



Beasty Bar

A mai modern világban már az állatok sem a szavannákon és az őserdőkben vívnak egymással élet-halál harcot, hanem ahogy valamire való celebekhez illik, ők is menő bárókba próbálnak bejutni. Persze ez nem könnyű, főleg, ha egy igazi, természetes gorilla áll az ajtóban. Aki nem elég rátermett vagy különleges, jobban teszi, ha eloldalog a sikátorban.

A BEASTY BAR egy könnyed, családi kártyajáték. Nem is találunk mást a dobozban, mint extra nagy méretű kártyákat jópofa rajzokkal és segédlapokat. A játék teljesen nyelvfüggetlen, csak a segédlapkán van angol nyelvű szöveg, ahol a különböző állatok tulajdonságait találjuk meg. Ezen viszont segítünk a JEM magazin mostani számában, hiszen a mellékletben a segédlapok magyar nyelvű változatát találjátok.

A játék kezdetén mindenki megkapja a 12 egyforma lapból álló kártyacsomagját a saját színében. A kártyáinkon az állatok különböző képességekkel rendelkeznek, amelyek segít(het)ik őket a sorban állás nehéz, fárasztó, unalmas és időnként veszélyes műveletében. A cél az, hogy minél több állatunkat bejuttassuk a célba, azaz a bárba. A sikátor- és a bárkártyák között 5 kártyahely van. A soron lévő játékos a kezében tartott 3 lapja közül letesz 1-et az utolsó helyre, majd az állat képességeit megnézve megállapítjuk, hogy tud-e előre mozogni vagy más cselekedetet végrehajtani. Ha mind az 5 hely telítve van, akkor a sor elején álló két szerencsés állat bejut a bárba, az utolsónak csak a sikátor jut, és kiesik. A győztes az, akinek a legtöbb állata jut be a bárba; egyenlőség esetén az a játékos győz, akinek az állatkártyáin lévő számok összege kevesebb.



Az állatok képességei:

1. Bűzös borz: A domináns állatok kifinomult szaglása nem bírja ezt a bűzt, így inkább lemondanak a sorban állásról. (Az asztalon lévő két legmagasabb értékű állatfajtát kidobja a sikátorba.)
2. Papagáj: A hangos rikácsolás sérti egyesek dobhártyáját. (Kidob egy általa választott állatot a sikátorba.)
3. Kenguru: Remek rugóinak köszönhetően fölülről előz. (Átugorhat egy vagy két állatot.)
4. Majom: Falkában nyomul, ezért társait megvárva együtt törnek az élre. (Önmagában nincs hatása, ha viszont megérkezik egy másik majom, akkor egyrészt az összes krokodil és víziló kikerül a sikátorba, másrészt a második majom a sor elejére ugrik, az első majom pedig mögé érkezik.)
5. Kaméleon: Egyedülálló képességét alkalmazza. (Leutánozza egy, a sorban lévő állat képességét.)
6. Fóka: Zsonglőrmutatványaival teljesen összezavarja a sorban állókat. (Megfordítja a lent lévő állatok sorrendjét.)
7. Zebra: Kemény legény, a kicsik és gyöngék hőszelmezője. (Védve van a krokodiltól. Vízilovak és



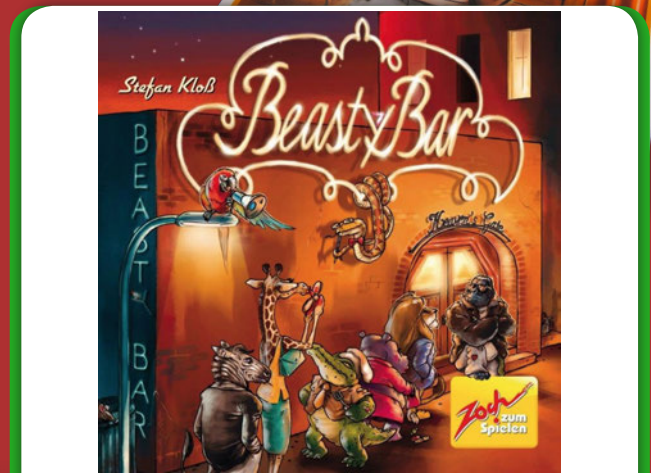
krokodilok nem tudnak keresztüljutni rajta, kivéve a kígyó képességének segítségével.)

8. Zsiráf: Elegáns tartása és kiemelkedő megjelenése miatt az állatok önként előreengedik a sorban. (Megelőzi a sorban előtte álló állatot, ha annak értéke kisebb, mint a zsiráfé. Ez állandó képesség, azaz minden körben meg kell nézni, hogy az előtte álló állat értéke kisebb-e, mint a zsiráfé, és ha igen, akkor megelőzi azt.)
9. Kígyó: Egy igazi professzor precizitásával dolgozik. (Sorba rendezi az állatokat az értékük alapján. A legnagyobb értékű állat kerül a sor elejére, a legkisebb értékű a sor végére. Ebben az esetben a víziló és a krokodil a zebra elé kerülhet.)
10. Krokodil: A nyers erő gyorsabb eredményt hoz, mint a türelmes ácsorgás, és egyúttal a vacsora is meg van oldva! (Megegy az előtte álló, alacsonyabb értékű állatokat – kivéve, ha zebra védi őket. Ez minden körben érvényes, vagyis amíg az asztalon van, megegy az előtte lévő kisebb értékű állatokat.)
11. Víziló: Mint egy előkelő dáma, szó szerint kitapossa magának a helyet parfümillatot árasztva és ékszerait csörgetve. (Megelőzi az előtte álló, alacsonyabb értékű állatokat – kivéve, ha zebra védi őket. Ez is állandó képesség.)
12. Oroszlán: Ha az állatok királya színre lép, mindenki rögtön tudja, hol a helye. Kivéve egy második oroszlán, mivel két dudás egy csárdában nem fér meg, a későn jövő inkább másik bártn keres magának. (Az oroszlán minden állatot megelőz, és a sor elejére kerül. Minden majmot elkerget, azaz elküldi őket a sikátorba. Ha jönne még egy oroszlán, úgy az azonnal a sikátorba kerül.)

A játékot ezeknek a tulajdonságoknak a minél jobb kihasználásával kell megnyerni. Mindig három állat közül választhatunk, de persze van, hogy nincs az adott helyzetnek megfelelő állat a kezünkben, ám akkor is le kell tennünk valamelyiket. Emiatt persze szerencse bőven van a játékban, de ez egy könnyed, hangulatos, családi játékba befér.

A játékot 2, 3 vagy 4 játékos játszhatja. 2 játékosal nem igazán működik – túlságosan könnyű kiszámolni, ki mit rakott le, túlságosan egyértelmű, hogy mi fog történni. 3 vagy 4 játékosal viszont szórakoztató, könnyed játék. Vidám hangulatot teremt, érdemes több partit is lejátszani egymás után, hogy mindenkinek legyen esélye nyerni.

maat & mandala



Beasty Bar

Tervező:	Stefan Kloß
Megjelenés:	2014
Kiadó:	Zoch Verlag
Kategória:	Kézből gazdálkodós kártyajáték
Ajánlott életkor:	6+
Játékosok száma:	2-4
Játékidő:	20 perc



kiadói
oldal



board
game
geek