

 Stefan Kloß
Anna Oppolzer

Bar Bestial

B
A
R



DEVIR

Zoch zum
Spielen

Bar Bestial

de Stefan Kloß y Anna Oppolzer

Las fiestas en el Bar Bestial del dragón de Komodo son míticas. No hay bestia, grande o pequeña, que quiera perderselas. Pero no puedes entrar hasta que haya suficientes invitados esperando en la cola. Y los animales no dejan de empujar y de enseñar los dientes. ¿Se abrirá camino el cocodrilo a dentelladas? ¿Resultará insufrible la fragancia de las mofetas? Seguramente, el camaleón la liará parda haciéndose el mono. Hasta las melenas de los leones asiduos a la fiesta se encrespan cuando llega la foca y encuentra otra entrada...

Objetivo del juego

Tus animales quieren ir a la fiesta. Para ello, tendrán que aguantar el tipo entre empujones y mordiscos de los rivales ante la «Puerta del Cielo», el acceso al Bar Bestial. Cuando en la cola se agolpan cinco animales, los dos primeros de la fila consiguen entrar; pero el último de la cola recibe una buena patada del gorila que hay en la puerta. Para ganar, cuantos más de tus animales logren entrar en el bar, mejor para ti.

Componentes



48 cartas de animal (12 animales por cada uno de los 4 colores)



2 cartas «Puerta del Cielo / patada» (anverso/reverso)



1 carta «Bar Bestial»



1 carta «ES LO QUE HAY»

Preparación

- Cada jugador baraja los 12 animales de su color y toma 4 para componer su mano. Deja los 8 restantes boca abajo, sin mirarlos, delante de él, formando un **mazo para robar**.
- Coloca la Puerta del Cielo y la «patada» en el centro de la mesa. Entre ellas debe quedar espacio para cinco cartas de animales. Este espacio se denomina **cola de entrada**.
- Pon la carta «Bar Bestial» junto a la Puerta del Cielo y la carta «ES LO QUE HAY» junto a la carta de patada.
- Se recomienda leer las explicaciones de las cartas de animales antes de iniciar la primera partida (p. 15 a 20 de este reglamento y hojas de referencia).



2 hojas de referencia



Cola de entrada



Secuencia de juego

Empieza el jugador con aspecto más llamativo. Seguidamente, el juego discurre por turnos en el sentido de las agujas del reloj. En su turno, un jugador realiza las siguientes cinco acciones, en este orden:

1. Jugar una carta. | 2. Realizar la animalada de la carta jugada. | 3. Efectuar animaladas recurrentes. | 4. Abrir la Puerta del Cielo y provocar una patada (si hay cinco animales en la cola). | 5. Robar otra carta.

1. Jugar una carta

Elige una carta de animal de tu mano y colócala **boca arriba al final de la cola**, en la **cola de entrada**. Si la cola está vacía, el animal jugado es el primero de la (nueva) cola ante la Puerta del Cielo.

La cola de entrada: aquí es donde los animales que han sido jugados esperan impacientes (uno al lado del otro, boca arriba). Todo animal recién jugado debe ponerse al final de la cola, es decir, más lejos de la Puerta del Cielo que cualquiera de los animales que ya están allí (ved el ejemplo 1). Una vez realizadas todas las animaladas recurrentes, en la cola de entrada nunca puede haber más de 5 animales. Cuando quede algún hueco en la cola de entrada, los animales por detrás de este avanzan (sin cambiar el orden) hacia la Puerta del Cielo.



Ejemplo 1. Colocas a tu jirafa en la cola de entrada y, lógicamente, tiene que ponerse al final.

2. Realizar la animalada de la carta jugada

Seguidamente, si es posible, realiza la animalada del animal que acabas de jugar.



Ejemplo 2. Atendiendo a su animalada, la jirafa que acabas de jugar se cuelga delante del loro.

3. Efectuar animaladas recurrentes (🌀)

Hay tres especies que muestran en su carta este símbolo: 🌀. Las animaladas recurrentes del hipopótamo, del cocodrilo y de la jirafa deben repetirse **en cada turno sucesivo de cada jugador**, si es posible. Empieza el animal más cercano a la Puerta del Cielo y acaba el animal más cercano a la carta de patada.



Ejemplo 3. La animalada recurrente del hipopótamo no tiene efecto. La jirafa roja se cuela delante del mono. La jirafa amarilla no puede hacerlo porque se ha puesto a la cola en este turno.

4. Abrir la Puerta del Cielo y provocar una patada

Una vez realizadas todas las animaladas recurrentes, comprueba si hay 5 animales en la cola. Si hay menos de 5 animales, no sucede nada; el juego continúa con la acción 5: «Robar otra carta». Si hay 5 animales en la cola, la Puerta del Cielo se abre; y alguien recibirá una patada.

- Los dos animales que están más cerca de la Puerta del Cielo han conseguido que los dejen entrar en el bar: ¡colócalos boca abajo sobre la carta de Bar Bestial! Permanecerán ahí hasta el final de la partida.
- Al último animal de la cola, le dan la patada: colócalo boca abajo sobre la carta «ES LO QUE HAY». Permanecerá ahí hasta el final de la partida. Mala suerte... ¡ese animal se perderá la fiesta!
- Los animales que quedan en la cola de entrada avanzan (sin cambiar el orden) hacia la Puerta del Cielo.

