

Beasty Bar

von Stefan Kloß



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...

Material

48 Tierkarten (je 12 Tiere pro Spieler)



4 Übersichtskarten (international, mit Rückseiten-übersicht für die Spielvariante)



1 Heaven's Gate-Karte 1 Rauswurfkarte



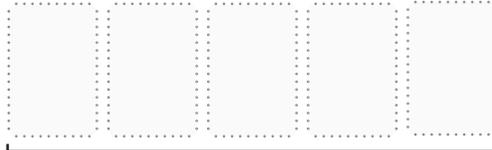
1 Beasty Bar-Karte 1 DAS WAR'S-Karte

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 5 Tiere in der Warteschlange stehen, erhalten die beiden vordersten Tiere Einlass – und das letzte der Reihe fliegt raus. Wer die meisten eigenen Tiere in die Bar schleust, gewinnt.

Spielvorbereitung

- Jeder mischt die **12 Tiere seiner Kartenfarbe** und nimmt davon **4 auf die Hand**. Die restlichen 8 Tiere legt er unesehen als **verdeckten Nachziehstapel** vor sich ab.
- Legt **Heaven's Gate** und **Rauswurfkarte** in die Tischmitte. Lasst dazwischen Platz für **fünf Karten**. Dieser Raum heißt **Drängelmeile**.
- Legt die **Beasty Bar** und die **DAS WAR'S-Karte** mit etwas **Abstand** daneben.
- Lest vor dem ersten Spiel die **Übersichtskarte** und die Erklärung der Tieraktionen (ab Seite 4)!



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. „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.
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 **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. „Ständige“ Tieraktionen durchführen (🌀).

Vier Tierarten haben dieses Kartensymbol: 🌀. Die Tieraktion von Nilpferd, Krokodil und Zebra muss „ständig“, also **in jedem einzelnen Spielzug** jedes Spielers **erneut durchgeführt** werden, sofern möglich. Für Giraffen gilt dies auch – aber nur, wenn sie nicht im laufenden Spielzug ausgespielt (und folglich schon bewegt) wurden.

Ihr beginnt mit dem Tier am Heaven's Gate und hört mit dem Tier auf, das der Rauswurfkarte am nächsten ist.

Beispiel 3: „Ständig“ überholt das Nilpferd schwächere Tiere. Hier steht es aber schon **vor** allen anderen Tieren. Deshalb tut es jetzt nichts. Die gelbe Giraffe tut das (noch) nicht, weil sie im laufenden Spielzug ausgelegt wurde und bereits den Papagei übersprungen hat (s. Beispiel 2).



Die Tierkarten (Hier werden alle Tieraktionen erklärt.)

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



Stärke 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.



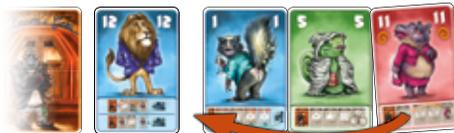
Beispiel 6: Da ist schon ein Löwe! Der (leichtsinnige) Neuankömmling muss auf die DAS WAR'S-Karte!



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

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

Das Nilpferd führt seine Aktion „ständig“ 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 „ständig“ überholen.



Stärke 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 Tier oder auf ein Zebra, frisst es nicht weiter. Gefressene Tiere werden auf der DAS WAR'S-Karte abgelegt.



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

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

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



Stärke 9: Die Schlange... liebt die Ordnung – einfach 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. Artgenossen 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.



Stärke 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 „ständig“ durch – in jedem einzelnen Spielzug jedes Spielers.

Sie wird pro Spielzug maximal einmal bewegt (s. Beispiel 2 und 3).



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

Ein Zebra ist „ständig“ aktiv. Seine Aktion besteht darin, dass es **nie von Nilpferden überholt und von Krokodilen weder überholt noch gefressen** werden kann. Folglich sind auch alle Tiere, die **vor** einem Zebra in der Warteschlange stehen, ständig 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 „ständigen“ Überholaktion nicht am Zebra und folglich auch nicht mehr am Känguru vorbei.



Stärke 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.

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



Ein Chamäleon führt die **Aktion einer Tierart** aus, **die in der Drängelmeile anwesend ist**. Das Chamäleon nimmt (nur) für die Dauer dieser Aktion auch den Stärkewert der imitierten Tierart an.

Bereits beim Ausführen der „ständigen“ 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.

Stärke 4: Der Affe ... ist mit seinen Kumpels gemeinsam unausstehllich:



Ein einzelner Affe ist wirkungslos.

Gelangt ein **zweiter oder weiterer Affe** in die Drängelmeile, **scheucht** diese „Affenbande“ **Nilpferde und 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).



Stärke 3: Das Känguru... ist anderen Senkrechtstärtern 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.



Stärke 2: Der Papagei... nervt alle... verpfeift jeden... verunglimpft viele... verjagt irgendeinen:

Ein Papagei **verschuecht ein beliebiges Tier** aus der Drängemeile 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.



Stärke 1: Das Stinktief... riecht streng und findet das dufte:

Ein Stinktief vertreibt alle Tiere der **beiden stärksten** anwesenden **Tierarten** – aber **nie Stinktiefere**. Die vertriebenen Tiere werden auf die DAS WAR'S-Karte gelegt.



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



Bitte beachten: Wird ein **Chamäleon** als Stinktief ausgespielt, bleibt es so lange Stinktief (mit Kartenwert 1) bis die beiden stärksten Tierarten (soweit vorhanden) verjagt wurden.

