

# Beasty Bar

autor Stefan Kloss



Večírky ve vyhlášeném podniku Como Dragon's Beasty Bar jsou LEGENDÁRNÍ. Jak velká, tak malá zvířata je nechtějí propásnout. Ale dovnitř se dostanete, jen pokud necháte za sebou čekat dostatečný počet ostatních. Zvířata ve frontě před barem se strkají, tlačí se dopředu a cení na sebe zuby. Je cestou kupředu krokodýlí kousnutí? Nebo je skunkův odér opravdu nepřekonatelný? A chameleóni budou ze sebe zřejmě dělat opičky. Dokonce i hřívy stálých lvích zákazníků se naježí, když některý z lachtanů najde novou cestu do klubu...

## Obsah hry

48 karet zvířat (12 zvířat v každé ze čtyř barev)



4 souhrnné karty



1 karta Nebeské brány



1 karta Vyhození



1 karta Beasty Bar



1 karta TO JE KONEC

## Cíl hry

Vaše zvířátka se chtějí dostat na párty. Jenže to musí uspět ve frontě u „Nebeské brány“, hlavního vchodu do baru, kde se to hemží soupeři, kteří ždouchají a koušou. Pokud je v řadě pět zvířat, první dvě jsou vpuštěny do baru, zatímco poslední je vyhozeno pryč. Hráč, který dostane do baru nejvíce zvířat, vítězí.

## Příprava hry

- Každý hráč si vezme 12 karet zvířat **v jedné barvě** a zamíchá je. 4 karty si vezme do ruky a 8 ostatních nechá poblíž **lícem dolů na dobíracím balíčku**, aniž by si je prohlížel.
- Doprostřed stolu položte karty **Nebeské brány** (s gorilou) a **Vyhození** (s nakopnutým zvířátkem) a mezi nimi nechte dost místa na 5 karet zvířat. Těhle řadě bude říkat **tlačence**.
- Kousek od **tlačence** položte kartu **Beasty Bar** (s obrázkem baru) a kartu „**TO JE KONEC**“ (s obrázkem temné uličky).
- Před vaší první hrou si projděte **souhrnnou kartu a pravidla**, ať víte, co které zvíře umí.



Tlačence



## Průběh hry

Hráč, který vypadá nejvíc divoce, začíná hru. Hráči se střídají na tahu ve směru hodinových ručiček. Ve svém tahu hráč udělá pět akcí v tomto pořadí:

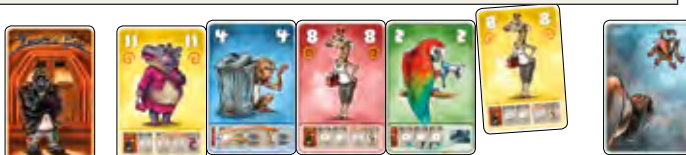
- |                                      |   |  |
|--------------------------------------|---|--|
| 1. Zahraje jednu kartu               | 2. Provede efekt karty, kterou zahrál         | 3. Provede „opakující se“ efekty karet |
| 4. Otevření Nebeské brány a vyhození | 5. Vezme si kartu ze svého dobíracího balíčku |  |

### 1. Zahraje jednu kartu

Hráč si vybere jednu ze čtyř karet zvířat v ruce a umístí ji **lícem nahoru na konec tlačnice**. Pokud v tlačnici není žádné zvíře, položí se karta těsně před Nebeskou bránu.

**Vysvětlení:** V tlačnici se všechny zahrané karty dávají **za sebe** a tvoří tak „frontu“ čekajících zvířat. Každá další karta se umísť **na konec fronty**, tedy **dál od Nebeské brány**, než zvířata zahraná předtím (viz Příklad 1). V tlačnici **nikdy** nemůže být více než **5 zvířat**.

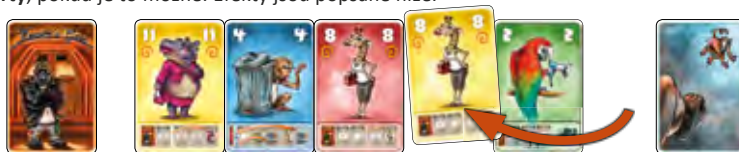
**Příklad 1:** Hráč zahrál žirafu a umístil ji na konec fronty.



### 2. Provedení efektu zahrané karty

Hráč vyhodnotí **efekt zahrané karty**, pokud je to možné. Efekty jsou popsány níže.

