

Beasty Bar

de Stefan Kloss



Les fêtes du Beasty Bar de Como le varan sont légendaires. Aucun animal qui se respecte ne voudrait les manquer. Et les autres non plus. Mais seul celui qui laisse suffisamment d'invités dans la file d'attente derrière lui peut entrer. Et voilà qu'on se bouscule, se pousse et qu'on montre les crocs. Le crocodile arrivera-t-il à s'imposer grâce à ses dents ? Les cocktails parfumés des mouffettes seront-ils trop exaltants ? Les caméléons feront sans doute de nouveau des singeries. Même les lions habitués de la fête auront la crinière qui se dresse quand le premier phoque veut intervenir à l'entrée et la sortie...

Matériel

48 cartes animaux (12 animaux de 4 couleurs différentes)



4 cartes aide-mémoire (internationales, avec récapitulatif pour la variante au verso)



1 carte Heaven's Gate 1 carte d'expulsion



1 carte Beasty Bar 1 carte C'EST FINI

But du jeu

Tes animaux veulent participer à la fête. Pour cela, ils doivent s'imposer à « Heaven's Gate », la porte d'entrée du Beasty Bar, face à des concurrents qui bousculent et mordent. Chaque fois que la file d'attente atteint cinq animaux, les deux premiers peuvent entrer, et le dernier de la file est expulsé. Le gagnant est celui qui fait entrer le plus grand nombre de ses propres animaux dans le bar.

Préparation du jeu

- Chacun mélange les 12 animaux de **sa** couleur et en prend 4 dans la main. Il pose les 8 animaux restants devant lui sans les regarder pour former une **pioche face cachée**.
- Posez la carte **Heaven's Gate** et la **carte d'expulsion** au centre de la table. Laissez un **emplacement libre** pour cinq cartes animaux entre elles. Cet espace s'appelle la **zone de bousculade**.
- Posez les cartes **Beasty Bar** et **C'EST FINI** à côté de la zone de bousculade, un peu à l'**écart**.
- Lisez la carte Aide-mémoire avant la première partie !



la zone de bousculade



Déroulement de la partie

Le joueur avec la tenue la plus animalière commence. Puis vous continuez dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand c'est ton tour, tu accomplis les 5 actions suivantes l'une après l'autre :

1. Jouer une carte
2. Accomplir l'action de l'animal correspondant à la carte jouée
3. Accomplir les actions « permanentes » de l'animal
4. Ouvrir Heaven's Gate et procéder à l'expulsion
5. Piocher une carte

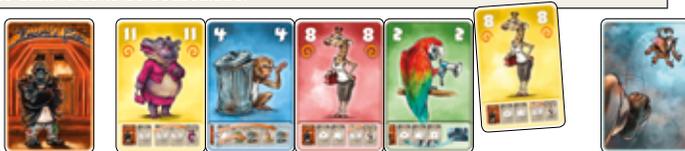
1. Jouer une carte

Choisis **une carte** Animal de ta main et pose-la face visible à la **fin de la file d'attente** dans la zone de bousculade. Si la zone de bousculade est momentanément vide, l'animal posé commence une (nouvelle) file d'attente devant Heaven's Gate.

Explication : dans la zone de bousculade, toutes les cartes jouées, posées face visible **les unes à côté des autres**, forment une « file d'attente ». Tout nouvel animal posé doit d'abord se **placer derrière** : plus loin de Heaven's Gate que tous les animaux déjà posés (voir exemple 1).

5 animaux maximum peuvent être posés dans la zone de bousculade.

Exemple 1 : tu poses ta girafe dans la zone de bousculade. Elle se place à la fin de la file d'attente.



2. Accomplir l'action de l'animal correspondant à la carte jouée

Accomplis maintenant **l'action de l'animal correspondant à la carte jouée, si possible.**

Exemple 2 : conformément à « son » action, tu places la girafe jouée devant le perroquet.



3. Accomplir les actions « permanentes » des animaux

Quatre animaux possèdent ce symbole sur leur carte : . Les actions de l'hippopotame, du crocodile et du zèbre doivent de nouveau être accomplies **à chaque tour suivant de chaque joueur, si possible.**

Ceci est également valable pour les girafes à condition qu'elles n'aient pas été jouées (et déjà déplacées) durant ce tour.

Exemple 3 : l'action « permanente » de l'hippopotame n'a aucun effet. La girafe rouge dépasse le singe. La girafe jaune ne fait rien parce qu'elle vient d'être posée pendant le tour en cours.



