



von Stefan Kloß und Anna Oppolzer



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

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.

Material



48 Tierkarten (je 12 Tiere pro Spieler)



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 unbesehen 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 das **Übersichtsblatt** und die Erklärung der Tieraktionen (ab Seite 5)!



2 Übersichtsblätter



Drängelmeile



Spielablauf

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

1. Karte ausspielen | 2. Tieraktion der gespielten Karte ausführen | 3. „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. Ist die Drängelmeile leer, eröffnet das ausgespielte Tier eine (neue) Warteschlange am Heaven's Gate.

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



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

2. Tieraktion der gespielten Karte ausführen

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



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

3. „Wiederkehrende“ Tieraktionen durchführen (🌀).

Drei Tierarten haben dieses Symbol: 🌀. Die Tieraktion von Nilpferd, Krokodil und Giraffe 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“ überholt das Nilpferd schwächere Tiere. Hier steht es aber schon vor allen anderen Tieren. Deshalb tut es jetzt nichts. Die rote Giraffe überspringt den Affen. Die gelbe Giraffe tut das (noch) nicht, weil sie im laufenden Spielzug ausgelegt wurde und bereits den Papagei übersprungen hat (s. Beispiel 2).*

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

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

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

- Die **beiden Tiere**, die **Heaven's Gate am nächsten** sind, haben den Sprung in die Bar geschafft. Legt **beide verdeckt** auf die **Beasty Bar-Karte** und lasst sie dort bis zum Spielende liegen.
- Das **hinterste** Tier der Warteschlange wird **rausgeworfen**. Ihr legt es **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 „wiederkehrenden“ Tieraktionen die Drängelmeile. Für das Nilpferd und die rote Giraffe öffnet sich Heaven's Gate und lässt sie in die Bar. Der Papagei – als hinterstes der fünf wartenden Tiere – fliegt raus, auf die DAS WAR'S-Karte.

5. Karte nachziehen

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

Spielende und Gewinner

Das Spiel endet, sobald alle Spieler sämtliche Tierkarten ausgespielt haben. Es **gewinnt** der Spieler, der mit seinen Tieren in der Beasty Bar die **meisten Punkte** erzielt hat. Es kann mehrere Sieger geben.

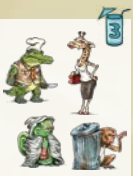
2 Punkte:

- 12 Löwe
- 11 Nilpferd
- 9 Schlange
- 6 Robbe



3 Punkte:

- 10 Krokodil
- 8 Giraffe
- 5 Chamäleon
- 4 Affe



4 Punkte:

- 7 Zebra
- 3 Känguru
- 2 Papagei
- 1 Stinktier



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

Trifft der ausgespielte Löwe keinen Artgenossen an, fegt er **alle wartenden Affen auf die DAS WAR'S-Karte**.

Dann setzt er sich **vor alle** anderen Tiere.

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



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




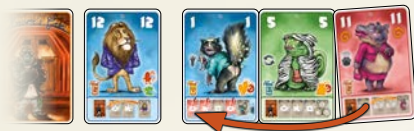
Beispiel 6: Da ist schon ein Löwe! Der (leichtsinnige) Neuankömmling muss auf die DAS WAR'S-Karte!



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

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

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



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



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



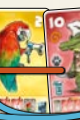
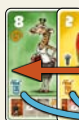
10: Das Krokodil ... frisst sich gern auf Kosten anderer durch:



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



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



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

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



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

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




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



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

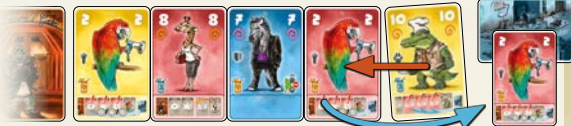
Eine Giraffe überholt ein schwächeres Tier, das unmittelbar vor ihr in der Warteschlange steht. Steht dort ein stärkeres Tier, bleibt die Giraffe dahinter stehen.

 Die Giraffe führt ihre Aktion „wiederkehrend“ durch – in jedem einzelnen Spielzug jedes Spielers. Sie wird pro Spielzug maximal einmal bewegt (s. Beispiele 2 und 3).



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

 Ein Zebra ist nicht „wiederkehrend“ sondern sogar „dauerhaft“ aktiv, also wirklich ununterbrochen. Seine Aktion besteht darin, dass es „Trampler“ und „große Rausschmeißer“ blockiert. Es kann also nie von Nilpferden überholt und von Krokodilen weder überholt noch gefressen werden. Folglich sind auch alle Tiere, die vor einem Zebra in der Warteschlange stehen, dauerhaft davor geschützt, von Nilpferden überholt und von Krokodilen gefressen zu werden.



