



## 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 se bousculent. À chaque fois que la file d'attente comprend cinq animaux, les deux premiers peuvent entrer, et le dernier de la file est renvoyé. Le gagnant est celui qui fait entrer le plus grand nombre de ses propres animaux dans le bar.

## Matériel

48 cartes animaux (12 animaux de 4 couleurs différentes)



2 cartes Heaven's Gate/expulsion



2 cartes aide-mémoire

1 carte Beasty Bar 1 carte C'EST FINI

Si vous connaissez déjà « Beasty Bar », attention aux changements de règle et remarques suivantes ...

... avant la première partie :

- Les animaux qui arrivent sur la **carte C'EST FINI** n'y restent plus face cachée, mais sont dès maintenant posés **face visible**.
- Celui qui envoie **plusieurs** animaux sur la carte C'EST FINI pendant son tour décide dans quel **ordre** il les y dépose.
- Le vautour n'obéit pas à la règle (c'est le seul animal) selon laquelle tous les animaux qui atterrissent sur la carte C'EST FINI doivent y rester jusqu'à la fin de la partie.
- En cas **d'égalité** à la fin de la partie, aidez-vous du tableau que vous trouverez au bas de la carte aide-mémoire. Il attribue les points de victoire aux animaux (notamment pour la variante décrite à la page 3). Parmi les joueurs à égalité, celui qui obtient **le plus grand nombre de points** avec ses invités du Beasty Bar gagne.

... avant les parties suivantes :

- Dès que vous connaîtrez bien tous les animaux, vous pourrez combiner les jeux de cartes (tous les animaux) de « Beasty Bar » et « New Beasts in Town ». Chacun combine les 12 animaux qu'il choisit. Le jeu de cartes de chaque joueur doit comporter chaque valeur de cartes (de 1 à 12) **une seule fois**.
- Les vrais fêtards jouent ensuite tout de suite le « match retour », pour lequel chacun utilise les animaux qu'il vient d'écarter (provenant des deux jeux de cartes).
- Les cartes **Heaven's Gate** et **expulsion** présentent deux faces différentes. Cela ne change rien au jeu. Ce n'est qu'une aide, si un phoque intervertit une fois encore l'entrée et la sortie. Vous pourrez alors simplement retourner ces cartes, au lieu de les intervertir.

**En tant que grands habitués du Beasty Bar, vous pouvez maintenant**

## Préparation du jeu **passer à la page 19 (Fin de la partie et gagnant).**

- 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 les deux cartes **Heaven's Gate/expulsion** au centre de la table, l'une sur la face Heaven's Gate, l'autre sur la face expulsion. Laissez un emplacement libre pour cinq cartes d'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**.
- Avant de jouer, lisez la **carte aide-mémoire** et les explications des actions des animaux (à partir de la page 20).

## Déroulement de la partie

Le joueur avec le rire le plus animalier 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 » des animaux 4. Contrôler s'il y a cinq animaux (ouvrir Heaven's Gate et procéder à l'expulsion) 5. Piocher une carte

### 1. Jouer une carte

Pose **un animal** de ta main 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.

La zone de bousculade : ici tous les animaux joués – posés côte à côte face visible – constituent une file d'attente. Tout nouvel animal posé doit d'abord se placer derrière. 5 animaux maximum peuvent être posés dans la zone de bousculade. À chaque fois qu'au cours du jeu une place se libère dans la zone de bousculade, les animaux suivants avancent dans le même ordre et occupent la place libérée.

**Exemple 1** : tu poses ton lama dans la zone de bousculade. Il 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 c'est possible.

**Exemple 2** : avec le lama que tu viens de jouer, tu craches sur le porc-épic devant lui, qui prend la fuite écoré et se repositionne à la fin de la file d'attente.



### 3. Accomplir les actions « permanentes » des animaux (🌀).

Trois espèces d'animaux possèdent ce symbole sur leur carte : 🌀. L'action du porc-épic doit être accomplie « en permanence », donc renouvelée à chaque coup de chaque joueur, si c'est possible. Ceci s'applique aussi au tigre et au lama – mais seulement s'ils n'ont pas été posés pendant le tour en cours (et donc déjà bougés). Vous commencez par l'animal devant Heaven's Gate et terminez avec celui qui est le plus proche de la carte d'expulsion

**Exemple 3** : à chaque coup de chaque joueur, le tigre saute une fois sur le deuxième animal suivant, si celui-ci est plus faible que lui. Ici, il saute par-dessus l'ours (plus fort) et dévore le paon. Le lama rouge jaune ne crache pas une deuxième fois. Il vient seulement d'être joué pendant le tour en cours et a déjà craché sur le porc-épic.