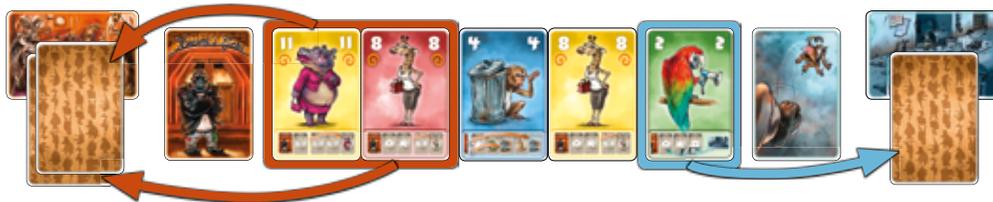
4. Ouvrir Heaven's Gate et procéder à l'expulsion

Après accomplissement de **toutes** les actions des animaux, vérifiez maintenant si la file d'attente comprend **5 animaux**. Si c'est le cas, elle est **assez longue** pour ouvrir. Si la file d'attente comprend **moins de 5 animaux**, il ne se passe rien (Le jeu continue ensuite immédiatement avec l'action 5 : « piocher une carte »).

La file d'attente comprend **5 animaux**. **Dans ce cas**, on ouvre Heaven's Gate. Et on procède aussi à l'expulsion :

- Les **deux animaux les plus proches de Heaven's Gate** ont réussi à entrer dans le bar : posez les deux **face cachée** sur la **carte Beasty Bar**. Si des animaux s'y trouvent déjà, posez les deux nouveaux arrivants (également face cachée) par-dessus. Tous ces animaux font maintenant la fête **sans être dérangés jusqu'à la fin de la partie**.
- Le **dernier** animal de la file d'attente est **expulsé** : posez-le face cachée sur la **carte C'EST FINI**. Il y restera jusqu'à la fin du jeu. Pas de chance, la fête se déroule sans cet animal.
- Les **animaux restants** dans la zone de bousculade sont avancés vers Heaven's Gate (sans modifier l'ordre) pour faire de la place derrière eux dans la file d'attente afin de poser de nouveaux animaux.

Exemple 4 : 5 animaux occupent la zone de bousculade après accomplissement de toutes les actions permanentes. Heaven's Gate s'ouvre pour l'hippopotame et la girafe rouge qui peuvent entrer dans le bar. En tant que dernier des 5 animaux en attente, le perroquet est expulsé et atterrit sur la carte C'EST FINI.



5. Piocher une carte

Pour terminer ce tour, tu prends la première carte de ta pioche. Si ta pioche est vide, cette action est supprimée.

Fin de la partie et gagnant

La partie se termine dès que tous les joueurs ont posé toutes leurs cartes animaux. Les **invités** du Beasty Bar sont maintenant triés par couleur et comptés. **Celui qui a le maximum de ses propres animaux dans le Beasty Bar gagne**. Si plusieurs joueurs sont à égalité, ces joueurs additionnent les **points des cartes** de leurs invités. Celui d'entre eux dont les invités totalisent le **moins** de points gagne alors. Il peut y avoir plusieurs gagnants.

Variante de jeu pour avancés

Les cartes aide-mémoire sont posées verso visible. Le nombre de points indique le nombre de points de victoire obtenus par le propriétaire de cet animal s'il atteint le Beasty Bar.

Par dérogation à la règle du jeu connue, pour cette variante de jeu, chaque joueur retire **4 animaux au choix** avant le début du jeu. Il ne dévoile **pas** aux autres joueurs de quels animaux il s'agit et les repose dans la boîte de jeu face cachée. On joue avec les **huit animaux restants par joueur** selon les règles connues. Le joueur dont les invités du Beasty Bar totalisent le maximum de points gagne.

Les cartes animaux (signification des actions et exemples)

La valeur de la carte affiche la force de l'animal.



Force 12 : le lion ... se prend pour le seul vrai numéro 1.

Si le lion posé ne rencontre pas de congénères, il envoie tous les singes qui attendent sur la carte C'EST FINI.

Puis il se place devant **tous** les autres animaux.

Il ne tolère pas un deuxième lion : s'il y a déjà un lion, le lion nouvellement joué atterrit sur la carte C'EST FINI.



Exemple 5 : C'EST FINI pour les deux singes. Le lion se place devant le zèbre et le crocodile, directement à Heaven's Gate.



