

Beasty Bar - KSR

Man spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer am Zug ist, führt nacheinander diese 5 Aktionen durch:

1) Karte ausspielen:

Lege ein Tier aus Deiner Hand offen ans Ende der Warteschlange in der Drängelmeile.
Max. 5 Tiere können dort liegen. Heaven's Gate ist am Kopf der Warteschlange.

2) Tieraktion der gespielten Karte ausführen:

Führe die Aktion der gerade gespielten Karte aus, falls möglich.

- Löwe (12): Der Löwe zieht nach ganz vorn, alle Affen auf "DAS WAR'S".
Ist schon ein Löwe in der Warteschlange, landet ein neuer Löwe auf "DAS WAR'S".
- Nilpferd (11): Das Nilpferd überholt alle Tiere, außer Löwen.
Es überholt ständig, also auch während der Züge anderer Spieler.
- Krokodil (10): Das Krokodil frisst alle vor ihm platzierten schwächeren Tiere (= auf "DAS WAR'S").
Trifft es auf ein stärkeres Tier oder ein Zebra, frisst es nicht weiter.
Es frisst ständig, also auch während der Züge anderer Spieler.
- Schlange (9): Die Schlange bewirkt, dass alle Tiere nach Stärke absteigend geordnet werden.
Artgenossen überholen sich jetzt nicht.
- Giraffe (8): Die Giraffe überholt ein schwächeres Tier, das direkt vor ihr in Warteschlange steht.
Sie überholt ständig, also auch während der Züge anderer Spieler.
Die Giraffe wird je Spielzug max. 1mal bewegt.
- Zebra (7): Das Zebra wird nie von Nilpferden überholt.
Es wird nie von Krokodilen überholt/gefressen.
- Robbe (6): Die Robbe vertauscht die Karten "Heaven's Gate" und "Rauswurf".
Dadurch verändert sich auch die Handlungssituation für Krokodile.
- Chamäleon (5): Das Chamäleon imitiert ein Tier der Warteschlange (auch dessen Stärke).
Für die Ausführung der ständigen Tieraktionen hat es aber eine Stärke von 5.
- Affe (4): Gelangt ein 2. oder 3. Affe in die Drängelmeile, scheucht diese Affenbande
Nilpferde und Krokodile auf "DAS WAR'S".
Der eben gespielte Affe rückt direkt zum Heaven's Gate vor.
Alle Affen versammeln sich direkt hinter ihm, aber in umgekehrter Reihenfolge.
- Känguru (3): Das Känguru überspringt das hinterste Tier (vor ihm) oder beide hintersten Tiere,
egal, wie stark diese sind.
- Papagei (2): Der Papagei verscheucht ein beliebiges Tier auf "DAS WAR'S".
- Stinktief (1): Das Stinktief vertreibt alle Tiere der beiden stärksten anwesenden Tierarten,
aber nie Stinktief. Die vertriebenen Tiere landen auf "DAS WAR'S".

3) Ständige Tieraktionen ausführen:

Tiere mit dem Symbol "Klammeraffe" haben ständige Funktionen.
In jedem Zug jedes Spielers werden sie durchgeführt, wenn möglich.
Bei Giraffen gilt das Prinzip auch, aber nur, wenn sie nicht im laufenden Zug ausgespielt wurden.
Man beginnt mit dem Tier bei Heaven's Gate und endet bei dem Tier nahe der Rauswurfkarte.

4) Fünf-Tiere-Check:

Sind genau 5 Tiere in der Warteschlange, gehen die 2 Tiere mit größter Nähe zu Heaven's Gate
in die Bar (verdeckt auf die Bar-Karte). Des weiteren geht das hinterste Tier auf "DAS WAR'S".
Die verbliebenen Tiere rücken zu Heaven's Gate auf.

5) Karte nachziehen:

Nimm die oberste Karte (falls vorhanden) Deines Nachziehstapels auf die Hand.

Spielende:

Sind von allen Spielern alle Tierkarten gespielt, ist das Spiel vorbei und es gewinnt, wer die meisten
Tiere in der Beastly Bar hat. Patt: Der/die Beteiligte(n) mit niedrigerem Gesamtstärkewert sieg(t)en.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 20.01.15
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de