

De feesten in de Beasty Bar, georganiseerd door de Komo do Varaan, zijn legendarisch. Er is geen groot dier dat zo'n feest wil missen. Maar ook de kleine willen er naartoe. Al gauw is het een gedrang van jewelste en worden tanden ontbloot. Bijt de krokodil door? Zijn de stankcocktails van de stinkdieren toereikend? Of staan de kameleons wederom voor aap? Zelfs ervaren partyleeuwen stropen hun manen op als de zeehond weer eens de in- en uitgang verwisselt.

Spelmateriaal

48 dierkaarten (12 per speler)



1 overzichtsblad

1 kaart "Hemelpoort" 1 kaart "uitsmijter"



1 kaart "Beasty Bar" 1 kaart "Dat was het dan"

Kort speloverzicht

De dieren van de spelers willen naar het feest. Daartoe moeten ze het in de rij vóór de "Hemelpoort", de ingang van de Beasty Bar, tegen duwende en voordringende concurrenten opnemen. Steeds als er 5 dieren in de rij staan, mogen de 2 voorste naar binnen, maar wordt de laatste er door de uitsmijter uitgegooid. De speler die aan het einde van het spel de meeste dieren in de bar heeft wint!

Vorbereiding

- Iedere speler schudt de **12 kaarten in zijn kleur** en legt deze als **gedekte stapel** voor zich. Hij trekt **4 kaarten** en neemt deze in zijn hand.
- Leg de kaarten "Hemelpoort" en "uitsmijter" midden op tafel. Laat hiertussen ruimte voor **5 kaarten**. Deze ruimte noemen we de **wachtrij**.
- Leg de kaarten "Beasty Bar" en "Dat was het dan" er (met wat afstand) naast.
- Lees vóór het eerste spel het **overzichtsblad** en de uitleg van de dierkaarten (vanaf blz. 4).



Kracht 3: De kangoeroe ... is de andere dieren steeds een sprong voor:

Een kangoeroe **sprongt** over het achterste of, indien gewenst, de 2 achterste dieren in de wachtrij. De Kracht van de betreffende dieren is niet van belang.

Voorbeeld 18: de kangoeroe springt over de krokodil en de zebra. Daar is hij vanwege de zebra veilig voor de krokodil.



Kracht 2: De papegaai ... irriteert allen ... verlinkt iedereen ... denigreert velen ... verjaagt er één:

Een papegaai **verjaagt 1 dier naar keuze in de wachtrij** naar de kaart "Dat was het dan".



Voorbeeld 19: de papegaai verjaagt een dier naar keuze. Hij kiest voor de zebra (zie hierboven). De krokodil vreet nu de apen op die daarvoor door de zebra waren beschermd.



Kracht 1: Het stinkdier ... ruikt sterk en vindt dat mieters:

Een stinkdier verdrijft alle dieren van de **2 sterkste soorten in de wachtrij**, maar **nooit stinkdieren**. Leg de verdreven dieren op de kaart "Dat was het dan".



Let op: wordt een kameleon als "stinkdier" gespeeld, dan blijft hij zolang stinkdier totdat alle dieren van de 2 sterkste soorten (voor zover aanwezig) uit de wachtrij zijn verdreven.

Voorbeeld 20: het stinkdier verdrijft 2 krokodillen en het nijlpaard.



© 2014 Zoch Verlag
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl

Klantenservice: 0900 - 999 0000
klantenservice@999games.nl

Auteur: Stefan Kloß
Illustraties: Alexander Jung
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden.
Made in EU.

Art.Nr. 60 110 5059 004



www.zoch-verlag.com

Spelverloop

De speler met het dierlijkste pak is startspeler. Er wordt met de klok mee gespeeld. De speler die aan de beurt is, voert 5 acties in onderstaande volgorde uit:

1. Kaart spelen
2. Dieractie van de gespeelde kaart uitvoeren
3. "Voortdurende" dieracties uitvoeren
4. "5 dieren"-controle (Hemelport openen en uitsmijter aan het werk zetten)
5. Kaart trekken

1. Kaart spelen

Leg **1 dier** uit je hand open aan het **einde van de wachtrij**. Is de wachtrij leeg, dan start het gespeelde dier een nieuwe wachtrij bij de Hemelport.

De wachtrij: de spelers leggen hun gespeelde dieren open **naast elkaar** in deze rij. Elk nieuw dier moet **achteraan de rij aansluiten** (verder weg van de Hemelport). Er kunnen **niet meer dan 5 dierkaarten** in de wachtrij liggen.

Voorbeeld: Danny legt een giraffe in de wachtrij. Deze sluit achteraan de rij aan.




2. Dieractie van de gespeelde kaart uitvoeren

De speler voert nu, indien mogelijk, de **actie van het gespeelde dier** uit.

Voorbeeld 2: Danny haalt met zijn giraffe de papegaai in (zie het overzicht van de dieracties vanaf blz. 4).



