

Stefan Klob

# 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

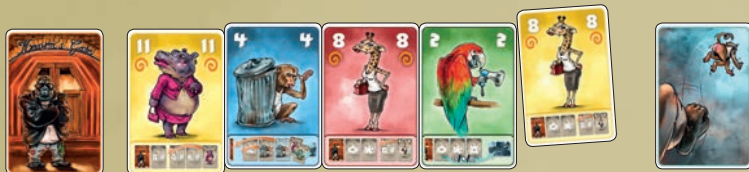
Empieza el jugador con aspecto más llamativo. Seguidamente, el juego discurre por turnos en el sentido de las agujas del reloj. En su turno, un jugador realiza las siguientes cinco acciones, en este orden:

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.



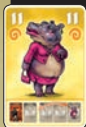
Ejemplo 5. ¡ES LO QUE HAY para los dos monos! El león se coloca directamente delante de la Puerta del Cielo.

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



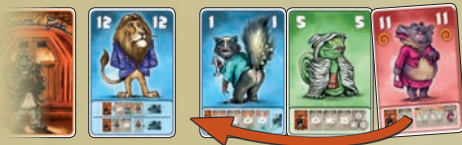
Ejemplo 6. ¡Ya hay otro león! ¡El recién llegado se va directamente a la carta «ES LO QUE HAY»!





## 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.





## Fuerza 1: la mofeta... con su aroma, que se pone peleona

Una mofeta repele a todos los animales de las dos especies más fuertes que haya en 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.



Ten en cuenta que 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.

Autor: Stefan Kloß • Ilustrador: Alexander Jung

**Créditos de la presente edición** Dirección editorial: Xavi Garriga • Traducción: Ángel F. Bueno •  
Revisión: Marc Figueras y Marià Pitarque • Adaptación gráfica: Cecilia Ramírez

**DEVIR**

Editado por:  
Devir Iberia, S.L.  
C/Rosselló, 184.  
08008 - Barcelona  
[www.devir.es](http://www.devir.es)



©2016 Zoch Verlag  
Werkstraße 1,  
90765 Fürth  
[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)

# Bar Bestial

de Stefan Kloß

POR

As festas do Bar Bestial do dragão de Komodo são míticas. Não há animal, grande ou pequeno, que as queria perder. Contudo, não podes entrar até que hajam convidados suficientes à espera na fila. E os animais não param de empurrar e mostrar os dentes. Irá o crocodilo abrir caminho à dentada? Será insuportável o odor da doninha fedorenta? E, seguramente, surgirão sarilhos quando o camaleão se fizer passar por macaco. Até as jubas dos leões, sempre assíduos, se encrespam quando a foca chega e encontra outra entrada...

## Componentes

48 cartas de animal (12 animais por cada uma das 4 cores)



1 folha de referência



1 carta de  
«Porta do Céu»

1 carta de patada



1 carta de «Bar Bestial»



1 carta de  
«É O QUE TEMOS»

## Objetivo do jogo

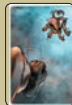
Os teus animais querem ir à festa. Para isso, terão de aguentar empurrões e mordidelas dos rivais diante da «Porta do Céu», o acesso ao Bar Bestial. Quando se amontoam cinco animais na fila, os dois primeiros conseguem entrar mas o último recebe uma grande patada do gorila que guarda a entrada. O jogador que consiga fazer entrar mais animais no bar é o vencedor.

## Preparação

- Cada jogador baralha os 12 animais da **sua** cor e retira 4 para constituir a sua mão. Deixa os 8 animais restantes numa pilha de face para baixo, sem os ver, formando o seu **baralho de jogo**.
- Coloca a Porta do Céu e a carta de patada no centro da mesa. Entre ambas deve existir espaço para cinco cartas de animais. Este espaço é chamado de **fila de espera da entrada**.
- As cartas de «Bar Bestial» e de «É O QUE TEMOS» são colocadas a uma certa distância da fila de espera da entrada.
- Recomenda-se a leitura da **folha de referência** antes de iniciar o primeiro jogo (consultar também as páginas 22 a 31).



Fila de espera da entrada



## Sequência de jogo

O jogador com o especto mais criativo dá início ao jogo. De seguida, o jogo decorre por turnos no sentido dos ponteiros do relógio. No seu turno, um jogador realiza as seguintes cinco ações, pela ordem definida:

- |   |  |
|---|--|
| 1. Jogar uma carta.                           | 4. Abrir a Porta do Céu e provocar uma patada. |
| 2. Ativar o efeito do animal da carta jogada. | 5. Tirar outra carta do baralho.               |
| 3. Ativar efeitos animais «recorrentes».      |  |

### 1. Jogar uma carta

Escolhe uma carta de animal da tua mão e coloca-a de **face para cima** no final da **fila de espera da entrada**. Se a fila está vazia, o animal jogado é o primeiro da (nova) fila diante da Porta do Céu.