A tener en cuenta: los animales también pueden ir directamente desde la cola de entrada hasta la carta «ES LO QUE HAY» debido a las animaladas de otros animales. En tal caso, los animales que quedan en la cola de entrada también avanzan hacia la Puerta del Cielo.



Ejemplo 4. Una vez realizadas todas las animaladas recurrentes, en la cola hay 5 animales. La Puerta del Cielo se abre para el hipopótamo y la jirafa, que consiguen entrar en el bar. Al loro le dan una patada, ya que es el último de la cola, y acaba sobre la carta «ES LO QUE HAY».

5. Robar otra carta

Al finalizar tu turno, roba la carta superior de tu mazo y añádelala a tu mano. Si tu mazo ya se ha agotado, omite esta acción.

Final de la partida y victoria

La partida finaliza en cuanto todos los jugadores hayan jugado todas sus cartas de animales. Gana el jugador que se anote **más puntos** con los animales que haya conseguido introducir en el Bar Bestial (es posible que varios jugadores empaten como ganadores).

2 puntos:

- 12 León
- 11 Hipopótamo
- 9 Serpiente
- 6 Foca



3 puntos:

- 10 Cocodrilo
- 8 Jirafa
- 5 Camaleón
- 4 Mono



4 puntos:

- 7 Cebra
- 3 Canguro
- 2 Loro
- 1 Mofeta



Símbolos

Los símbolos en las cartas de animales se usan a modo de recordatorio de sus animaladas.



Animalada recurrente: Se activa en cada turno de cada jugador.



Habilidad permanente: Se aplica en todo momento.



Matón: Fuerte y peligroso.



Hostigador: No es fuerte, pero sí peligroso.



Imitador: Copia a otro animal.



Atropellador: Se abre paso a empujones.



Escudo: Bloquea y protege.

Las cartas de animales (las animaladas de cada uno y ejemplos)

El valor de carta indica la fuerza del animal.



12. El león... considera que no hay más rey que él

Si el león jugado no se encuentra en la cola con un miembro de su especie, espanta a todos los monos hacia la carta «ES LO QUE HAY». Seguidamente, se cuela delante de todos los demás animales.

Si ya hay un león en la cola, el león recién jugado va directamente a la carta «ES LO QUE HAY».



Ejemplo 5. ¡ES LO QUE HAY para los dos monos! El león se coloca directamente delante de la Puerta del Cielo.



Ejemplo 6. ¡Ya hay otro león! ¡El recién llegado se va directamente a la carta «ES LO QUE HAY»!



11. El hipopótamo... con su gruesa piel, arrolla al que se le ponga por delante

El hipopótamo embiste hacia la puerta, colándose delante de todos los animales más débiles, excepto las cebras.

El hipopótamo realiza su animalada de forma recurrente en cada turno sucesivo de cada jugador.



Ejemplo 7. El hipopótamo se cuela delante de todos los animales excepto del león.



Ejemplo 8. Un canguro salta sobre dos hipopótamos. Los dos hipopótamos enseguida vuelven a superar al canguro, ya que llevan a cabo su animalada de modo recurrente.

10. El cocodrilo... no se cuela; se come al que tenga por delante



El cocodrilo se come a todos los animales más débiles que tenga por delante. Si mientras come se topa con un animal más fuerte o con una cebra, el cocodrilo se detiene de inmediato. Los animales comidos van a parar a la carta «ES LO QUE HAY».



El cocodrilo realiza su animalada de forma recurrente en cada turno sucesivo de cada jugador.



Ejemplo 9. El cocodrilo se come a todos los animales más débiles que tiene delante, excepto al canguro, ya que el león (que es más fuerte) no lo deja pasar.

Ejemplo 10. Un canguro sin demasiadas luces salta por encima del loro y del cocodrilo. El cocodrilo se lo come de inmediato, ya que su animalada se lleva a cabo de modo recurrente. Al loro no le pasa nada, ya que está detrás del cocodrilo en la cola.



9. La serpiente... adora el orden, únicamente porque le gustan las colas largas



La serpiente ordena a todos los animales que están en la cola según su fuerza: el animal más fuerte se coloca el primero de la cola frente a la Puerta del Cielo, y los demás animales se ordenan detrás en orden descendente de fuerza. Los animales con un mismo valor de fuerza no intercambian sus posiciones.



Ejemplo 11. La serpiente verde pone orden: el animal más fuerte (el hipopótamo) se pone más cerca de la puerta. La serpiente azul que ya estaba en la cola sigue delante de la verde, que acaba de llegar. Como el loro tiene el valor de carta más bajo, se queda al final de la cola.



8. La jirafa... con aire de suficiencia, supera con grandes zancadas a los más pequeños

La jirafa se cuela delante de un animal más débil si lo tiene directamente delante de ella. De no ser así, la jirafa se queda donde está.