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

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





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



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



Nicht übersehen:

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



Beispiel 14: Die Robbe vertauscht Heaven's Gate und Rauswurfkarte.

Nun zieht das Nilpferd an ihr vorbei. Das Krokodil kommt nicht am Zebra vorbei und frisst deshalb die Robbe nicht.



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



Ein Chamäleon führt die **Aktion einer anderen Tierart** aus, die **in der Drängelmeile** anwesend ist. Das Chamäleon nimmt (nur) während dieser Aktion auch den Stärkewert der imitierten Tierart an. Bereits beim Ausführen „wiederkehrender“ Tieraktionen (auch schon im selben Spielzug) ist das Chamäleon aber wieder ein Chamäleon mit seinem Stärkewert 5.



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



4: Der Affe ... ist mit seinen Kumpels gemeinsam unausstehtlich:



Ein einzelner Affe ist wirkungslos. Gelangt ein **zweiter oder weiterer Affe** in die Drängelmeile, **scheucht** diese „Affenbande“ **alle „Trampler“** (Nilpferde) und **„großen Rausschmeißer“** (Krokodile) auf die DAS WAR'S-Karte. Dann **drängelt sich der eben gespielte Affe an allen Tieren vorbei zum Heaven's Gate**. Seine wartenden Affenkumpel versammelt er **direkt hinter sich – nun in umgekehrter Reihenfolge**.



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



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



3: Das Känguru ... ist immer einen weiten Sprung voraus:



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

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



2: Der Papagei... verpeift jeden, verjagt irgendeinen:



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

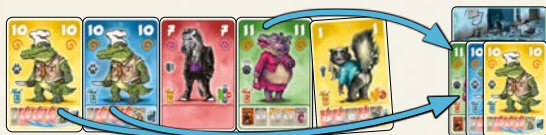


Beispiel 19: Der Papagei verjagt ein beliebiges Tier. Der Spieler entscheidet sich für das Zebra (oberes Bild). Anschließend frisst das Krokodil die zuvor durch das Zebra geschützten Tiere.



1: Das Stinktier ... riecht streng und findet das dufte:

Ein Stinktier vertreibt alle Tiere der **höchsten und zweithöchsten Stärke** in der Drängelmeile – aber **nie Stinktiere**. Die vertriebenen Tiere werden auf die DAS WAR'S-Karte gelegt.



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



Bitte beachten: Wird ein Chamäleon als Stinktier ausgespielt, bleibt es so lange Stinktier (mit Kartenwert 1) bis alle Tiere der höchsten und zweithöchsten Stärke (soweit vorhanden) verjagt wurden.



by Stefan Kloß and Anna Oppolzer



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

Goal of the Game

Your animals desperately want to get into the club. This means they have to bear up with the pushing and biting 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 in line is sent packing. Whoever gets the most animals into the bar is likely to win.

Components



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



2 Heaven's Gate /
Bounced cards
(front and back)



1 Beasty Bar card



1 THAT'S IT card



2 Reference sheets

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 both Heaven's Gate / Bounced cards in the middle of the table, one with **Heaven's Gate** face up, the other with **Bounced**. Between them, leave room for five animal cards. This space is called the **Jostling area**.
- Put the **Beasty Bar card** and the **THAT'S IT card** a slight distance from the Jostling area.
- Please read the **reference sheet** before your first game (see also pages 15 to 20).



Jostling area



Course of the Game

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

1. Play a card | 2. Carry out the animal action of the played card | 3. Carry out "recurring" animal actions | 4. Five-animal check: Open Heaven's Gate and bounce (if there are 5 animals in the Jostling area) | 5. Draw a card

1. Play a card

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

Explanation: In the Jostling area, all played cards – **put next to one another face up** – form a "waiting line". Each newly played animal first has to **get in line**, that means, further away from Heaven's Gate than all the animals already laid out (see example 1). Once all animal actions have been carried out, there **can't be more than 5 animals** in the Jostling area.



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

2. Carry out the animal action of the played card

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



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

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

Three kinds of animals show this card symbol: 🌀. The hippo’s, crocodile’s and giraffe’s actions have to be carried out again **on every subsequent turn of each player**, if possible. You **begin with the animal closest to Heaven’s Gate** and end with the animal closest to the Bounced card.



Example 3: The “recurring” action of the hippo has no effect. The red giraffe jumps over the monkey. The yellow giraffe doesn’t, since it was played this turn.

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.

