

Stefan Klob

# Bar Bestial

B  
A  
R



Heaven's Gate



DEVIR

Zoo zum Spielen

# Bar Bestial

Stefan Kloß

EUS

Komodo-ko dragoiaren Bar Bestial-eko festak mitikoak dira. Pizti bat ere ez da faltatzen, handia edo txikia izan. Baina ezin zara sartu ilaran behar diren gonbidatuak egon arte. Gainera, animaliek behin eta berriro bultzatu eta haginak erakutsi egiten dituzte. Haginka pasatuko al da krokodiloa? Mofeten usaina jasanezina izango al da? Ziur aski, kameleoia tximino bihurtuko da eta sekulakoa egingo du. Tabernan ohikoak diren lehoiak ere urduri jartzen dira foka heltzean eta ilara osoari buelta ematen dionean...

## Osagarriak

48 animalia karta (12 animalia kolore bakoitzeko)



1 karta  
«Zeruko atea»

1 karta «Ostikoa»



1 karta «Bar Bestial»



1 karta  
«EZ DAGO BESTERIK»

## Jokoaren helburua

Zure animaliak festara joateko irrikan daude. Horretarako, zeruko atearen aurrean, aurkarien bultzadei eta haginadei aurre egin beharko diete. Ilaran bost animalia daudenean, lehenengo biak sartuko dira, baina ilarako azkenak, atean dagoen gorilaren ostikoa jasoko du eta kanporatua izango da. Animalia gehien sartzen dituen jokalaria irabaziko du.

# Prestakuntza

- Jokalari bakoitzari 12 karta banatzen zaizkio, horietako 4 zuzenean eskura doaz eta beste zortziak mazoan geratuko dira, ikusi gabe, hartzeko prest.
- Tableroan Zeruko Atea eta Ostikoaren kartak egongo dira, haien artean, bost leku egonda. Leku horri ilara deritzo.
- «Bar Bestial» eta «EZ DAGO BESTERIK» kartak ilaratik hurbil kokatzen dira.



Ilara



## Jokoaren mekanika

Jokalaria hasiko da. Horren ostean, ordenagailuak karta botako du eta jokalariaren txanda izango da berriz. Txanda bakoitzean jokalaria hurrengo ekintzak gauzatuko ditu, adierazitako ordenan:

- |   |  |
|---|--|
| 1. Karta bota.                          | 4. Zeruko Atea zabaltu eta ostikoa eman. |
| 2. Botatako kartaren animalada gauzatu. |  |
| 3. Animalada errekkurrenteak egikaritu. | 5. Karta bat hartu.                      |

### 1. Karta bota

Eskuko karta bat aukeratu eta **goruntz begira** jarri **ilarako azken posizioan**. Ilara hutsik egotekotan, jokatu berria izan den animalia ilara berriaren lehenengo animalia izango da.

**Azalpena:** botatako animaliak (bata bestearen ondoan, goruntz begira) ilaran daude sartzeko zain. Bota berria izan den animalia bakoitza ilaran jarriko da, hau da, beste animaliak baino urrunago (1. adibidea ikusi) Ilaran inoiz ezin dira egon 5 animalia baino gehiago.



1. adibidea. Jirafa ilaran ipintzerakoan, azken posizioan jarri behar da.

## 2. Botatako animaliaaren animalada gauzatu

Ondoren, posible bada, bota berria izan den animaliaaren animalada gauzatu da.



2. adibidea. Jirafaren animala dela eta, loroaren aurretik pasatuko da.

## 3. Animalada errekkurentek gauzatu (🌀)

Sinbolo hau (🌀) duten lau animalia daude. Hipopotamoaren, krokodiloaren eta zebraren animaladak jokalaria txanda bakoitzean egikaritu da. Gauza bera gertatuko da jirafaren kasuan, ilaran jarri den momentuan izan ezik.

Atetik hurbilen dagoen animalia hasiko da eta urrunen dagoenak amaituko du.



3. adibidea. Hipopotamoaren animalada errekkurrenteak ez du eraginik. Jirafa gorria tximinoaren aurretik pasatuko da. Jirafa horiak ezin du ezer egin txanda honetan ipini delako ilaran.

#### 4. Zeruko atea zabaltu eta ostikoa eman

Behin animalada errekkurrente guztiak gauzatuta, ilaran bost animalia badaude ala ez konprobatuko da. Bost animalia baino gutxiago badaude, ez da ezer gertatuko; 5. ekintzarekin jarraituko dugu: «Karta bat hartu». Ilaran bost animalia badaude, Zeruko atea zabaltuko da eta azkenak ostikoa jasoko du.

- Zeruko Atetik hurbilen dauden bi animaliak Bar Bestialera joango dira. Hor gertatuko dira partida amaitu arte.
- Ilarako azken animaliarik ostikoa jasoko du eta «EZ DAGO BESTERIK» kartan gertatuko da
- partida amaitu arte. Pena da... Animalia horrek festa galduko du!
- Ilaran geratu diren animaliak aurrerantz doaz (ordena aldatu gabe).