**Explicação:** os animais das cartas jogadas (uma ao lado da outra, de face para cima) esperam impacientemente na fila de espera da entrada. Todo o animal recém-chegado deve pôr-se na fila, ou seja, colocar-se na posição mais afastada da Porta do Céu que esteja livre (ver exemplo 1). Na fila de espera da entrada nunca pode haver mais que 5 animais.



Exemplo 1. Colocas a tua girafa na fila de espera da entrada e, logicamente, tem de se colocar no final.

## 2. Ativar o efeito do animal da carta jogada

Seguidamente, se for possível, realiza o efeito do animal que acabas de jogar.



Exemplo 2. Atendendo ao seu efeito, a girafa que acabas de jogar passa à frente do papagaio.

## 3. Ativar efeitos animais «recorrentes» (🌀)

Existem quatro classes de animais que mostram este símbolo nas suas cartas: (🌀). Os efeitos animais «recorrentes» do hipopótamo, do crocodilo e da zebra deverão repetir-se em cada turno sucessivo de cada jogador, se for possível. O mesmo acontece com o caso da girafa, exceto no turno em que é colocada na fila.

Começa no animal mais próximo da porta e termina no animal mais próximo da carta de patada.



Exemplo 3. O efeito «recorrente» do hipopótamo não entra em ação. A girafa vermelha passa à frente do macaco e a girafa amarela não pode fazer nada porque entrou na fila neste turno.

#### 4. Abrir a Porta do Céu e provocar uma patada.

Uma vez realizados todos os efeitos recorrentes, verifica se há 5 animais na fila. Se há menos de 5 animais, não acontece nada e o jogo continua com a ação 5: «Tirar outra carta do baralho». Se há 5 animais na fila, a Porta do Céu abre-se mas alguém receberá uma patada.

- Os dois animais que estão mais próximos da Porta do Céu conseguiram que os deixassem entrar no bar: coloca-os de face para baixo sobre a carta do Bar Bestial! Aí permanecerão até ao final do jogo.
- O último animal da fila recebe uma patada do gorila porteiro: coloca-o de face para baixo sobre a carta «É O QUE TEMOS». Aí permanecerá até ao final do jogo. Pouca sorte... esse animal perderá a festa!
- Os animais que restam na fila de espera da entrada avançam (sem trocar de ordem) em direção à Porta do Céu.

**A ter em conta:** os animais também podem ir diretamente da fila de espera da entrada para a carta «É O QUE TEMOS» devido a efeitos de outros animais. Nesse caso, os animais que permanecem na fila de espera da entrada também avançam em direção à Porta do Céu.



Exemplo 4. Uma vez realizados todos os efeitos recorrentes, estão 5 animais na fila de espera da entrada. A Porta do Céu abre-se para o hipopótamo e para a girafa, que consegue entrar no bar. O papagaio, como é o último da fila, recebe uma patada e acaba sobre a carta «É O QUE TEMOS».

## 5. Tirar outra carta do baralho

Ao terminar o seu turno, o jogador retira a carta superior do seu baralho e junta-a à sua mão. Se o baralho já se esgotou esta ação não se efetua.

## Fim do jogo e vitória

O jogo termina quando todos os jogadores tiverem jogado todas as suas cartas de animais. O jogador com mais clientela (os seus próprios animais) no Bar Bestial é o vencedor. Se ocorre um empate entre vários jogadores, os implicados somarão os valores de carta dos seus clientes no interior do bar; o vencedor é aquele que obtiver o valor **mais baixo**. Pode existir mais de um vencedor.

## Variante para jogadores experientes

O número de pontos que se apresenta na folha de referência indica a quantidade de pontos que um jogador obtém por cada animal de que seja proprietário que tenha conseguido entrar no Bar Bestial.

A preparação para esta variante é diferente da do jogo normal: antes de iniciar o jogo, cada jogador escolhe quatro dos seus animais e, sem os mostrar aos restantes jogadores, coloca-os de face para baixo na caixa do jogo. De seguida, com oito animais restantes por jogador, o jogo segue com as regras do jogo convencional. Vence o jogador que conseguir juntar mais pontos de vitória com a clientela que consiga introduzir no Bar Bestial.

## As cartas de animais (os efeitos de cada um e exemplos)

O valor da carta indica a força do animal.