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



Example 4: After all "recurring" actions have been carried out, there are **5 animals** in the Jostling area. Heaven's Gate opens for the hippo and the red giraffe and lets them go into the bar. The parrot is bounced since it is the last of the 5 animals waiting in line, and it lands 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 has already been depleted, this action is skipped.

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:

- 12 Lion
- 11 Hippo
- 9 Snake
- 6 Seal



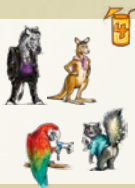
3 Points:

- 10 Crocodile
- 8 Giraffe
- 5 Chameleon
- 4 Monkey



4 Points:

- 7 Zebra
- 3 Kangaroo
- 2 Parrot
- 1 Skunk



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

The card value indicates the strength of the animal.



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

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

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



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




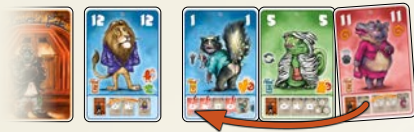
Example 6: *There's already another lion! The new arrival immediately lands on the THAT'S IT card!*



11: The hippo ... thick-skinned, tramples everything aside:

A hippo pushes toward the front of the line, **passing all weaker animals** - except zebras.

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



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




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



10: The crocodile ... likes to eat its way through the line:



A crocodile **eats all weaker animals in front of it**. If it encounters a stronger animal (or one of the same strength) or a zebra while eating, the crocodile immediately stops. Eaten animals are discarded on the THAT'S IT card.

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



Example 9: The crocodile eats all weaker animals that are standing in line in front of it – with the exception of the kangaroo. The crocodile can't pass the (stronger) lion.

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



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

A snake **sorts all animals in the Jostling area by strength**. Place the strongest animal next to Heaven's Gate. The other animals are positioned behind it, according to their strength. Animals of the same strength don't change their relative order.




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




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

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

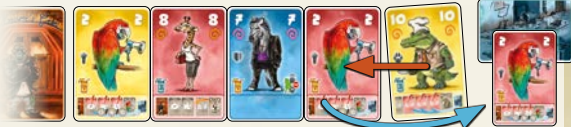
 **The Giraffe** carries out its action "**recurringly**" – on every subsequent turn of each player. Giraffes may only jump over **one animal per turn** (see examples 2 and 3).



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

 **Zebras** are not "recurring", instead they are "**permanently active**". Their continuous action is that they **block Trampplers and Big Bruisers**. So they can't be overtaken by hippos, nor overtaken/eaten by crocodiles.

Consequently, all **animals in front of a zebra** are always **protected** from being passed by hippos or eaten by crocodiles.



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

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





6: The seal ... simply creates a new entrance:

A seal swaps Heaven's Gate and the Bounced card.

If, through its action, the seal (not protected by a zebra) ends up in front of crocodiles and/or hippos, it is eaten/ passed.



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



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

The chameleon carries out the **action of another type of animal in the Jostling area**. For this action (only), the chameleon also takes on the strength of the imitated species.

But before the "recurring" animal actions are carried out (even on the same turn), the chameleon goes back to being a chameleon with strength 5.



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



4: The monkey ... and his mates are obnoxious:

A single monkey in line has no effect. If an **additional monkey** (beyond the first) gets into the Jostling area, this band of monkeys **shoos** all waiting **Tramplers** (hippos) and **Big Bouncers** (crocodiles) onto the THAT'S IT card.

Then the **just-played** monkey pushes its way past all the other animals to Heaven's Gate, gathering its monkey mates **behind it**, and reversing their order.



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



Example 17: The chameleon is played as a monkey. Since there is already a monkey, it chases away the crocodile and the hippo, and passes all the other animals, taking its monkey mate with it (see the monkey's animal action).



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

A kangaroo jumps over the last or (if you want) the last two animals in line. The strengths of the jumped-over animals don't matter.

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





2: The parrot ... annoys all ... chases away any:



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



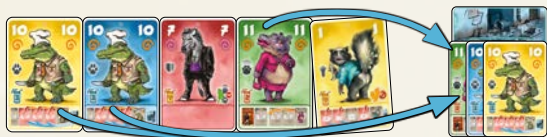
Example 19: The parrot chases away an animal of the player's choice. The player chooses the zebra (see illustration above). After that, the crocodile eats the monkeys.



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



A skunk **expels all animals of the highest and of the second highest strength** in the line – but never other skunks. The expelled animals are put on the THAT'S IT card.



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



If a chameleon is played as a skunk, it remains a skunk (with a card value of 1) until all animals of the highest and of the second highest strength (if present) have been chased away.