



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

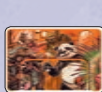


52 Tierkarten (je 13 Tiere in 4 Farben)

## 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



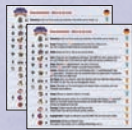
2 x Heaven's Gate / Rauswurf (Vorder- / Rückseite)



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

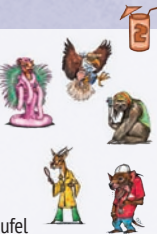
Schließe deinen Zug ab, indem du wieder auf vier Handkarten nachziehst. Ist dein Nachziehstapel bereits leer, entfällt das Nachziehen.

## 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.

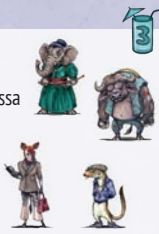
### 2 Punkte:

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



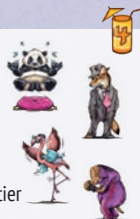
### 3 Punkte:

- 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.
-  **<Dauerhafte> Tieraktion:**  
Ununterbrochen aktiv.
-  **Großer Rausschmeißer:**  
Stark und gefährlich.
-  **Kleiner Rausschmeißer:**  
Nicht stark, aber trotzdem gefährlich.
-  **Trampler:** Drängelt sich mächtig vor.
-  **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 drängelt 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 drängelt 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.

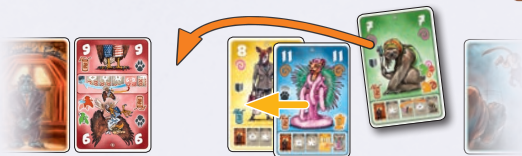


## 7: Das Faultier ... ist so faul, dass sogar das Tier hinter ihm einnickt:



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 entsprechend 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:



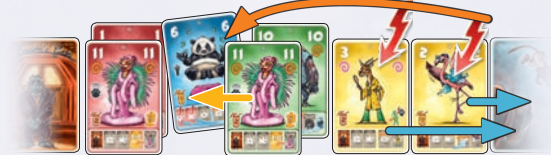
Der Zen-Panda ist ein kleiner Rauschmeißer. Er setzt sich **zwischen zwei andere Tiere** seiner Wahl in der Drängelmeile und **definiert die neue Mitte der Warteschlange**.

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 Kamel 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 Kamel 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!



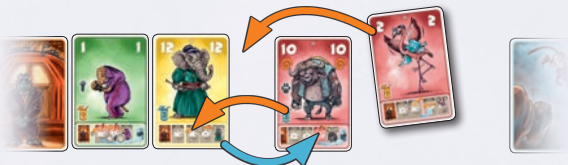
**Beispiel 18:** Der blaue Spieler hat sein Faultier vor den Büffel gespielt. Damit fällt der Fünf-Tiere-Check positiv aus. Der Adler stürzt sich auf die Gazelle, die sich in die Bar flüchtet. DAS WAR'S dann für den Adler. Das Faultier und der Büffel kommen in die Bar.



### 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

