



Spielziel

Deine Tiere wollen auf die Party. Dafür müssen sie sich am Heaven's Gate, dem Eingang der Beasty Bar, gegen drängelnde Konkurrenten behaupten. Immer wenn fünf Tiere in der Warteschlange stehen, erhalten die beiden vordersten Tiere Einlass und das letzte Tier der Reihe fliegt raus. Du gewinnst, wenn du die meisten eigenen Tiere in die Bar schleust

Material

48 Tierkarten (je 12 Tiere in 4 Kartenfarben)



2 Heaven's Gate-/Rauswurfkarten



2 Übersichtsblätter

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

Falls ihr Beasty Bar schon kennt, beachtet folgendes:

... vor der ersten Partie

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

... vor weiteren Partien

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

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

Spielvorbereitung

- Jeder mischt die **12 Tiere seiner Kartenfarbe** und nimmt davon **4 auf die Hand**. Die restlichen 8 Tiere legt er 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 **5 Tierkarten**. Dieser Platz heißt **Drängelmeile**.
- Legt die **Beasty Bar** und die **DAS WAR'S-Karte** mit etwas Abstand daneben.
- Lest vor dem Spiel das **Übersichtsblatt** und die Erklärung der Tieraktionen (ab Seite 4).

Spielablauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn reihum. Wenn du am Zug bist, führst du nacheinander diese 5 Aktionen durch:

1. Karte ausspielen
2. Tieraktion der gespielten Karte ausführen
3. „Ständige“ Tieraktionen durchführen
4. Fünf-Tiere-Check (Heaven's Gate öffnen und Rauswurf erledigen)
5. Karte nachziehen

1. Karte ausspielen

Lege **ein Tier** aus deiner Hand offen an das **Ende der Warteschlange** in der Drängelmeile (**Ausnahme:** Geier). Ist die Drängelmeile leer, eröffnet das ausgespielte Tier eine (neue) Warteschlange am Heaven's Gate.

Die Drängelmeile: Hier bilden alle ausgespielten Tiere – offen **nebeneinander** gelegt – eine „Warteschlange“. Jedes neu gespielte Tier stellt sich dort **hinten an**. In der Drängelmeile können **nie mehr als 5 Tiere** liegen. Immer wenn im Spielverlauf in der Drängelmeile Platz frei wird, rutschen die nachfolgenden Tiere in unveränderter Reihenfolge auf und schließen so die entstandene Lücke.

Beispiel 1: Du legst dein Lama in die Drängelmeile. Es stellt sich am Ende der Warteschlange an.



2. Tieraktion der gespielten Karte ausführen

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

Beispiel 2: Dein ausgespieltes Lama bespuckt das vor ihm stehende Stachelschwein, das angeekelt flüchtet und sich am Ende der Warteschlange wieder anstellt.



3. „Ständige“ Tieraktionen durchführen (G).

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

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



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

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

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

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

- Die **beiden Tiere**, die **Heaven's Gate am nächsten** sind, haben den Sprung in die Bar geschafft. Legt **beide verdeckt** auf die **Beasty Bar-Karte** und lasst sie dort bis zum Spielende liegen.
- Das **hinterste** Tier der Warteschlange wird **rausgeworfen**. Ihr legt es **offen** auf die **DAS WAR'S-Karte**.

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



5. Karte nachziehen

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

Spielende und Gewinner

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

Spielvariante für Fortgeschrittene

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

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

Jeder Spieler **sortiert** vor Spielbeginn **4 Tiere (Kartenwerte) seiner Wahl aus**. Er verrät seinen Mitspielern nicht, um welche Tiere es sich dabei handelt und legt sie verdeckt zurück in die Spielschachtel. Mit den verbliebenen **acht Tieren (Kartenwerten) pro Spieler** wird nach den bekannten Regeln gespielt. Es **gewinnt** der Spieler, der mit seinen Partygästen in der Beasty Bar, die **meisten Punkte** erzielt.

Die Tierkarten (Hier werden alle Tieraktionen erklärt.)

Der Kartenwert zeigt die Stärke des Tiers an.



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

Das Nashorn rammt das **stärkste** anwesende Tier (höchster Kartenwert) aus der Drängelmeile und nimmt **dessen Platz** ein. Dies darf auch ein anderes Nashorn sein. Ist die betroffene Tierart mehrfach dort, entscheidet der ausspielende Spieler, welches dieser Tiere er auf die DAS WAR'S Karte schickt.



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



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

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



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



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

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



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

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



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



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

Die Gepardin frisst das **schwächste** anwesende Tier, falls es schwächer ist als sie selbst (< 9), und nimmt **dessen**

Platz ein. Ist die betroffene Tierart mehrfach dort, entscheidet der ausspielende Spieler, welches dieser Tiere er auf die DAS WAR'S-Karte schiebt.



Beispiel 9: Die Gepardin frisst einen der beiden Pinguine.



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

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

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



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

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



Dies gilt ständig, bei jedem Spielzug jedes einzelnen Spielers.

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



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

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



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



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

Der Pinguin imitiert ein **Tier der eigenen Kartenhand**. Der Spieler zeigt das Tier, behält es auf der Hand und führt **dessen Tieraktion** mit dem Pinguin aus. Der Pinguin übernimmt für die Dauer der Tieraktion auch den Kartenwert des gewählten Tiers.
Bereits beim Ausführen der „ständigen“ Tieraktionen (auch schon im selben Spielzug) ist der Pinguin aber wieder ein Pinguin mit dem Kartenwert 5.



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



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

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

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



Vergleiche auch Beispiel 15.



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

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



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



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

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



Beispiel 15: Der gelbe Geier bringt den blauen Hund vom DAS WAR'S-Stapel zurück in die Drängelmeile. Der Hund sortiert die Tiere vom schwächsten zum stärksten Tier. Dadurch landet die Fledermaus an erster Position, wo sie sofort verglüht **①**. Der Tiger kann nun springen, was zuvor das Nashorn verhindert hatte. Er nimmt den Platz des Hundes ein, den er damit gleich wieder zurück auf die DAS WAR'S-Karte schickt **②**.

Erst nach Ausführung all dieser (auch „ständigen“) Aktionen wird der ausgespielte Geier auf der DAS WAR'S-Karte abgelegt **③**.



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



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



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

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



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



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

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

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

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

© 2015 Zoch Verlag
Werkstraße 1
90765 Fürth