Celui qui envoie **plusieurs** animaux sur la carte C'EST FINI pendant son tour décide dans quel **ordre** il les y dépose.

#### 4. Contrôler s'il y a cinq animaux (ouvrir Heaven's Gate et procéder à l'expulsion)

Quand vous aurez **accompli toutes les actions des animaux**, vérifiez si la file d'attente comprend **exactement 5 animaux**. Si la file d'attente comprend moins de 5 animaux, il ne se passe rien. (Le jeu continue ensuite avec l'action 5 : « piocher une carte »).

Si la file d'attente comprend 5 animaux, 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 cartes face cachée** sur la carte **Beasty Bar**, elles y resteront jusqu'à la fin de la partie.
- Le dernier animal de la file d'attente est **expulsé**. Posez-le **face visible** sur la carte **C'EST FINI**.

**Exemple 4** : après accomplissement de toutes les actions, **cinq animaux** peuplent la zone de bousculade. Heaven's Gate s'ouvre pour l'ours et la chauve-souris et leur permet d'entrer dans le bar. Le porc-épic, dernier des cinq animaux qui attendent, est expulsé et posé sur la carte C'EST FINI.



#### 5. Piocher une carte

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

#### Fin de la partie et gagnant

Le jeu se termine dès que tous les joueurs ont posé toutes leurs cartes animaux. **Celui qui a le maximum de ses propres animaux dans le Beasty Bar gagne**. En cas d'égalité, aidez-vous du tableau que vous trouverez au bas de la carte aide-mémoire. Il attribue les points de victoire aux animaux. Parmi les joueurs à égalité, celui qui obtient le **plus grand nombre de points** avec ses invités du Beasty Bar **gagne**.

#### Variante de jeu pour avancés

Au bas de la **carte aide-mémoire**, vous trouverez le tableau qui attribue les points aux animaux.

Le chiffre derrière chaque animal correspond à la sensation qu'il fait dans le Beasty Bar. Ce nombre de points indique le nombre de points de victoire obtenus par le propriétaire de cet animal s'il atteint le Beasty Bar.

Avant de jouer, chaque joueur **élimine 4 animaux (valeur de cartes) de son choix**. 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 (valeur de cartes) par joueur** selon les règles connues. Le joueur dont les invités du Beasty Bar totalisent le **maximum de points gagne**.

## Les cartes animaux (toutes les actions des animaux sont expliquées ici)

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



### Force 12 : le rhinocéros ... se transforme en Rambo d'un coup de corne :

Le rhinocéros éperonne l'animal le **plus fort** présent (valeur de carte la plus élevée) pour le sortir de la zone de bousculade et **prend**

**sa place**. Il peut aussi s'agir d'un autre rhinocéros. Si l'espèce d'animal concernée est représentée plusieurs fois, le joueur dont c'est le tour décide lequel de ces animaux il envoie sur la carte C'EST FINI.



**Exemple 5** : l'autruche est actuellement l'animal le plus fort de la zone de bousculade. Elle est donc éperonnée par le rhinocéros jusqu'à la carte C'EST FINI. Le rhinocéros prend sa place.



### Force 11 : l'ours ... dit bas les pattes aux gringalets :

L'ours tire les **deux espèces d'animaux les plus faibles**

(valeurs de cartes les plus basses) hors de la file d'attente, si elles sont plus faibles que lui. Ces animaux se repositionnent alors **dans le même ordre à la fin**.



**Exemple 6** : les deux chiens et le paon quittent leur place dans la file d'attente et se replacent à la fin.



### Force 10 : le tigre ... ne fait ni une ni deux :

Un tigre saute sur le **deuxième** animal suivant placé devant lui et le dévore, s'il est plus faible que lui et **prend sa place**. Il peut aussi sauter par-dessus un animal plus fort.



