



## Erweiterungen der **The Belgian Beers Race Dice**

# BEERS MARKET

### Vorbereitung



Legt den Spielplan mit der **Beers Market-Seite** nach oben neben den regulären Spielplan.

Jede Biersorte hat eine Farbe. Nehmen Sie von jeder Farbe (Schwarz, Gelb, Rot, Braun) einen kleinen Block.

Nehmen Sie zufällig zwei davon und platzieren Sie sie auf der Skala, die dem Wert 3 entspricht. Platzieren Sie die anderen 2 auf dem Wert 2.

### Regeln für den Beers Market

In dieser Erweiterung nehmen Sie ein neues Transportmittel: **das taxi**.

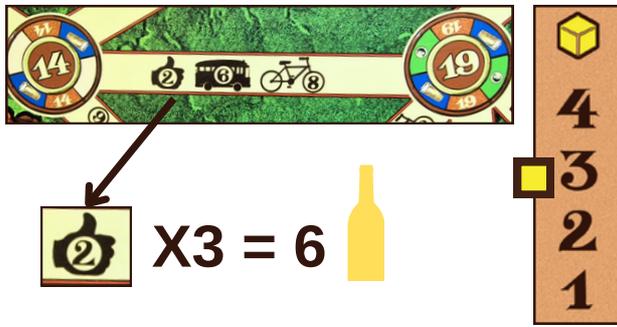
Die Dauer der Fahrt, egal ob Sie per Anhalter fahren oder ein Taxi nehmen, ist gleich.

Allerdings können Sie Fahrer nicht mehr mit 2 Flaschen pro Time Unit (TU) bestechen.

Um das Taxi nutzen zu können, muss ein Spieler durch den **Beers Market** gehen.

Der Beers Market gibt an, wie viele Biere benötigt werden, um eine TU zu erhalten.

Der Spieler kann eine Biersorte auswählen, solange er über genügend Vorrat verfügt, um die Transaktion abzuschließen.



Beispiel :

Das Blonde-Bier befindet sich auf Ebene 3 des Beers Marketes.

Das bedeutet, dass eine TU 3 blonde Biere kostet.

Wenn Sie eine Strecke von 2 TU zurücklegen möchten, verwenden Sie 6 Biere. Wow, das ist teuer!

Sobald ein Spieler auf dem Beers Market ein Taxi bezahlt, **ändert sich der Wert des Bieres.**

**Der spieler:**

- verschiebt den kleinen Block der verwendeten Biersorte im Beers Market um eine Stufe nach oben

**UND**

- wählt ein anderes Bier, nun bewegt er/sie den Block einen Schritt nach unten.

Beispiel :

Philomène möchte eine Strecke von 1 TU mit dem Taxi zurücklegen. Braunbier ist auf dem Beers Market 2 wert.

Philomène tauscht auf dem Beers Market zwei braune Biere aus.

4	4	4	4
3	3	3	3
2	2	2	2
1	1	1	1

Auf dem Beers Market-Tableau setzt sie den braunen Bierblock einen Schritt weiter, von 2 auf 3.

Von nun an müssen Spieler pro TU 1 Bier mehr bezahlen. Das ist normal, denn es gibt mehr Braunbiere auf dem Markt, was natürlich einen Wertverlust bedeutet.

Im Gegenzug muss Philomène ein anderes Bier auswählen und den kleinen Block eine Ebene zurück auf dem Beers Market-Tableau platzieren. Sie wählt Rotbier, also geht es von 2 auf 1.

Wenn der nächste Spieler Rotbier hat, sollte er es nutzen. Ein rotes Bier ist jetzt 1 TU wert!

4	4	4	4
3	3	3	3
2	2	2	2
1	1	1	1

Wenn eine Biersorte den 4. Platz auf der Biermarkttafel erreicht, bedeutet das, dass der Markt mit diesem Bier gesättigt ist. Daher ist es nicht mehr möglich, mit dieser Biersorte das Taxi zu bezahlen, bis ihr Wert sinkt.

### Optionale Regeln:

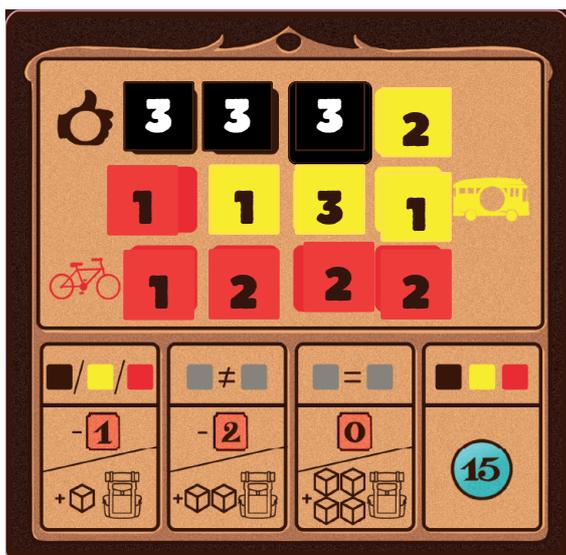
Sie können mit dem Trampen aufhören und nur noch Taxis nehmen.

In diesem Fall erhalten Sie beim Kauf in einer Brauerei 4 statt 3 Biere.

Eine weitere Möglichkeit besteht darin, dass Sie nur 3 Biere in den Farben der Brauereien kaufen können.

## **DICE MASTER**

### Vorbereitung



Legen Sie das Spielbrett mit der **Dice-Master-Seite** nach oben neben das normale Spielbrett.