**Gogoan izan:** ilaran dauden animaliak zuzenean joan daitezke «EZ DAGO BESTERIK» kartara arte, beste animaia batzuen animaladengatik. Hori gertatzen bada, ilaran geratzen diren animaliak aurrerantz doaz.



4. adibidea. Behin animalada errekkurrente guztiak gauzatuta, ilaran 5 animalia daude. Hipopotamoa eta jirafa Zeruko Atera doaz eta tabernara sartzea lortuko dute. Loroak ostikoa jasoko du eta «EZ DAGO BESTERIK» kartara doa.

## 5. Karta bat hartu

Txanda amaitzean, jokalaria mazoko goiko karta hartuko du eta eskura gehituko du. Mazoan kartarik ez badago, ekintza honi ez zaio kasurik egiten.

## Jokoaren amaiera eta irabazlea

Behin bi jokalaria haien kartak agortu, partida amaituko da- Bar Bestialen karta gehien dituen jokalaria irabaziko du. Berdinketa gertatzekotan, puntu **gutxien** dituen jokalaria irabaziko du.

## Animalien kartak (bakoitzare animalada eta adibideak)

Balioak animaliaren indarra adierazten du.



### Indarra 12: lehoiak erregea dela uste du

Ilaran beste lehoirik ez badago, lehoiak tximino guztiak botako ditu. Horren ostean, ilarako lehenengo posizioan jarriko da.

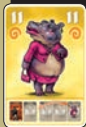


5. adibidea. Tximinoak **EZ DAGO BESTERIK** kartara joango dira. Lehoia Zeruko Atearen aurrean jarriko da.

Ilaran jadanik lehoi bat badago, bota berria izan den lehoia **EZ DAGO BESTERIK** kartara joango da zuzenean.



6. adibidea. Badago beste lehoi bat! Heldu berria **EZ DAGO BESTERIK** kartara doa zuzen



## Indarra 11: hipopotamoak, bere azal lodiari esker, aurrean dagoen edozein animalia gainditzen du

Hipopotamoa aterantz doa. Aitzitik, ezin du ez beste hipopotamorik, ez lehoirik, ez zebrarik gainditu («Zebra» ikusi).



7. adibidea. Hipopotamoak, lehoia izan ezik, animalia guztiak gaindituko ditu.

🌀 Hipopotamoak bere animalada txanda bakoitzean gauzatuko du.



8. adibidea. Kanguroak bi hipopotamoak salztatu ditu. Bi hipopotamoek kanguroa gaindituko dute, haien animalada errekurrentea da eta.





## Indarra 10: krokodiloak ez du inor gaingitzen, baizik eta aurrean dagoen edonor jaten du.

Krokodilo batek aurrean dagoen animalia **ahulenak** jaten ditu. Jaten dagoen bitartean animalia indartsuago bat ala zebra bat aurkitzen badu, dagoen lekuan geratuko da. Jandako animaiak EZ DAGO BESTERIK kartara doaz zuzenean.



9. adibidea. Krokodiloak bera baino ahulagoak diren animalia ahulagoak jango ditu, kanguroa izan ezik, lehoia (indartsuago dena) kanguroaren aurretik baitago.



Krokodiloaren animalada txanda bakoitzean egikarituko da, errekurrentea baita.



10. adibidea. Oso azkarra ez den kanguro batek loria eta krokodiloa aurreratzen ditu. Krokodiloak berehala jango ditu, bere animalada errekurrente baita. Loria dagoen lekuan geratuko da, krokodiloaren atzean baitago.



## Indarra 9: sugeari ordena gustatzen zaio, ilara luzeak gogokoak dituelako

Sugeak ilaran dauden animalia guztiak haien indarraren arabera ordenatuko ditu: indartsuagoa den animalia lehenengoa jarriko da. Indarra bereko animaliak dauden moduan geratuko dira.



11. adibidea. Suge berdeak ilara ordenatuko du: indar gehien duen animalia (hipopotamoa) lehenengo lekuan jarriko da. Ilaran bazegoen suge urdina, berdearen aurrean jarraituko du. Loroa ilarako ahulena denez, azken posizioan geratuko da.



## Indarra 8: jirafa ahulenak diren animaliak aurreratuko ditu.

Jirafak bera baino ahulago den animalia aurreratuko du, bere ondoan badago.

🌀 Jirafaren animalada errekurrentea da. Txanda bakoitzean jirafak animalia bakarra aurreratu dezake (2. eta 3. adibideak ikusi).



## Indarra 7: zebraren marrak gelditzeko seinalea dira.

🌀 Zebrak beti daude aktibatuta. Hipopotamoek eta krokodioek ezin diote aurreratu. Beraz, ilaran zebraren aurretik dauden animaliak hipopotamoengandik eta krokodiloengandik babestuta egongo dira.



