

Pitch

Faites une course déjantée à travers la Belgique et ses brasseries. Visitez-en un maximum, achetez leurs bières et dégustez-en (avec modération !) tout au long de la compétition. Optimisez vos trajets à travers le pays : faites du stop, prenez les transports en commun ou déplacez-vous en vélo. Rencontrez vos adversaires et trinquez avec eux, mais veillez à votre taux d'alcoolémie : la gueule de bois et d'autres malus vous guettent.

Prêts à commencer ? Il est temps de choisir votre chemin et d'entamer votre course à la Bière Belge, mais n'oubliez pas : à la fin de la course, soyez de retour sur la Grand-Place de Bruxelles pour faire la fête et déclarer le grand gagnant !!!!!

Joueurs : 2 à 4

Âge : 18+

Durée : 30 minutes par joueur

Remarques générales

À aucun moment vous ne prenez le volant d'un véhicule motorisé pendant cette course. Boire ou conduire, il faut choisir. Ne conduisez pas sous influence : vous mettez votre vie et celles des autres en danger.

Le jeu est interdit aux moins de 18 ans, afin de respecter la législation en matière de consommation de bière en Belgique. Cette législation est justifiée par des études scientifiques, dès lors, respectez-la pour votre santé. Jeunes gens, vous aurez tout le reste de votre vie pour déguster les plaisirs houblonnés, et vous ne les apprécierez que mieux en étant en bonne santé à l'âge voulu.

Une bière brassée avec savoir se déguste avec sagesse.

Le jeu est basé sur la réalité afin de calquer au mieux à la situation des brasseries (localisations, trajets, actions possibles). Cependant, des adaptations ont été effectuées afin d'augmenter le plaisir ludique.

Contenu de la boîte

- 1 livret de règles
- 1 plateau de jeu (carte de Belgique)
- 4 dés blancs
- 1 jeton Fin de journée
- 85 jetons Sous-bock
- 4 pions Fromage
- 40 bouteilles Premier visiteur : 19 blondes / 10 brunes / 6 rouges / 5 noires
- 2 cartes des bières
- 160 jetons Bière transportée : 50 jaunes - Blondes / 40 marrons – Brunes, Ambrées, Fruitées / 40 rouges – Trappist® / 30 noirs - Stouts
- 1 carte Durée alternative
- 20 jetons Capsule 50 points
- 1 set par joueur [vert, bleu, rose, mauve] : 35 jetons Brasserie visitée / 5 cubes / 2 pions Joueur / 2 disques / 1 verre
- 72 cartes Objectifs : 32 de niveau 1 / 25 de niveau 2 / 15 de niveau 3
- 1 livret des brasseries
- 4 plateaux individuels
- 8 jetons « +1 dé »
- 1 séparateur d'objectifs Embouteilleuse
- 1 sac en tissu de tirage des Sous-bock
- 3 jetons Bouteille cassée