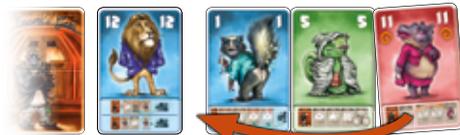
Exemple 6 : il y a déjà un lion. Le nouvel arrivant termine immédiatement sur la carte C'EST FINI.



Force 11 : l'hippopotame ... avec sa peau épaisse écarte tous ceux qui le laissent passer.

Chaque hippopotame bouscule et passe devant tous les animaux posés en direction de Heaven's Gate. Mais il ne peut pas passer devant ses congénères, les animaux plus forts (lions) ni les zèbres (voir : « le zèbre »).

L'hippopotame accomplit son action « en permanence », après chaque tour (suivant) de chaque joueur.



Exemple 7 : D'ici, l'hippopotame dépasse tous les animaux, sauf le lion plus fort. .

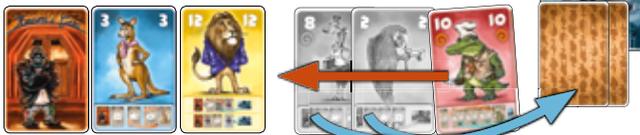


Exemple 8 : un kangourou dépasse deux hippopotames. Les deux hippopotames dépassent immédiatement de nouveau le kangourou parce qu'ils accomplissent leur action « en permanence ».



Force 10 : le crocodile... s'empiffre volontiers au détriment des autres.

Un crocodile dévore tous les animaux **plus faibles** placés **devant lui**. Si le crocodile atteint un animal **plus fort** ou un **zèbre**, il ne continue pas à dévorer les animaux. Les animaux dévorés sont posés sur la carte C'EST FINI.



Exemple 9 : Le crocodile mange tous les animaux plus faibles devant lui, sauf le kangourou. Le crocodile ne peut pas doubler le lion (plus fort).

Le crocodile accomplit son action « en permanence », après chaque tour (suivant) de chaque joueur.

Exemple 10 : un kangourou imprudent dépasse un perroquet et un crocodile. Le crocodile dévore immédiatement le kangourou parce que l'action du crocodile est « permanente ». Le perroquet n'est pas concerné, parce qu'il se trouve derrière le crocodile dans la file d'attente.



Force 9 : le serpent... aime l'ordre, tout simplement parce qu'il aime faire la queue.

Poser une carte serpent a pour effet que tous les animaux de la zone de bousculade sont immédiatement **classés selon leur force** (valeur de la carte) : l'animal le plus fort arrive à Heaven's Gate. Les autres animaux se placent derrière en fonction de leur force. L'ordre des congénères entre eux ne change pas.



Exemple 11 : le serpent vert (re)met de l'ordre : l'animal le plus fort, l'hippopotame, est maintenant placé à l'entrée. Le serpent bleu déjà posé reste devant le (nouveau) serpent vert. Le perroquet (l'animal le plus faible) ferme la marche.



Force 8 : la girafe... parade fièrement devant les plus petits.

Une girafe dépasse **un** animal plus faible placé directement devant elle dans la file d'attente. Si aucun animal plus faible ne s'y trouve, la girafe reste derrière.

La girafe accomplit son action « en permanence », à chaque jour (suivant) de chaque joueur. La girafe accomplit son action « en permanence », à chaque tour (suivant) de chaque joueur, mais les girafes ne peuvent dépasser qu'un seul animal par tour (voir les exemples 2 et 3).



Force 7 : le zèbre... considère ses rayures comme un grandiose signal de ralentissement.

Les **zèbres** sont **actifs « en permanence »**. Leur action consiste dans le fait qu'ils ne peuvent **jamais être dépassés par les hippopotames** et **ni dépassés, ni dévorés par les crocodiles**. En conséquence, tous les animaux placés devant un zèbre dans la file d'attente sont donc toujours à l'abri d'un dépassement ou d'être dévorés par les hippopotames et les crocodiles.



Exemple 12 : ici, tous les animaux posés sont plus faibles que le crocodile joué. Malgré cela, le perroquet jaune et la girafe sont épargnés parce que le crocodile ne peut pas dépasser le zèbre. Le crocodile ne dévore que le perroquet rouge.

Exemple 13 : si un kangourou dépasse un hippopotame et un zèbre, l'hippopotame est bloqué par le zèbre. Même avec son action de dépassement « permanente », l'hippopotame ne peut donc pas passer devant le zèbre, et donc plus devant le kangourou.