**Exemple 7** : le tigre saute par-dessus le rhinocéros et dévore le lama.



**Exemple 8** : le deuxième animal suivant est un ours. Ce dernier est plus fort que le tigre. Le tigre reste donc à sa place.

**G Le tigre accomplit son action « en permanence » – à chacun des tours de chaque joueur. Il ne saute à chaque fois qu'une seule fois.**



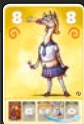
### Force 9 : la guéparde ... aime faire une bouchée des demi-portions :

La guéparde dévore l'animal le plus faible présent (valeur de carte la plus basse), s'il est plus faible qu'elle, et **prend sa**

**place**. Si l'espèce d'animal concernée est représentée plusieurs fois, le joueur dont c'est le tour décide lequel de ces animaux il envoie sur la carte C'EST FINI.



**Exemple 9** : la guéparde dévore un des deux pingouins.



### Force 8 : le lama ... aime les soirées arrosées et a toujours du liquide :

Le lama crache sur l'animal directement placé devant lui – cependant pas si la valeur de sa carte est **supérieure à 7**. L'animal sur lequel il a craché s'enfuit écéuré à la fin de la file d'attente.

**Le lama accomplit son action « en permanence » – à chacun des tours de chaque joueur**



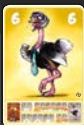
### Force 7 : le porc-épic ... montre à ses puissants agresseurs que qui s'y frotte s'y pique :

Si le porc-épic a été envoyé sur la carte C'EST FINI par un **animal plus fort** (valeur de la carte > 7), il se défend avec ses piquants et **reste** dans la zone de bousculade (à la même position). À la place, son **agresseur** atterrit sur la **carte C'EST FINI**.



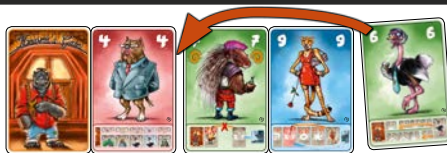
**Exemple 10** : le tigre dévore en permanence le deuxième animal suivant si celui-ci est plus faible que lui. Ici, il saute certes sur le porc-épic, mais atterrit lui-même sur la carte C'EST FINI. Le porc-épic reste en place.

**Ceci est valable en permanence, à chaque tour de chacun des joueurs.**



### Force 6 : l'autruche ... ne craint pas les impairs :

L'autruche passe au choix (depuis la fin de la zone de bousculade) devant les animaux avec une valeur de carte **paire ou impaire** – mais pas les deux au cours du même tour. Si elle dépasse des animaux avec une valeur impaire, elle s'arrête derrière la prochaine carte paire, et inversement.



**Exemple 11** : l'autruche dépasse la guéparde et le porc-épic. Les deux ont des valeurs impaires. L'autruche termine donc sa bousculade derrière le chien « pair ».



### Force 5 : le pingouin ... a toujours quelques amis solides sous son aile :

Un pingouin imite un animal **de la main**. Le joueur montre l'animal, le garde en main et accomplit **son action** avec le pingouin. Le pingouin prend aussi la valeur de carte de l'animal choisi pendant la durée de l'action. Mais dès l'accomplissement des actions « permanentes » (même au cours du même tour), le pingouin redevient un pingouin avec sa force 5.



**Exemple 12 :** le pingouin agit comme un tigre, dévore la guépard et prend sa place.



### Force 4 : le chien ... crie vengeance pour les petits :

Le chien **classe tous** les animaux de la file d'attente d'après leur force – du plus faible au plus fort. Posez l'**animal le plus faible** devant Heaven's Gate, les autres animaux en ordre croissant derrière. Les animaux de même valeur ne se dépassent pas.



**Exemple 13 :** le chien vert met de l'ordre. L'animal le plus faible, la chauve-souris (qui s'y embrasera – voir explications pour la chauve-souris), est maintenant placé devant Heaven's Gate. Le chien bleu déjà présent est placé devant le nouveau chien. Avec la plus grande valeur, l'ours ferme la marche.

Voir aussi l'exemple 15.



### Force 3 : le paon ... pavane devant les plus grands :

Dans la file d'attente, le paon se place **devant l'animal le plus fort**. Si l'espèce d'animal concernée est représentée plusieurs fois, le joueur dont c'est le tour décide devant lequel de ces animaux il place son paon.