La jirafa realiza su animalada de forma recurrente en cada turno sucesivo de cada jugador. La jirafa solo puede colarse delante de un animal por turno (consultad los ejemplos 2 y 3).



7. La cebra... considera que sus franjas constituyen una excelente señal de frenado

Las cebras no poseen una animalada recurrente, sino que su habilidad permanente se aplica en todo momento. Esta habilidad les permite bloquear a los atropelladores y matones, de modo que nunca pueden ser adelantadas por los hipopótamos ni pueden ser adelantadas o comidas por los cocodrilos.

Por lo tanto, todos los animales que estén en la cola delante de una cebra están siempre protegidos de las embestidas de los hipopótamos y de la voracidad de los cocodrilos.



Ejemplo 12. Como se puede ver, todos los animales son más débiles que el cocodrilo. Sin embargo, el loro amarillo y la jirafa se libran, ya que el cocodrilo no puede colarse delante de la cebra. El cocodrilo solo se come al loro rojo.

Ejemplo 13. Si un canguro salta por encima de un hipopótamo y una cebra, el hipopótamo queda bloqueado por la cebra. En tal situación, a pesar de su animalada recurrente, el hipopótamo no puede colarse delante de la cebra y, por lo tanto, tampoco delante del canguro.



Ban Bestial





6. La foca... cambia la entrada de sitio, ni más ni menos

La foca intercambia la posición de la Puerta del Cielo con la de la carta de patada.

Si, debido a su animalada, la foca (sin protección de una cebra) queda por delante de cocodrilos y/o hipopótamos, será comida o embestida.



Ejemplo 14. La foca intercambia la posición de la Puerta del Cielo con la de la carta de patada. El hipopótamo la embiste, mientras que el cocodrilo no puede colarse delante de la cebra, así que no puede comerse a la foca.



5. El camaleón... se hace pasar por otro animal

El camaleón realiza la animalada de una de las especies que haya en la cola. Para efectuar dicha animalada (y solo en ese caso), el camaleón adopta también la fuerza de la especie imitada. Pero antes de realizar las animaladas recurrentes (incluso en el mismo turno), el camaleón vuelve a ser un camaleón con una fuerza de 5.



Ejemplo 15. En esta situación, no es muy sensato utilizar al camaleón como si fuera un hipopótamo; tras colarse delante del cocodrilo, actuando como un hipopótamo de fuerza 11, el cocodrilo se lo comerá, ya que volvería a ser un camaleón de fuerza 5.

4. El mono... y todos sus colegas, son insoportables



El único mono en la cola, no causa ningún efecto. Si un mono adicional (además del primero) llega a la cola, la pandilla de monos espanta a todos los atropelladores (hipopótamos) y matones (cocodrilos) que haya en la cola, enviándolos a la carta «ES LO QUE HAY». Seguidamente, el mono recién jugado se cuela delante de todos los animales y se pone el primero de la cola, delante de la Puerta del Cielo, convocando a sus colegas monos directamente detrás de él, pero en orden inverso al que se encontraban.



Ejemplo 16. El mono rojo recién jugado se cuela delante de todos los demás animales, ya que hay otros monos en la cola. Los monos azul y amarillo pasan a ocupar las posiciones 2 y 3, invirtiendo su orden previo en la cola.



Ejemplo 17: El camaleón actúa como si fuera un mono. Como ya hay un mono en la cola, espanta al cocodrilo y al hipopótamo, y se cuela delante de los demás animales, llevándose con él a su colega mono (consultad la animalada del mono).

3. El canguro... siempre un salto por delante



El canguro salta por encima del último o de los dos últimos animales de la fila (a discreción del jugador), sin importar la fuerza de dichos animales.

Ejemplo 18. El canguro salta por encima del cocodrilo y de la cebra; y, gracias a la cebra, queda a salvo del cocodrilo.



2. El loro... siempre tocando las narices y asustando a todo el mundo



El loro ahuyenta a un animal en la cola, a elección del jugador, y lo envía a la carta «ES LO QUE HAY».



Ejemplo 19. El loro ahuyenta a un animal a elección del jugador. El jugador elige a la cebra (v. la ilustración); a continuación, el cocodrilo se come a los monos.



1. La mofeta... con su aroma, que se pone peleona



La mofeta repele a todos los animales con uno de los dos valores de fuerza más altos en la cola, pero nunca a otras mofetas. Los animales repelidos se colocan en la carta «ES LO QUE HAY».



Ejemplo 20. La mofeta repele a los dos cocodrilos y al hipopótamo.



Si se juega un camaleón como mofeta, sigue siendo una mofeta (carta de valor 1) hasta que las dos especies más fuertes (en caso de haberlas) hayan sido ahuyentadas.

DEVIR



Devir Iberia S.L.
Rosselló 184
08008 Barcelona
www.devir.com

Zoch
zum
Spielen

Art.Nr.: 601105155003
2021 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co.KG
Werkstraße 1 · 90765 Fürth
www.zoch-verlag.com

Créditos de la presente edición

Autores: Stefan Kloß y Anna Oppolzer •
Ilustrador: Alexander Jung • Edición:
Xavi Garriga • Traducción: Marià Pitarque
• Adaptación gráfica: CeciRC