**Příklad 2:** Hráč posune žirafu před papouška, což je akce žirafy.

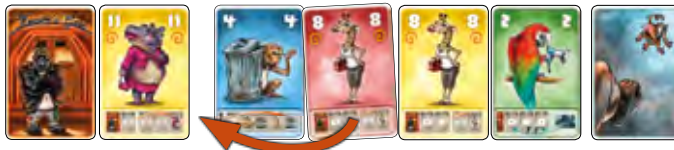


### 3. Provedení „opakujících se“ efektů karet (🌀)

Čtyři druhy zvířat mají na sobě tento symbol: 🌀 Hroch, krokodýl a zebra provedou svoji opakující se akci **v tahu každého hráče**, pokud je to možné. To samé platí pro žirafu, pokud nejde o tah, ve kterém byla vyložena (předběhne tedy vždy maximálně jedno zvíře za tah).

Opakující se efekty se vyhodnotí počínaje zvířaty nejbližší u Nebeské brány a konče u Vyhození.

**Příklad 3:** Opakující efekt hrocha nic nezpůsobí. Červená žirafa se posune před opici. Žlutá žirafa se už neposune, protože byla vyložena v tomto kole (a už se posouvala před papouška).



#### 4. Otevření Nebeské brány a Vyhazení

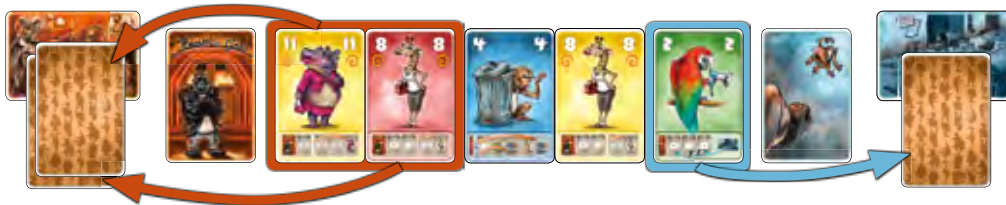
Poté, co se vyhodnotí **všechny** opakující se efekty, se zkontroluje, jestli je v řadě **5 zvířat**. Pokud je jich **méně než 5**, nic se neděje a hned se může přikročit k bodu 5: Vzít si kartu.

Pokud je v tlačence **5 zvířat**, stane se následující:

- **Dvě zvířata nejbližší Nebeské brány** jsou vpuštěna dovnitř. Dejte je **lícem dolů** na kartu Beasty Baru. Tam zůstanou až do konce hry.
- Zvíře, které je v tlačence **poslední** (nejdále od Nebeské brány) je **vyhozeno**. Dejte jeho kartu lícem dolů na kartu „**TO JE KONEC**“, kde zůstane do konce hry. Smůla, tohle zvíře se na večírek nepodívá...
- Zvířata, která zůstala v Tlačence, se posunou k Nebeské bráně.

**Pozor:** Zvířata se mohou z tlačence dostat přímo na kartu „TO JE KONEC“ také přímo kvůli efektům jiných zvířat. I v tomto případě se zbylá zvířata v tlačence posouvají k Nebeské bráně.

**Příklad 4:** Po provedení všech opakujících se efektů zůstalo v tlačence **5 zvířat**. Nebeská brána se otevřela pro hrocha a červenou žirafu a tyto karty se dají na kartu baru (lícem dolů). Vyhoben je papoušek, který přistane na kartě „TO JE KONEC“ (také lícem dolů).



#### 5. Dobrání karty

Na konci svého tahu si hráč vezme horní kartu ze svého dobíracího balíčku. Pokud už v něm žádné karty nejsou, kartu si nedobírá.

#### Konec hry a vítězství ve hře

Hra končí v okamžiku, kdy už žádný hráč nemá karty. **Hráč, kterému se podařilo dostat do baru nejvíce zvířat své barvy, je vítěz.** V případě rovnosti rozhoduje **nižší** součet čísel zvířat, která se dostala do baru. Pokud je i v tomto případě remíza, je více vítězů.

#### Varianta pro pokročilé hráče

Přehledová karta se **otočí** a na ní je uvedeno, kolik bodů získá majitel zvířete, když se dostane do baru.

V této variantě hry si ještě **na rozdíl od normální hry** každý hráč **vybere 4 karty zvířat**, se kterými **nebude** hrát. Tyto karty se odloží mimo hru, aniž by se na ně ostatní dívali. Se zbylými **osmi kartami** se hraje podle běžných pravidel. Hráč, který dostal do Beasty Baru zvířata za nejvíce bodů, je vítěz.