Die schwarzen Würfel werden mit der 3 nach oben auf die schwarzen Felder des Spielbretts gelegt.

Wirf die restlichen 9 Würfel und platziere die erhaltenen Werte auf den entsprechenden farbigen Feldern.

Sie verwenden die 12 Würfel von TBBR Dice.

### Regeln für den Dice Master

Ein Spieler, der zwischen zwei Brauereien reist, kann einen Würfel von der Dice Master Spielbrett nehmen und neben das persönliche Spielbrett legen, wenn zwei Bedingungen erfüllt sind:

– **Der Wert** der TU, um die Route zu nehmen, entspricht den Würfeln.

**UND**

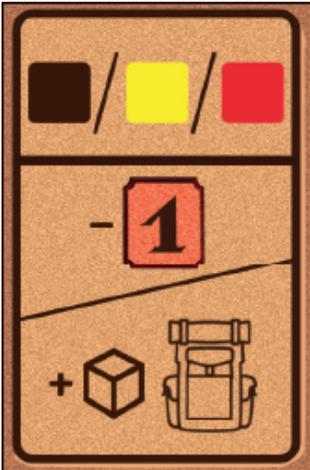
– **Die Farbe** des Würfels entspricht der Farbe des verwendeten Transportmittels.

( **Fahrrad** / **Öffenlichte VErkehrsmittel** / **Trampen** )

Beispiel: Georgette reist per Anhalter und benötigt 3 TU. Es gibt sogar einen schwarzen Würfel mit einem Wert von 3 auf dem Dice Master-Brett! Georgette nimmt den Würfel und legt ihn neben ihrem persönlichen Spielbrett.

Während einer Runde kann ein Spieler **Würfel gegen Vorteile eintauschen:**

### 1 Würfel



Eine Fahrt kostet Sie **1 TU weniger**. Das Transportmittel muss die gleiche Farbe wie der verwendete Würfel haben.

**ODER**

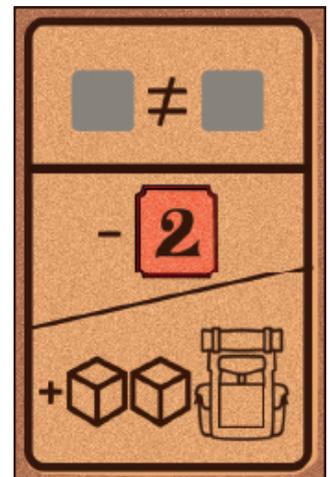
Packen Sie **1 Bier** in Ihren Rucksack. Das Bier muss die gleiche Farbe wie der verwendete Würfel haben.

### 2 verschiedene Würfel

Eine Fahrt kostet Sie **2 TUs weniger**. Der Transporter muss die gleiche Farbe wie einer der beiden Würfel haben.

**ODER**

Du packst **2 Bier** in deinen Rucksack. Die Biere können die gleiche Farbe wie einer der beiden Würfel oder die Farbe der verwendeten Würfel haben.

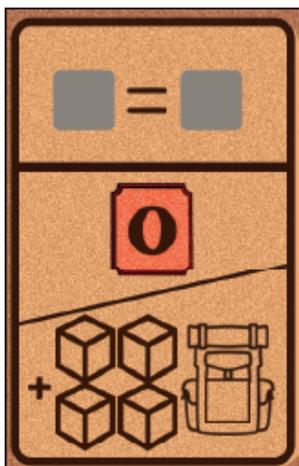


### 2 gleiche Würfel

Die nächste Fahrt ist **kostenlos**.

**ODER**

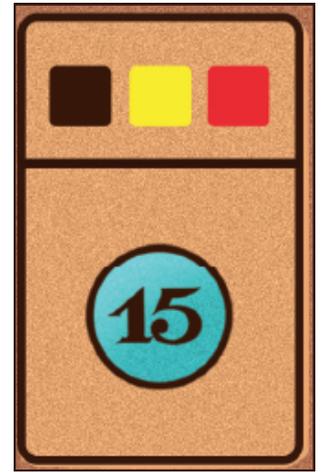
Packen Sie **4 Bier** in Ihren Rucksack. Biere können die gleiche Farbe wie ein einzelner Würfel oder jede Farbe der verwendeten Würfel haben.



## 1 Würfel jeder Farbe

### 15 Siegpunkte

*Hinweis: Der schwarze Würfel kann nur genommen werden, wenn man zwischen Brauerei 15 und 28 trampt.*



Sobald die Würfel verwendet wurden, werden sie wieder auf das Dice-Master-Brett gelegt und stehen somit anderen Spielern wieder zur Verfügung.

Ein gebrauchter schwarzer Würfel wird mit der Seite 3 nach oben auf das schwarze Feld des Spielplans gelegt. Ein gebrauchter Farbwürfel wird erneut gewürfelt und auf die entsprechende Farbe gelegt.

Am Ende des Spiels ist jeder Würfel, der sich noch im Besitz eines Spielers befindet, **3 Siegpunkte** wert.

### Optionale Regel:

Bei der Spielvorbereitung würfelt man auch mit den schwarzen Würfeln. Wenn auf einem schwarzen Würfel ein X steht, lege es beiseite.

Dieser Würfel kann dann von einem Spieler gewählt werden, wenn sein Anhalterversuch fehlschlägt.

In anderen Fällen legen Sie den Würfel mit der Seite 3 nach oben ab.

Viel Spaß!