3. "Voortdurende" dieracties uitvoeren (G)

4 diersoorten tonen dit symbool: , dat aangeeft dat de actie in elke beurt van iedere speler moet worden uitgevoerd. De speler die aan de beurt is voert, indien mogelijk, de dieracties van alle nijlpaarden, krokodillen, giraffen en zebra's in de wachtrij uit. Hij begint met het dier dat het dichtst bij de Hemelport staat en werkt zo naar achteren toe.

Uitzondering: een giraffe die in de huidige beurt is gespeeld én al een dier heeft ingehaald, kan in deze stap niet nog een dier inhalen.

Voorbeeld 3: het nijlpaard haalt "voortdurend" zwakkere dieren in. Hier staat het echter al vooraan de rij. Daardoor doet het niets. De rode giraffe haalt de aap in. De gele giraffe doet dat (nog) niet, omdat deze in de huidige beurt is gespeeld en de papegaai al heeft ingehaald (zie voorbeeld 2).



4. "5 dieren"-controle (Hemelport openen en uitsmijter aan het werk zetten)

Liggen er **na het uitvoeren van alle "voortdurende" dieracties** minder dan 5 dierkaarten in de wachtrij, dan gebeurt er niets. Ga verder met actie 5 "Kaart trekken".

Bestaat de wachtrij echter uit **5 dieren**, dan gaat de Hemelport **open**. Daarnaast gooit de uitsmijter 1 dier uit de wachtrij.

- De **2 dieren** die het dichtst bij de Hemelport staan, mogen naar binnen. Leg beide dierkaarten **gedekt** op de kaart "Beasty Bar" en laat deze er tot het einde van het spel liggen.
- Het dier dat **achteraan** de rij staat, wordt er door de uitsmijter **uitgegooid**. Leg de dierkaart **gedekt** op de kaart "Dat was het dan" en laat deze er tot het einde van het spel liggen.
- Schuif nu de resterende dieren in de wachtrij (zonder de volgorde te veranderen) naar voren, zodat deze vooraan bij de Hemelport staan.

Opmerking: het openen van de Hemelport is de enige mogelijkheid om de Beasty Bar binnen te komen. Dieren kunnen er als gevolg van bepaalde dieracties wel direct vanuit de wachtrij worden uitgegooid. Schuif ook in dit geval overgebleven kaarten in de wachtrij richting de Hemelport door.

Voorbeeld 4: de wachtrij bestaat **na** het uitvoeren van de "voortdurende" dieracties uit **5 dieren**. De Hemelport opent zich voor het nijlpaard en de rode giraffe, die de bar in mogen. De papegaai, die achteraan staat, wordt eruit gooid (gaat naar de kaart "Dat was het dan").



5. Kaart trekken

De speler trekt aan het einde van zijn beurt 1 kaart van zijn gedekte stapel en neemt deze in zijn hand. Is zijn gedekte stapel leeg, dan vervalt deze actie.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen nadat de spelers al hun kaarten hebben gespeeld. **De speler met de meeste dieren in de Beasty Bar wint.** Bij een gelijke stand wint van hen de speler wiens dieren totaal de laagste waarde hebben. Het is mogelijk dat meerdere spelers de winst delen.

Variant voor gevorderden

De spelregels van het basisspel zijn van kracht. Pas de volgende wijzigingen toe:

Iedere speler **kies 4 dieren** uit zijn set van 12 kaarten, die hij gedekt in de doos legt (de andere spelers zien zo niet om welke dieren het gaat). Iedere speler speelt dus met 8 kaarten (in plaats van 12). Onderaan het **overzichtsblad** toont een tabel hoeveel punten een speler krijgt als hij het betreffende dier in de Beasty Bar krijgt. De speler met de **meeste punten** aan het einde van het spel wint.

De diekaarten (verduidelijkingen van alle diertacties)

De waarde op de kaart geeft de kracht van het dier aan. Iedere speler heeft de beschikking over dezelfde 12 dieren.



Kracht 12: De leeuw ... vindt zichzelf de ware nummer 1:

Treft de gespeelde leeuw geen soortgenoten in de wachtrij aan, dan legt hij alle **apen** in de wachtrij op de kaart "**Dat was het dan**". Daarna gaat hij **vóór alle** andere dieren in de wachtrij staan.



Voorbeeld 5: "Dat was het dan" voor de apen. De leeuw gaat direct bij de Hemelpoort staan.

Bevindt zich al een leeuw in de wachtrij, dan gaat de juist gespeelde leeuw naar de kaart "Dat was het dan".



Voorbeeld 6: er is al een leeuw! De (lichtzinnige) nieuweling moet direct naar de kaart "Dat was het dan"!



Kracht 11: Het nijlpaard ... stampst dikhuidig alles opzij wat in de weg loopt:

Het nijlpaard **dringt zich langs alle zwakkere** dieren, met uitzondering van de zebra, richting de Hemelpoort.



Voorbeeld 7: het nijlpaard haalt alle dieren in, met uitzondering van de leeuw.

Het nijlpaard voert zijn actie "voortdurend" uit in actie 3 van de beurt van iedere speler.



Voorbeeld 8: een kangoeroe springt over 2 nijlpaarden. In actie 3 van dezelfde beurt halen de nijlpaarden de kangoeroe weer in, omdat ze zich "voortdurend" langs zwakkere dieren dringen.