Mise en place

1. Installez le plateau au centre de la table.
2. Tirez des jetons Sous-bock du sac en tissu et placez-les sur les numéros des brasseries correspondantes : à 2 joueurs -> 5 jetons Sous-bock ; à 3 joueurs -> 15 jetons Sous-bock ; à 4 joueurs -> 25 jetons Sous-bock.
Ces brasseries ont un attrait accru pour cette partie. Il se peut que certaines d'entre elles aient plusieurs jetons Sous-bock, ce qui augmente encore leur intérêt.
Un jeton Sous-bock avec le numéro de chaque brasserie est présent en 2 exemplaires dans le sac, à l'exception des jetons des brasseries bruxelloises et des jetons de celles proches de Bruxelles qui n'y sont représentés qu'une seule fois. Les jetons des brasseries éloignées, eux, le sont trois fois.
3. Placez ensuite une bouteille de la couleur correspondante sur chacune des brasseries du plateau de jeu (au-dessus du (des) éventuel(s) jeton(s) Sous-bock). Elle symbolise que personne n'est encore passé par la brasserie et que vous êtes le premier visiteur de celle-ci.
4. Placez les jetons Bière Transportée près du plateau de jeu.
5. Mettez les 4 dés blancs à proximité du plateau de jeu.
6. Mettez les jetons Capsule 50 points à l'écart de la zone de jeu.
7. Mélangez les 3 paquets de cartes Objectif séparément et placez ceux-ci à proximité de la zone de jeu.
8. Installez le séparateur d'objectifs Embouteilleuse à droite du plateau de jeu. Placez 4 cartes Objectif de niveau 1 face visible à droite du séparateur d'objectifs Embouteilleuse et 3 cartes Objectif de niveau 1 également visibles à gauche de celui-ci. Placez le reste de la pioche des cartes Objectif de niveau 1 face visible en 4ème position, la plus à gauche.
Seules les 4 premières cartes Objectif à droite de l'Embouteilleuse sont réalisables, les 4 suivantes sont uniquement consultables (et donc anticipables).
9. Piochez autant de cartes Objectif de niveau 3 que le nombre de joueurs, placez-les sur le plateau de jeu à l'endroit prévu en haut à droite. Elles correspondent à des conditions de fin de partie à remplir pour marquer les points de victoire (PV) indiqués.
10. Placez le jeton Fin de journée sur la position correspondant à la première journée de course (24) sur l'échelle de temps. Placez les jetons Bouteille cassée aux endroits prévus sur l'échelle de temps.
11. Le premier joueur est le dernier à avoir dégusté une bière.
Si les joueurs étaient ensemble (ou ont déjà une bière en main), c'est le dernier à avoir bu un Orval qui commence. S'il y a toujours égalité, le premier joueur est déterminé aléatoirement, à vous de voir comment (soyez créatif, c'est tellement plus drôle).

Chaque joueur :

12. Reçoit un plateau individuel, le matériel correspondant à la couleur choisie et un pion Fromage.
13. Place un cube de sa couleur en bas de l'échelle de chaque bonus (Auteur / Editeur / Points Cardinaux / Bières Trappist®) et en bas de l'échelle Santé ! (5 cubes au total) de son plateau individuel.
14. Place le pion Fromage en bas de la lanière de son sac à dos.
15. Place 1 disque de sa couleur sur la piste de temps, le premier joueur au-dessus de la pile. Les disques sont ensuite placés en dessous dans l'ordre du tour de table (sens horaire).
16. Place 1 disque de sa couleur sur le zéro de la piste de score.
17. Place 1 verre de sa couleur sur le premier emplacement de la piste Bières bues de son plateau individuel.
18. Place un pion Joueur de sa couleur sur la Grand-Place de Bruxelles.
19. Place un pion Joueur de sa couleur dans l'emplacement le plus bas de l'éthylomètre.
20. Met les 35 jetons Brasserie visitée de sa couleur à proximité de son plateau individuel.

Pour une installation alternative (courte ou extensions), voir fin de ce livret ou livret spécifique.

But du jeu

En partant de la Grand-Place de Bruxelles, vous utilisez les moyens de transport disponibles pour vous rendre dans les différentes brasseries. Chaque itinéraire vous coûte du temps. Une fois sur place, vous aurez le choix entre déguster de la bière, acheter de la bière et/ou du fromage ; ces choix sont limités par la brasserie en fonction des possibilités que cette dernière offre dans la réalité. Chaque dégustation prend du temps et fait monter votre éthylomètre et chaque bière emportée prend de la place. Si vous rencontrez un autre participant, vous devez trinquer ; ce qui représente la convivialité de cette course. Mais attention, à la fin de la partie, vous devez impérativement être de retour sur la Grand-Place de Bruxelles ! Le joueur ayant accumulé le plus de points de victoire (PV) remporte la partie.

Durée & tempo

The Belgian Beers Race se joue en 3 journées de course :

- Vendredi de 12h à 0h -> 24 UT
- Samedi de 8h à 0h -> 32 UT
- Dimanche de 8h à 20h -> 24 UT

1 UT (Unité de Temps) = Une demi-heure = 1 case sur l'échelle de temps.

Chaque journée permet de réaliser des actions en dépensant du temps. Ces actions ont un coût spécifique et dépendent de la localisation du joueur.