Force 6 : le phoque... réinvente tout simplement l'entrée.

Un phoque posé intervertit les cartes Heaven's Gate et expulsion.

Attention : si suite à son action, un phoque se trouve devant des crocodiles et/ou des hippopotames (sans être protégé par un zèbre), il est dévoré/dépassé (lors de leur action « permanente »).



Exemple 14 : le phoque intervertit les cartes Heaven's Gate et expulsion. L'hippopotame passe maintenant devant lui. Le crocodile ne peut pas passer devant le zèbre. Si aucun zèbre n'était posé, le crocodile dévorerait le phoque.



Force 5 : le caméléon... se fait passer pour un autre animal.

Celui qui joue un caméléon accomplit l'**action d'un animal présent dans la zone de bousculade**. Le caméléon prend aussi la valeur de l'animal imité (seulement pendant la durée de cette action. Mais dès l'accomplissement des actions « permanentes » (même au cours du même tour), le caméléon redevient un caméléon avec sa force 5.



Exemple 15 : ce ne serait pas malin de jouer le caméléon comme hippopotame dans cette situation, parce qu'après être passé devant le crocodile (en tant qu'hippopotame avec la force 11), il sera dévoré par celui-ci (en tant que caméléon avec la force 5).



Force 4 : le singe... est insupportable quand il est avec ses copains.

Un singe seul dans la file d'attente est sans effet.

Si un **deuxième (troisième, quatrième)** singe arrive dans la zone de bousculade, cette « bande de singes » chasse tous les **hippopotames et crocodiles** qui attendent vers la carte C'EST FINI. Puis le **singe** qui vient d'être joué passe devant **tous** les animaux restants en direction de Heaven's Gate. Il réunit ses copains singes qui attendent directement **derrière lui** dans la file d'attente. Les singes avancent alors en ordre inversé.



Exemple 16 : le singe rouge nouvellement posé dépasse tout le monde parce qu'il y a déjà des singes. Les singes bleu et jaune prennent les places 2 et 3 et inversent alors leur ordre dans la file d'attente.



Exemple 17 : le caméléon est joué comme singe. Parce qu'un singe est déjà en jeu, il chasse le crocodile et l'hippopotame et dépasse tous les autres animaux, en emmenant son copain singe (voir action du singe). Si un autre singe est posé ensuite, le caméléon déjà posé n'est cependant plus un copain singe, mais simplement de nouveau un caméléon.



Force 3 : le kangourou ... a toujours un saut d'avance sur les autres.

Un kangourou posé dépasse le dernier animal ou (au choix du joueur) les deux derniers animaux de la file d'attente. La force des animaux dépassés n'a pas d'importance.

Exemple 18 : le kangourou dépasse le crocodile et le zèbre, et il est en sécurité devant le crocodile grâce au zèbre.



Force 2 : le perroquet ... énerve tout le monde... moucharde sur chacun ... en dénigre beaucoup... en chasse un seul.

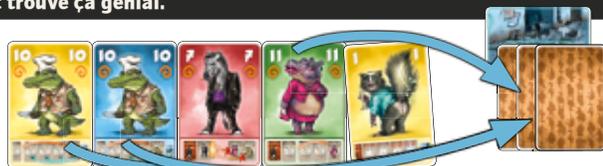
Celui qui joue un perroquet chasse un animal au choix de la zone de bouculade et le pose sur la carte C'EST FINI.

Exemple 19 : le perroquet chasse un animal au choix. Dans ce cas, le joueur choisit le zèbre (illustration supérieure). Le crocodile dévore ensuite les animaux auparavant protégés par le zèbre (les singes).



Force 1 : la mouffette ... sent fort et trouve ça génial.

Une mouffette chasse tous les animaux des deux **espèces les plus fortes** présentes à ce moment-là, mais **jamais les mouffettes**. Les animaux chassés sont posés sur la carte C'EST FINI.



Exemple 20 : la mouffette chasse les deux crocodiles et l'hippopotame.



Attention : si un caméléon est joué comme mouffette, il « reste » une mouffette (avec force 1) jusqu'à ce que les deux espèces d'animaux les plus fortes (le cas échéant) soient chassées.

Art. Nr. : 60 110 5059
Auteur : Stefan Kloss
Illustration : Alexander Jung
Traduction : Birgit Irgang

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

© 2014 Zoch Verlag
Brienner Str. 54a
80333 München

