

Stefan Kloß

Bar Bestial

B
A
R



Heaven's Gate



DEVIR

Zoo zum
Spielen

Bar Bestial

de Stefan Kloß

ESP

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...

Componentes

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



1 carta
«Puerta del Cielo»

1 carta de patada



1 carta «Bar Bestial»



1 hoja de referencia



1 carta
«ES LO QUE HAY»

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. El jugador que consiga hacer entrar más animales en el bar, gana.

Preparación

- Cada jugador baraja los 12 animales de **su** color y coge 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 carta de patada en el centro de la mesa. Entre ellas, debe quedar espacio para cinco cartas de animales. Este espacio se denomina **cola de entrada**.
- Las cartas «Bar Bestial» y «ES LO QUE HAY» se sitúan a **cierta distancia** de la cola de entrada.
- Se recomienda leer la **hoja de referencia** antes de iniciar la primera partida (consultad también las páginas 7 a 16).



Cola de entrada



Secuencia de juego

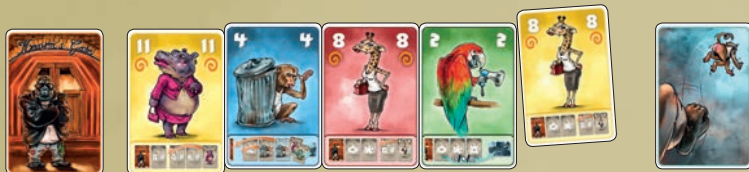
Empieza el jugador con aspecto más llamativo. Seguidamente, el juego discurre por turnos en el sentido de las agujas del reloj. En su turno, un jugador realiza las siguientes cinco acciones, en este orden:

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.
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.

Explicación: los animales de las cartas jugadas (una al lado de la otra, boca arriba) esperan impacientes en la cola de entrada. Todo animal recién jugado debe ponerse a la cola, es decir, más lejos de la Puerta del Cielo que cualquiera de los animales que ya están allí (ved el ejemplo 1). En la cola de entrada nunca puede haber más de 5 animales.



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 cuatro clases de animales que muestran en su carta este símbolo: (🌀). Las animaladas «recurrentes» del hipopótamo, del cocodrilo y de la cebra deben repetirse en cada turno sucesivo de cada jugador, si es posible. Lo mismo se aplica en el caso de la jirafa, salvo en el turno en el que se ha puesto en la cola.

Empieza el animal más cercano a la puerta 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 cuelga 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 su turno, el jugador roba la carta superior de su mazo y la añade a su mano. Si su mazo ya se ha agotado, esta acción se omite.

Final de la partida y victoria

La partida finaliza en cuanto todos los jugadores han jugado todas sus cartas de animales. El jugador con más clientela (sus propios animales) en el Bar Bestial, gana. Si se produce un empate entre varios jugadores, los implicados sumarán los valores de carta de sus clientes en el interior del bar; gana el jugador cuyos clientes sumen el valor **más bajo**. Puede haber más de un ganador.

Variante para jugadores experimentados

El número de puntos que se muestra en la hoja de referencia indica la cantidad de puntos que obtiene el propietario de un animal al conseguir meterlo en el Bar Bestial.

A diferencia de una partida normal, en esta variante de juego, antes de empezar la partida, cada jugador elige a cuatro de sus animales y, sin mostrarlos al resto de los jugadores, los coloca boca abajo en la caja del juego. Seguidamente, con los ocho animales por jugador restantes, la partida se desarrolla como si se tratara de una partida convencional. Gana el jugador que consiga anotarse más puntos de victoria con la clientela que consiga introducir en el Bar Bestial.

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

El valor de carta indica la fuerza del animal.



Fuerza 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.

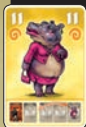


Ejemplo 5. ¡ES LO QUE HAY para los dos monos! El león se coloca directamente delante de la Puerta del Cielo.

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

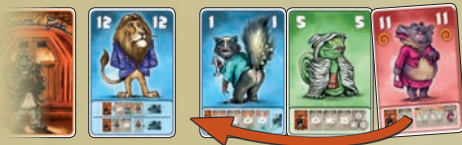


Ejemplo 6. ¡Ya hay otro león! ¡El recién llegado se va directamente a la carta «ES LO QUE HAY»!



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

Un hipopótamo embiste hacia la puerta. Sin embargo, no puede colarse delante de un miembro de su propia especie, de animales más fuertes (leones) o de las cebras (consultad «La cebra»).



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

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



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.



Fuerza 10: el cocodrilo... no se cuela; se come al que tenga por delante

Un cocodrilo se come a cualquier animal **más débil** 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».



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.

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



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.



Fuerza 9: la serpiente... adora el orden, únicamente porque le gustan las colas largas

El efecto de la serpiente consiste en que todos los animales que se encuentran en la cola se ordenan de inmediato 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 de él según su fuerza. Los miembros de la misma especie no intercambian sus posiciones.



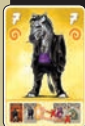
Ejemplo 11. La serpiente verde pone orden: el animal más fuerte (el hipopótamo) se pone más cerca de la puerta. La serpiente azul que ya estaba en la cola sigue delante de la verde, que acaba de llegar. Como el loro tiene el valor de carta más bajo, se queda al final de la cola.



Fuerza 8: la jirafa... con aire de suficiencia, supera con grandes zancadas a los más pequeños

Una 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).



Fuerza 7: la cebra... considera que sus franjas constituyen una excelente señal de frenado

Las cebras están activas de forma recurrente. Su animalada consiste en 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.



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

Al jugar una foca, se intercambia la posición de la Puerta del Cielo con la de la carta de patada.



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.

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



Fuerza 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 en cuanto se llevan a cabo 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 comería, ya que volvería a ser un camaleón de fuerza 5.



Fuerza 4: el mono... y todos sus colegas, son insoportables

Un 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 **hipopótamos** y los **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). Si posteriormente se juega otro mono, el camaleón en la cola ya no cuenta como mono, pues vuelve a ser un simple camaleón.



Fuerza 3: el canguro... siempre un salto por delante

Un 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.



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

Un loro ahuyenta a un animal en la cola, a elección del jugador, y lo coloca en 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.