### Força 12: o leão... considera que não há rei como ele

Se o leão jogado não está na fila com outro membro da sua espécie, espanta todos os macacos para a carta «É O QUE TEMOS». De seguida, ultrapassa todos os outros animais para a frente da fila.



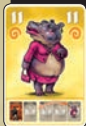
Exemplo 5. É O QUE TEMOS para todos os macacos. O leão coloca-se diretamente diante da Porta do Céu.

Se já há um leão na fila o leão recém-jogado vai diretamente para a carta «É O QUE TEMOS».



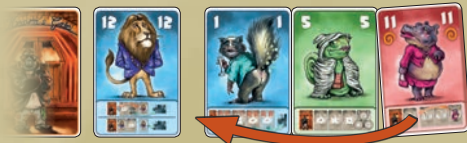
Exemplo 6. Já existe outro leão! O recém-chegado vai diretamente para a carta «É O QUE TEMOS»!






## Força 11: o hipopótamo... com a sua pele rija, atropela quem se lhe atravessa à frente

Um hipopótamo investe até à porta. Contudo, não pode ultrapassar um membro da sua própria espécie, animais mais fortes (leões) ou zebras (consultar «a zebra»).



Exemplo 7. O hipopótamo ultrapassa todos os animais, exceto o leão.

 O hipopótamo realiza o seu efeito de forma recorrente em cada turno sucessivo de cada jogador.



Exemplo 8. Um canguru salta sobre os dois hipopótamos. De seguida, os dois hipopótamos voltam a superar o canguru, já que levam a cabo o seu efeito de modo recorrente.




## Força 10: o crocodilo... não se coloca na fila; come todos que apanhe por diante

Um crocodilo come qualquer animal **mais fraco** que apanhe **por diante**. Contudo, se se depara com um animal mais forte ou com uma zebra, o crocodilo detém-se de imediato. Os animais comidos vão parar à carta «É O QUE TEMOS».



Exemplo 9. O crocodilo come todos os animais mais fracos que encontra pela frente, exceto o canguru, já que o leão (que é mais forte) não o deixa passar.

 O crocodilo realiza o seu efeito de forma recorrente em cada turno sucessivo de cada jogador.



Exemplo 10. Um canguru menos inteligente salta por cima do papagaio e do crocodilo. O crocodilo come-o de imediato, já que o seu efeito se ativa de modo recorrente. Ao papagaio não acontece nada, já que está **atrás** do crocodilo na fila.



## Força 9: a serpente... adora a ordem; simplesmente adora reordenar filas compridas

O efeito da serpente consiste em ordenar de imediato todos os animais que se encontram na fila, segundo a sua força: o animal mais forte é colocado em primeiro lugar em frente à Porta do Céu e os restantes são ordenados nas posições seguintes, de acordo com as suas forças. Os membros da mesma espécie não trocam de posições.



Exemplo 11. A serpente verde põe ordem na fila: o animal mais forte (o hipopótamo) coloca-se mais perto da porta. A serpente azul que já estava na fila mantém-se diante da verde, que acaba de chegar. Como o papagaio tem o valor de carta mais baixo, fica no final da fila.



## Força 8: a girafa... com o seu ar superior, supera a passos largos os mais pequenos

Uma girafa coloca-se diante de um animal mais fraco se o tem diretamente diante dela. Se não for o caso, a girafa permanece onde está.

🌀 A Girafa realiza o seu efeito de forma recorrente em cada turno sucessivo de cada jogador. A girafa apenas pode ultrapassar um animal por turno (consultar os exemplos 2 e 3).



## Força 7: a zebra... considera que as suas listas constituem um excelente sinal para parar

🌀 As zebras estão ativas de forma recorrente. O seu efeito consiste em que **nunca podem ser ultrapassadas pelos hipopótamos nem podem ser ultrapassadas ou comidas pelos crocodilos**. Assim sendo, todos os animais que estejam na fila À frente da zebra estão sempre protegidos das investidas dos hipopótamos e da voracidade dos crocodilos.



Exemplo 12. Como se pode ver, todos os animais são mais fracos que o crocodilo. Contudo, o papagaio amarelo e a girafa escapam, já que o crocodilo não pode passar à frente da zebra. O crocodilo apenas come o papagaio vermelho.



Exemplo 13. Se um canguru salta por cima de um hipopótamo e de uma zebra, o hipopótamo fica bloqueado pela zebra. Nesta situação, e apesar do seu efeito recorrente, o hipopótamo não pode avançar para diante da zebra nem, claro, para diante do canguru.



