



## Übersichtsblatt

# NEW BEASTS IN TOWN



- |   |  |  |  |
|---|--|--|--|
|  |  | <b>12</b> <b>Nashorn:</b> Ersetzt das stärkste Tier.   |  |
|   |  | <b>11</b> <b>Bär:</b> Schickt alle Tiere mit dem niedrigsten und zweitniedrigsten Kartenwert (< 11) ans Ende der Warteschlange.  |  |
|  |  | <b>10</b> <b>Tiger</b> (🌀 WIEDERKEHREND!): Ersetzt das übernächste Tier (< 10).  |  |
|  |  | <b>9</b> <b>Gepardin:</b> Ersetzt das schwächste Tier (< 9).   |  |
|   |  | <b>8</b> <b>Lama</b> (🌀 WIEDERKEHREND!): Schickt das Tier (< 8) direkt vor ihm ans Ende der Warteschlange.   |  |
|  |  | <b>7</b> <b>Stachelschwein</b> (🌀 STÄNDIG!): DAS WAR'S für große Rausschmeißer (Nashörner, Tiger, Gepardinnen), die das Stachelschwein auf die DAS WAR'S-Karte schicken wollen. Das Stachelschwein bleibt. |  |
|   |  | <b>6</b> <b>Strauß:</b> Überholt Tiere mit geradem ODER ungeradem Kartenwert.  |  |
|  |  | <b>5</b> <b>Pinguin:</b> Imitiert für diesen Zug ein anderes Tier der eigenen Kartenhand.  |  |
|   |  | <b>4</b> <b>Hund:</b> Ordnet alle Tiere nach Kartenwerten: Tiere mit kleinstem Wert zum Heaven's Gate – Tiere mit höchstem Wert zur Rauswurfkarte.   |  |
|   |  | <b>3</b> <b>Pfau:</b> Setzt sich vor das stärkste Tier.  |  |
|  |  | <b>2</b> <b>Geier</b> (nie in der Drängelmeile): Holt das oberste Tier von der DAS WAR'S-Karte, führt dessen Aktion durch. Geier und Geier gehen sofort in die Bar   |  |
|  |  | <b>1</b> <b>Fledermaus:</b> Ersetzt ein beliebiges Tier.<br>Direkt am Heaven's Gate (🌀 STÄNDIG!): DAS WAR'S für die Fledermaus   |  |



## Reference Sheet

# NEW BEASTS IN TOWN



- |   |  |  |  |
|---|--|--|--|
|  |  | <b>12</b> <b>Rhino:</b> Replaces the strongest animal.   |  |
|  |  | <b>11</b> <b>Bear:</b> Sends all animals with the lowest and the second lowest card value (< 11) to the end of the line.   |  |
|  |  | <b>10</b> <b>Tiger</b> (🌀 RECURRING!): Replaces the animal after the next animal (< 10).   |  |
|  |  | <b>9</b> <b>Cheetah:</b> Replaces the animal with the lowest card value (< 9).   |  |
|  |  | <b>8</b> <b>Llama</b> (🌀 RECURRING!): Sends the animal (< 8) right in front of it to the end of the line.  |  |
|  |  | <b>7</b> <b>Porcupine</b> (🌀 PERMANENTLY!): THAT'S IT for Big Bruisers (rhinos, tigers, cheetahs), if they want to send the porcupine to the THAT'S IT card. The porcupine stays.                |  |
|  |  | <b>6</b> <b>Ostrich:</b> Passes animals with either even OR uneven card values.  |  |
|  |  | <b>5</b> <b>Penguin:</b> Imitates another animal of your hand for the current turn.  |  |
|  |  | <b>4</b> <b>Dog:</b> Re-arranges all animals according to their card values: lowest value next to Heaven's Gate – highest value next to the Bounced card.  |  |
|  |  | <b>3</b> <b>Peacock:</b> Positions itself in front of the strongest animal.  |  |
|  |  | <b>2</b> <b>Vulture</b> (never at Jostling area): Brings the topmost animal back from the THAT'S IT card, carries out the action of this animal. Vulture plus vulture immediately enter the bar. |  |
|  |  | <b>1</b> <b>Bat:</b> Replaces any one animal. Directly next to Heaven's Gate (🌀 PERMANENTLY!): THAT'S IT for the bat.  |  |