## Karty zvířat (popis akcí a příklady)

Hodnota karty označuje sílu zvířete.

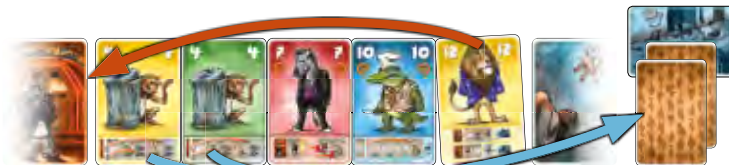


### Síla 12: Lev... považuje se za jedinou opravdovou jedničku mezi zvířaty:

Pokud lev nepotká jiného lva, vyděsí všechny opice, které okamžitě skončí na kartě „TO JE KONEC“.

Poté se posune na **první** místo tlačení.

Pokud už ale v tlačení stojí jiný lev, nově vyložený lev jde okamžitě na kartu „TO JE KONEC“. Král je prostě jen jeden.



**Příklad 5:** To je konec pro obě opice. Lev se posunuje rovnou k Nebeské bráně.




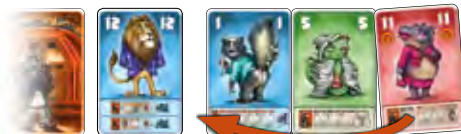
**Příklad 6:** Tady už je jiný lev! Nově přichází lev okamžitě končí na kartě „TO JE KONEC“.



### Síla 11: Hrošice ... tlustokožec, který zašlape do země všechny, kteří stojí v cestě:

Hrošice se protlačí směrem k Nebeské bráně přes všechna zvířata. Nepředběhne pouze jiné hrošice, lva nebo zebra (viz Zebra).

 Efekt hrošice se opakuje v kole každého hráče.



**Příklad 7:** Hrošice předběhne všechny zvířata kromě lva.



**Příklad 8:** Právě vyložený klokán přeskočí obě hrošice. Pak se ale vyhodnotí opakující se efekt a obě hrošice předběhnou klokana.



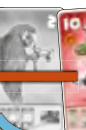
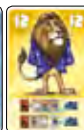
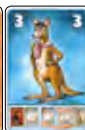
### Síla 10: Krokodýl ... si prostě prožere cestu skrz:

Krokodýl sní všechna zvířata s nižší silou, která mu stojí v cestě k Nebeské bráně.

Pokud narazí na zebra, jiného krokodýla nebo silnější zvíře, okamžitě se zastaví. Sežraná zvířata odchází na kartu „TO JE KONEC“.



**Efekt krokodýla se opakuje v kole každého hráče.**



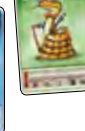
**Příklad 9:** Krokodýl sní všechna slabší zvířata v tlačenci kromě klokana. Silnější lev totiž postup krokodýla zastaví.

**Příklad 10:** Ne úplně bystrý klokana přeskočí papouška a krokodýla. Krokodýl ho totiž hned na to sežere, když se vyhodnotí jeho opakující se efekt. Papouška krokodýl nesežere, protože je za ním a krokodýl si prožrá cestu jen kupředu.



### Síla 9: Had... miluje pořádek:

Had po svém vyložení seřadí všechna zvířata v tlačenci podle jejich síly. Nejsilnější budou u Nebeské brány a nejslabší u Vyhození. Zvířata se stejnou silou nezmění vůči sobě pozici.



**Příklad 11:** Zelený had dělá pořádek. Nejbližší bráně se tak ocitne hrošice, za ní bude modrý had (který tu byl dříve než zelený), pak zelený had. Nejslabší papoušek skončí jako poslední.



### Síla 8: Žirafa... nafoukaně překročí menší zvířátka:

Žirafa překročí jedno zvíře s menší silou směrem kupředu k bráně. Pokud před ní nestojí slabší zvíře, zůstane žirafa stát.

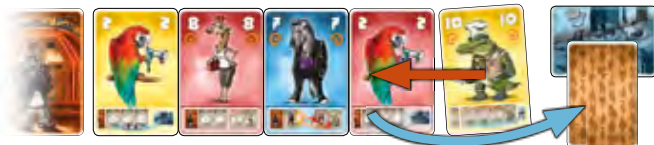


**Efekt žirafy se opakuje v tahu každého hráče. Žirafa překročí maximálně jedno zvíře za tah (viz příklady 2 a 3).**



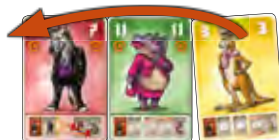
## Síla 7: Zebra ... považuje svoje pruhy za jasný signál k zastavení:

**○ Efekt zebry je platný v každém kole.** O zebrou se zastaví hrošice i krokodýl (aniž by zebrou sežral). Zebra tedy chrání zvířata, která stojí **před ní** proti efektům hrošice a krokodýla.