Chaque journée se termine par un décompte de points et par la mise en place de la journée suivante.

Le premier joueur effectue une action et déplace son disque sur l'échelle de temps en fonction du temps requis pour l'action entreprise.

Le joueur suivant est celui ayant son disque sur la piste de temps situé en dernier. Si plusieurs joueurs se trouvent sur la même case, celui situé au-dessus est prioritaire. Celui-ci effectue une ou des actions et continue jusqu'au moment où il **dépasse** le disque du premier joueur (soit en se positionnant sur la case juste après le premier disque de l'échelle, soit en se positionnant plus loin s'il effectue une action demandant plusieurs UT). Il est considéré comme étant le joueur actif dès qu'il commence à jouer, et jusqu'à ce qu'il ait dépassé le premier joueur et finalisé l'action l'ayant amené au dépassement (son tour prend alors fin).

Les tours s'enchaînent (toujours le dernier joueur sur l'échelle de temps joue jusqu'à avoir **dépassé** le disque le plus en avant sur l'échelle de temps) jusqu'à ce que tous les disques des joueurs soient empilés sur la dernière case de l'échelle de temps de la journée.

Actions possibles

Se déplacer

Vous ne pouvez vous déplacer qu'entre 2 brasseries reliées par une route. Les brasseries situées à Bruxelles sont quant à elles toutes reliées les unes aux autres.

Vous pouvez quitter Bruxelles de n'importe quelle brasserie et vous déplacer vers une autre brasserie adjacente à Bruxelles.

Vous pouvez rentrer dans Bruxelles depuis n'importe quelle brasserie reliée à Bruxelles, vous arrivez sur n'importe quelle brasserie ou directement sur la Grand-Place.

Le déplacement se déroule en plusieurs étapes :

Choisir son moyen de transport : énoncer, réaliser l'action associée et appliquer ses effets.

Arriver dans une brasserie.

Choisir son moyen de transport

Pour vous déplacer, vous avez le choix entre 3 moyens de transport différents : le vélo, les transports en commun et le stop.

Chacun a un temps spécifique en fonction de la distance, mais possède également des contraintes de déplacement (voir ci-dessous).

Vous devez avoir suffisamment d'UT disponibles avant la fin de la journée pour entreprendre le déplacement souhaité, et vous devez tenir compte des éventuelles conditions de votre éthylomètre (voir Éthylomètre).

Énoncez le moyen de transport choisi, réalisez l'action associée et appliquez les effets.

Le vélo - le plus sûr

Énoncer clairement le choix du vélo.

Réaliser l'action : Ne s'applique pas.

Appliquer ses effets : vous déplacez votre pion Joueur vers la brasserie de destination et avancez simplement votre disque sur l'échelle de temps du nombre d'UT indiqué pour le déplacement à vélo entre les 2 brasseries (celle d'origine et celle de destination).

Remarques :

- Par tranche de 4 UT d'affilée dépensées à vélo (sans autre action entre les UT), vous pouvez descendre le curseur de votre éthylomètre d'un cran (vous ne pouvez jamais descendre sous le niveau zéro).

- Vous ne pouvez plus effectuer de vélo dès que votre éthylomètre atteint le symbole vélo barré (voir Éthylomètre).

Les transports en commun - le compromis

Énoncer clairement le choix des transports en commun.

Réaliser l'action :

Lorsque vous utilisez les transports en commun, vous vous exposez toujours à un retard éventuel. Pour déterminer le retard éventuel, vous devez lancer un dé. Si vous obtenez un 6, le transport en commun que vous empruntez est en retard, vous devez ajouter 2 UT à la valeur indiquée entre les 2 brasseries pour le transport en commun. Sur tout autre résultat du dé, vous avancez simplement votre disque de l'échelle de temps du nombre d'UT indiqué dans le symbole transport en commun.