## Força 6: a foca... troca a entrada de sítio, nem mais nem menos

Ao jogar uma foca, troca-se a posição da Porta do Céu com a da carta de patada.



Exemplo 14. A foca troca a posição da Porta do Céu com a da carta de patada. O hipopótamo faz uma investida mas o crocodilo não pode ultrapassar a zebra, pelo que não pode comer a foca.

Tem em conta que, devido ao seu efeito, se a foca fica adiante de crocodilos e/ou hipopótamos (sem proteção de uma zebra), será comida ou sofrerá uma investida.



## Força 5: o camaleão... faz-se passar por outro animal

O camaleão realiza **o efeito de uma das espécies que esteja na fila**. Para efetuar o dito efeito (e apenas nesse caso), o camaleão adota também a força da espécie imitada. Contudo, quando ocorrem os efeitos recorrentes (incluindo no mesmo turno), o camaleão volta a ser um camaleão com uma força de 5.



Exemplo 15. Nesta situação, não seria muito sensato utilizar o camaleão como se de um hipopótamo se tratasse; após ultrapassar o crocodilo, atuando como um hipopótamo de força 11, o crocodilo comê-lo-ia, já que voltaria a ser um camaleão de força 5.



## Força 4: o macaco... e todos os seus colegas - são insuportáveis!

Um único macaco na fila não causa qualquer efeito.

Se **um macaco adicional** (além do primeiro) chega à fila, o grupo de macacos espanta todos os **hipopótamos** e **crocodilos** que estejam na fila, enviando-os para a carta «É O QUE TEMOS». De seguida, o macaco **recém-jogado** coloca-se diante de **todos** os animais, no primeiro lugar da fila, junto à Porta do Céu, convocando os seus colegas macacos diretamente **para trás dele**, mas em ordem inversa à que se encontravam.



Exemplo 16. O macaco vermelho recém-jogado coloca-se diante de todos os outros animais, uma vez que já existem outros macacos na fila. Os macacos azul e amarelo passam a ocupar as posições 2 e 3, invertendo a sua ordem prévia na fila.



Exemplo 17. O camaleão atua como se fosse um macaco. Com já está um macaco na fila, espanta o crocodilo e o hipopótamo e coloca-se à frente dos restantes animais, levando com ele o seu colega macaco (consulta o efeito do macaco). Se posteriormente for jogado outro macaco, o camaleão na fila já não conta como macaco, pois volta a ser um simples camaleão.





## Força 3: o canguru... sempre um salto à frente

Um canguru salta por cima do último ou dos dois últimos animais da fila (à escolha do jogador), independentemente da força desses mesmos animais.

Exemplo 18. O canguru salta por cima do crocodilo e da zebra e, graças à zebra, fica a salvo do crocodilo.



## Força 2: o papagaio... sempre pronto a assustar os outros

Um papagaio assusta um animal da fila, à escolha do jogador, e coloca-o na carta «É O QUE TEMOS».



Exemplo 19. O papagaio assusta um animal à escolha do jogador. O jogador escolhe a zebra (ver ilustração); de seguida, o crocodilo come os macacos.





## Força 1: a doninha fedorenta... não há quem agunte o seu aroma

Uma doninha fedorenta repele todos os animais das duas espécies mais fortes presentes na fila, mas nunca outras doninhas fedorentas. Os animais repelidos são colocados na carta «É O QUE TEMOS».



Exemplo 20. A doninha fedorenta repele os dois crocodilos e o hipopótamo.



Tem em conta que se é jogado um camaleão como doninha fedorenta, continua a ser uma doninha fedorenta (carta de valor 1) até que as duas espécies mais fortes tenham sido afugentadas.

Autor: Stefan Kloß • Ilustrador: Alexander Jung

**Créditos da edição actual** Direção editorial: Xavi Garriga • Tradução: Pedro Venâncio •  
Adaptação Gráfica: Cecília Ramírez



Devir Livraria, Lda.  
Polo Industrial Brejos de  
Carreteiros.  
Armazém 4 – Escritório 2  
2950-554 Quinta do Anjo,  
Palmela, Portugal.  
[www.devir.pt](http://www.devir.pt)

Devir Livraria Ltda-Brasil  
R. Teodoro Souto, 624  
São Paulo, SP  
CNPJ 57.883.647/0001-25  
[sac@devir.com.br](mailto:sac@devir.com.br)  
Tel: (011) 2127-8787  
[www.devir.com.br](http://www.devir.com.br)



©2016 Zoch Verlag  
Werkstraße 1,  
90765 Fürth  
[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)