**Exemple 14 :** le paon se place devant l'animal le plus fort de la file d'attente, l'ours.



## Force 2 : le vautour ... est le messager de l'au-delà :

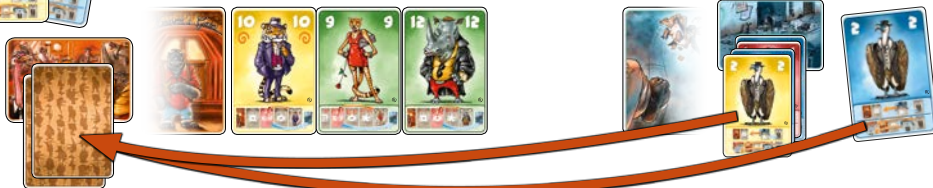
Le vautour n'entre **jamais dans la zone de boussulade** (c'est le seul animal). Il se place (d'abord) à côté de la carte C'EST FINI. Il (r)apporte ensuite la première carte de la pile C'EST FINI dans la zone de boussulade et accomplit ainsi son action. Il le fait aussi (et prend lui-même des décisions) s'il s'agit de la carte d'un autre joueur. Ce n'est qu'ensuite, **après accomplissement de toutes les actions (même « permanentes »)**, que le **vautour joué** atterrit **lui-même sur la carte C'EST FINI**.



**Exemple 15** : le vautour jaune ramène le chien bleu de la pile C'EST FINI dans la zone de boussulade. Le chien classe les animaux du plus faible au plus fort. La chauve-souris atterrit donc à la première place, où elle s'embrase **①**. Le tigre peut ensuite sauter, ce que le rhinocéros l'empêchait de faire auparavant. Il prend la place du chien, qu'il renvoie donc immédiatement sur la carte C'EST FINI **②**. Ce n'est qu'après l'accomplissement de toutes ces actions (même « permanentes ») que le vautour joué est posé sur la carte C'EST FINI **③**.



**Double vautour** : si un vautour cherche un autre vautour de la carte C'EST FINI, les deux se rendent immédiatement et directement ensemble dans le bar.



**Exemple 16** : le vautour bleu cherche le vautour jaune de la carte C'EST FINI et entre directement dans le bar avec lui.



## Force 1 : la chauve-souris ... déchire l'obscurité et s'embrase à la lumière :

La chauve-souris se précipite **sur n'importe quel animal** de la file d'attente et l'envoie sur la carte C'EST FINI. Cependant, si la chauve-souris parvient jamais **à la première place** (la place directement devant Heaven's Gate), elle **s'embrase immédiatement** : C'EST FINI pour la chauve-souris (cf. exemples 13, 15, 17 et 18).



**Exemple 17** : la chauve-souris prend la place du tigre et l'envoie sur la carte C'EST FINI. Si elle avait pris la place du chien, elle se serait embrasée après que le chien lui aurait laissé sa place.



**Exemple 18** : avec son vautour bleu, un joueur cherche un pingouin vert de la carte C'EST FINI et accomplit son action avec lui. Il montre une chauve-souris de sa main, dont il accomplit ensuite l'action avec le pingouin : il se précipite avec le pingouin (dans son rôle de chauve-souris) sur le chien et le remplace ①. Mais, parce que le pingouin agit momentanément encore comme une chauve-souris, il s'embrase lui-même ensuite à la première place et atterrit sur la carte C'EST FINI ②. Puis le vautour bleu joué est posé sur la carte C'EST FINI ③.

Vous trouverez les questions fréquentes (FAQ) et réponses concernant la combinaison des jeux de cartes 1 (« Beasty Bar ») et 2 (« New Beasts in Town ») sur [www.zoch-verlag.com/beasty-faq](http://www.zoch-verlag.com/beasty-faq)

Art. Nr.: 60 110 5093  
Auteurs: Stefan Kloß,  
Anna Opolzer  
Illustration: Alexander Jung  
Traduction: Birgit Irgang

[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)  
[www.facebook.com/zochspiele](https://www.facebook.com/zochspiele)  
[www.twitter.com/Zoch\\_Spiele](https://www.twitter.com/Zoch_Spiele)

© 2015 Zoch Verlag  
Werkstraße 1  
90765 Fürth