**Příklad 12:** Všechna zvířátka jsou slabší než krokouš. Přesto jsou žlutý papoušek a žirafa ušetřeni, protože krokouš se nedostane přes zebrou. Sežere tak pouze červeného papouška.

**Příklad 13:** Když klokán přeskočí hrošici i zebrou, hrošice už se nikam neprocpe. Její postup zastaví zebra.



## Síla 6: Lachtan ... prostě si udělá nový vchod:

Při zahrání lachtan vymění mezi sebou karty Nebeská brána a Vyhození.

**Pamatujte:** Pokud se svou akcí dostane lachtan (nechráněný zebrou) před krokodýla/hrošici bude sežrán/předběhnut.



**Příklad 14:** Lachtan vymění karty Nebeská Brána a Vyhození a dostal se tak přímo na začátek tlačenice. Pak ho ovšem předběhne hrošice. Krokodýl lachtana nesežere, brání mu v tom zebra.





#### Síla 5: Chameleon ... se maskuje za jiné zvíře:

Chameleon může provést akci **jiného zvířete, které už je v tlačeni**. Pro tuto akci (a jen pro ni) se považuje jeho síla za stejnou, jako má zvíře, které imituje. Ale hned když dojde na „opakující se“ efekty, chameleon už je zase chameleonem se silou 5.



**Příklad 15:** V této situaci není chytré kopírovat hrošce. Poté, co se chameleon dostane před krokodýla (hraje jako by byl hrošce se silou 11) bude krokodýlem sežrán, protože při vyhodnocení krokodýlova „opakujícího se“ efektu bude opět chameleonem se silou 5.



#### Síla 4: Opice ... pokud je jich víc jsou opravdu nesnesitelné:

Jediná opice nemá v tlačeni žádný efekt.

Pokud ale někdo **další zahraje opici** a v tlačeni už nějaká je, opice zaženou všechny **hrošce a krokodýla** z tlačeni na kartu „TO JE KONEC“.

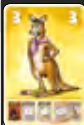
Poté se **právě zahraná opice** umístí přímo před Nebeskou bránu a opice, které už v tlačeni byly, se umístí **za ni** - avšak v opačném pořadí.



**Příklad 16:** Zahraná červená opice se dostane na první místo (protože už v tlačeni byla jiná opice). Modrá a žlutá opice se posunou za ni v opačném pořadí, než ve kterém byly.



**Příklad 17:** Chameleon imituje opici. Protože tu už opice je, vyženou krokouše i hrošce a předběhnou ostatní zvířátka. Pokud by někdo později zahrál opici, chameleon už bude chameleonem a nikam se tak posunovat nebude.



### Síla 3: Klokan... umí parádně skákat:

Klokan přeskočí jedno nebo dvě zvířata v řadě (podle rozhodnutí hráče). Přeskakovaná zvířata mohou mít jakoukoli sílu.

**Příklad 18:** Klokan přeskočí krokodýla a zebra a je tak díky zebře ochráněn proti sežrání krokodýlem.



### Síla 2: Papoušek... všechny štve... všechny pomlouvá... mnohými pohrdá... kohokoli zažene:

Papoušek vyžene jakékoli zvíře podle hráčova výběru z tlačence na kartu „TO JE KONEC“.

**Příklad 19:** Papoušek může zahnat kterékoli zvíře. Hráč si vybere zebra a poté krokodýl sežere opice.



### Síla 1: Skunk... jeho odér je opravdu silný a on sám ho považuje za něco velmi elegantního:

Skunk odpudí všechna zvířata dvou nejsilnějších druhů v tlačence, ale nikdy ne jiné skunky. Zvířata zasažená puchem odejdou na kartu „TO JE KONEC“.



**Příklad 20:** Skunk odpudí oba krokodýly a hrošci.



**Pamatujte:** Pokud chameleon imituje skunka, zůstává skunkem (se silou 1), dokud neodpuď dva nejsilnější druhy zvířat.

Art. Nr.: 60 110 5059

**Autor:** Stefan Kloss

**Ilustrace:** Alexander Jung

[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)

© 2014 Zoch Verlag

Brienner Str. 54a

80333 München



Pro REXhry přeložil Eyrón „The Beast“