12. adibidea. Ikusi daitekenez, animalia guztiak krokodiloa baino ahulagoak dira. Aitzitik, loro horiak eta jirafa gorriak zortea izan dute, haien atzean zebra bat dagoelako. Beraz, krokodiloak loro gorria soilik jango du.



13. adibidea. Kanguro batek hipopotamo bat eta zebra bat aurreratzen baditu, zebrak kanguroa salbauko du.



## Indarra 6: fokak ilara osoari buelta ematen dio

Fokak ilara osoari buelta emango dio, hau da, lehenengo posizioan dagoen animalia azken posizioan geratuko da.



14. adibidea. Fokak ilarari buelta emango dio eta lehenengo zegoen lehoia azken posizioan geratuko da. Ilara horrela geratuko da animalada errekkurrenteak gertatu baino lehen, baina hipopotamoa lehenengo posizioan geratuko da.

Gogoan izan fokaren animaladak ilara aldatzen duela eta hipopotamoen ala krokodiloen aurretik geratzen bada, janda/gaindituta izango da.



## Indarra 5: kameleoia beste animalia bat bihurtzen da

Kameleoia **ilaran dagoen animalia baten animalada egingo du.** Animalada hori egikaritzeko (ssoilik kasu horretan) kameleoia animalia horren indarra izango du. Baina behin bere animaada egin, kameleoia indarra izango da berriz.



15. adibidea. Kasu honetan, ez da oso logikoa kameleoia hipopotamo bihurtzea; krokodiloaren aurretik pasatzean, bere indarra berriz 5 izango litzatekelako eta krokodiloak jango lukeelako.



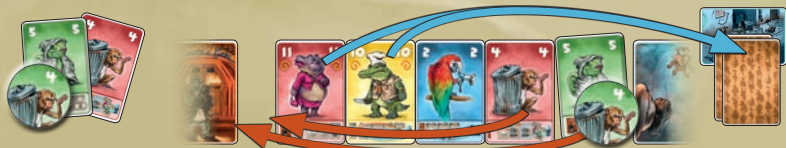
## Indarra 4: tximinoa eta bere lagunak jasanezinak dira

Ilaran tximino bakarra badago, ez dauka eraginik.

**Beste tximino bat** (lehenengotaz aparte) ilaran kokatzen bada, **krokodilo eta hipopotamo** guztiak botako ditu eta EZ DAGO BESTERIK kartara joango dira zuzenean. Horren ostean, **jokatu berria** izan den tximinoa ilarako **lehenengo posizioan** kokatuko da eta beste tximino guztiak bere atzetik kokatuko dira, baina **alderantzizko** ordenean.



16. adibidea. Tximino gorria ilarako lehenengo posizioan jarriko da, ilaran badaudelako beste tximinoak. Tximino urdina eta horia bigarren eta hirugarren posizioan jarriko dira, hurrenez hurren, hau da, hasieran zeuden alderantzizko ordenean.



17. adibidea. Kameleoa tximino bihurtzen da. Ilaran tximino bat dagoenez, krokodiloak eta hipopotamoak kanporatuak izango dira eta lehenengo posizioan jarriko da. Gero beste tximino bat agertzen bada, kameleoa ez du kontutan izango, bere tximino portaera jadanik galdu baitu.



## Indarra 3: kanguroa beti doa aurretik

Kanguroak azken bat edo bi animalia (jokalariaren aukera) saltatuko ditu, indarra kontutan izan gabe.

18. adibidea. Kanguroak zebra eta krokodiloa aurreratuko ditu eta zebrari esker, krokodiloarengandik babestuta geratuko da.



## Indarra 2: loroa beti dago mundu guztiari molestatzeko eta ikeratzeko

Loroak jokalaria nahi duen animalia botako du, EZ DAGO BESTERIK kartan ipiniz.

19. adibidea. Jokalariak zebra botatzea aukeratzen du. Ondoren, krokodiloak tximinoak jango ditu.





## Indarra 1: mofeta, bere usaina dela eta, liskargilea da

Mofeta batek ilaran dauden indarra altuena duten bi espezieko animalia guztiak kanporatuko ditu, baina inoiz ere beste mofetak. Kanporatuko animaliak EZ DAGO BESTERIK kartara doaz.



20. adibidea. Mofetak bi krokodiloak eta hipopotamoa kanporatuko ditu.



Gogoan izan: kameleoa mofeta bihurtzen bada, mofeta izaten jarraituko du bi espezie indartsuenak kanporatuak izan diren arte.

Egilea: Stefan Kloß • Marrazkilaria: Alexander Jung • Ordenagailuan moldaketa: AMARGA  
**Créditos de la presente edición** Argitaletxe zuzendaritza: Xavi Garriga • Itzulpena: Ángel F. Bueno • Berrikusketa: Marc Figueras y Marià Pitarque • Grafiko moldaketa: Cecilia Ramírez