Kracht 10: De krokodil ... vreet zich er graag ten koste van een ander door:

Een krokodil vreet alle **vóór hem staande zwakkere** dieren op. Stuit hij daarbij op een sterker dier of een zebra, dan stopt hij met vreten. Leg opgevreten dieren op de kaart "Dat was het dan".



Voorbeeld 9: de krokodil vreet de zwakkere dieren die vóór hem staan op, maar de kangoeroe niet, want hij komt de leeuw niet voorbij.

De krokodil voert zijn actie "voortdurend" uit in actie 3 van de beurt van iedere speler.

Voorbeeld 10: een (niet bijzonder slimme) kangoeroe springt over een papegaai en een krokodil. De krokodil "vreet" daarna direct de kangoeroe op, omdat hij zijn actie "voortdurend" uitvoert. De papegaai wordt niet opgevreten, omdat hij **achter** de krokodil zit.



Kracht 9: De slang ... probeert de orde te handhaven:

Een slang zorgt ervoor dat **alle dieren op kracht worden gesorteerd**. Leg het sterkste dier bij de Hemelpoort, het één na sterkste dier daarachter, enzovoort. Gelijke dieren halen elkaar daarbij niet in.



Voorbeeld 11: de groene slang herstelt de orde. Het sterkste dier, het nijlpaard, staat nu bij de Hemelpoort. De al aanwezige blauwe slang blijft vóór de (nieuwe) groene. De papegaai (met de laagste waarde) zit nu achteraan.



Kracht 8: De giraffe ... stapt zelfingenomen over kleinere dieren heen:

Een giraffe haalt **een zwakker dier in dat direct vóór hem in de wachtrij staat**. Staat er een sterker dier, dan **blijft de giraffe erachter staan**.

De giraffe voert zijn actie "voortdurend" uit in actie 3 van de beurt van iedere speler. Let op: een giraffe kan per beurt maar 1 dier inhalen (zie voorbeelden 2 en 3).



Kracht 7: De zebra ... beschouwt zijn strepen als een enorm stopbord:

De zebra is "voortdurend" actief. Zijn actie houdt in dat hij **nooit door nijlpaarden en krokodillen kan worden ingehaald of opgevreten**.

Daardoor zijn ook alle dieren die **vóór** een zebra in de wachtrij staan tegen aanstormende nijlpaarden en vraatzuchtige krokodillen beschermd.



Voorbeeld 12: hier zijn alle dieren in de wachtrij zwakker dan de gespeelde krokodil. Toch worden de gele papegaai, de giraffe en de zebra niet opgevreten, omdat de krokodil de zebra niet voorbijkomt. De krokodil vreet uitsluitend de rode papegaai op.

Voorbeeld 13: een kangoeroe springt over het nijlpaard en de zebra. Omdat de zebra het nijlpaard blokkeert, komt het zowel de zebra als de kangoeroe niet voorbij.



Kracht 6: de zeehond ... vindt gewoon een nieuwe ingang:

Een gespeelde zeehond **verwisselt de Hemelpoort en de kaart "uitsmijter"**.



Let op: door de actie van de zeehond bevinden dieren die eerst achter de krokodil stonden zich er nu vóór.



Voorbeeld 14: de zeehond verwisselt de Hemelpoort en de kaart "uitsmijter". Het nijlpaard gaat de zeehond voorbij. De krokodil komt de zebra niet voorbij en vreet daardoor ook de zeehond niet op.



Kracht 5: De kameleon ... doet net of hij een ander dier is:

Een kameleon voert de actie van een **dier in de wachtrij uit**. Uitsluitend tijdens het uitvoeren van deze actie neemt de kameleon ook de kracht van het geïmiteerde dier aan.

Al aan het begin van actie 3 van de beurt waarin de kameleon wordt gespeeld, is hij weer een kameleon met waarde 5.



Voorbeeld 15: het is niet verstandig om de kameleon in deze situatie een nijlpaard te laten imiteren, omdat hij als nijlpaard de krokodil voorbijgaat en daarna direct als kameleon met waarde 5 door de krokodil wordt opgevreten.



Kracht 4: De aap ... is met zijn kompanen onuitstaanbaar:

Een aap alleen is nutteloos.

Is de gespeelde aap **niet de enige aap in de wachtrij**, dan "pest" deze apenbende alle **nijlpaarden en krokodillen** in de wachtrij naar de kaart "Dat was het dan".

De gespeelde aap dringt zich vervolgens helemaal naar voren tot bij de Hemelpoort. Hij verzamelt alle andere apen in de wachtrij direct **achter zich, maar in omgekeerde volgorde**.



Voorbeeld 16: de gespeelde rode aap haalt alle dieren in, omdat er al apen in de wachtrij staan. De blauwe en de gele aap gaan naar posities 2 en 3, maar doen dat in omgekeerde volgorde.



Voorbeeld 17: de kameleon wordt als "aap" gespeeld. Omdat er al een aap in de wachtrij staat, verjaagt hij de krokodil en het nijlpaard. Hij haalt verder alle dieren in en neemt daarbij zijn rode apenkompaan mee (zie diereactie "aap").