore, the five-animal check is positive. The eagle swoops on the gazelle, who flees to the bar. THAT'S IT for the eagle. The sloth and the buffalo enter the bar.



### 2: The flamingo ... sets the rhythm that the other animals must follow:

The flamingo moves between the two animals in front of it and swaps them into each other's place. If there is just one other animal in the jostling area, the flamingo stays at the back of the line and does nothing.



**Example 19:** The flamingo flutters in between the elephant and the buffalo, then swaps their positions. Soon the buffalo will poke the armadillo with its horns.



## 1: The armadillo ... barrels towards the entrance, knocking its rivals aside:



The armadillo is a Little Bully. It **rolls straight up to Heaven's Gate, bowing over all animals of a single strength**. THAT'S IT for all animals of the chosen strength.

! An armadillo that knocks other armadillos out will itself remain in the jostling area!



## 0: The Tasmanian devil ... spins the entire line into confusion:

The Tasmanian devil **barrels straight to Heaven's Gate**. The rest of the animals stay in the line, but **are shuffled into a random order**.

! Don't forget to carry out any <recurring> animal actions afterwards (→ 3. <Recurring animal actions!)



**Example 20:** The Tasmanian devil spins to Heaven's Gate and all the other animals are sent reeling. The five-animal check is positive. The Tasmanian devil and the weasel enter the bar. THAT'S IT for the gazelle. The elephant, the camel and the earthbound eagle step towards Heaven's Gate.



You can download updated rules and overview sheets for "Beasty Bar" and "Beasty Bar - New Beasts in Town" online.

Authors: Stefan Kloß,  
Anna Oppolzer  
Illustration: Alexander Jung  
Translation: Neil Crowley

[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)  
[www.facebook.com/zochspiele](https://www.facebook.com/zochspiele)  
[www.twitter.com/Zoch\\_Spiele](https://www.twitter.com/Zoch_Spiele)

Art. Nr.: 60 110 5143

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