Appliquer ses effets : quel que soit le résultat du dé, vous vous déplacez vers la brasserie de destination.

Remarques :

- Si en raison des 2 UT supplémentaires, dues au retard, vous n'avez pas assez de temps pour terminer la journée, vous avancez uniquement votre pion de 2 UT sur l'échelle de temps et ne vous déplacez pas sur le plateau.

- Si votre pion joueur éthylomètre se situe au niveau du symbole X2 en raison de votre état avancé d'ébriété (voir Éthylomètre), le temps des transports en commun est doublé (pas la pénalité retard).

- Si vous transportez de la bière dans votre sac à dos, vous pouvez en déguster une par tranche de 2 UT passées dans les transports en commun (retard compris), vous défausez celle-ci (voir Déguster).

Le stop – le plus hasardeux

Énoncer clairement le choix des transports en commun.

Réaliser l'action :

Lorsque vous faites du stop, vous n'êtes jamais certain d'être pris. Le lancer du dé déterminera l'arrêt ou non d'un automobiliste.

Appliquer ses effets :

- Sur un résultat impair, vous êtes pris. Vous avancez votre disque sur l'échelle de temps du nombre d'UT indiqué sur la route pour le stop et vous déplacez votre pion Joueur sur la brasserie de destination.

- Sur un résultat pair, personne ne vous prend, vous perdez du temps et vous restez sur place. Vous avancez votre disque de 2 UT. S'il vous reste des UT disponibles, vous pouvez tenter à nouveau le stop.

Si vous recommencez le stop vers la même destination lors de votre prochaine action, vous pourrez lancer un dé supplémentaire. Un seul résultat impair suffit. Vous pouvez persévérer et ajouter encore un dé lors de votre 3ème tentative, jusqu'à un maximum de 3 dés. Il n'y a pas de limites dans le nombre de tentatives, mais chaque tentative ratée vous fait perdre 2 UT.

Si votre tour s'arrête entre 2 tentatives pour le même déplacement en stop, prenez 1 ou 2 jetons « +1 dé » pour vous rappeler que vous avez droit à 1 ou 2 dés supplémentaires au tour suivant.

Remarques :

- Pour favoriser l'arrêt d'un véhicule, vous pouvez offrir à l'automobiliste des bières présentes dans votre sac à dos ; vous les défaussez donc. Cela vous coûtera 2 bières par UT nécessaire au déplacement et vous ne devrez alors pas lancer de dé. Il est envisageable d'essayer le stop avec un premier lancer de dé et de dépenser des bières pour la suivante (en cas d'échec de la première, la perte de 2 UT est applicable).

- Si vous terminez une journée avec un ou des jetons « +1 dé », ceux-ci sont défaussés.

- Si votre pion Joueur éthylomètre se situe au niveau du symbole X2 en raison de votre état avancé d'ébriété (voir Éthylomètre), l'attente est doublée en cas d'impair (donc 4 UT en place de 2).

- Si en fin de journée, il vous reste 1 UT disponible, vous pouvez tenter un déplacement en Stop de 1 UT. Si personne ne vous prend, vous ne vous déplacez pas, et vous avancez sur la dernière case de la piste de temps (même si vous ne pouvez pas appliquer les 2 UT de pénalité). Votre journée est alors terminée.

Arriver dans une brasserie

Lorsque vous arrivez dans une brasserie :

Si vous êtes le premier visiteur de la brasserie durant la course, il y a une bouteille sur celle-ci. Si la brasserie a un intérêt accru, il y a un ou plusieurs jetons Sous-bock présents. Dans ces cas-ci :

Vous prenez la bouteille s'il y en a une, ou un (et un seul) jeton Sous-bock s'il n'y a plus de bouteille. Les bouteilles et les jetons Sous-bock que vous collectez vous rapporteront 1 point à la fin de chaque journée de course (voir les décomptes de Fin de journée et Final). Les bouteilles et les jetons Sous-bock ne reviennent plus sur le plateau de jeu durant la partie.

- Si c'est la première fois que vous passez par cette brasserie, placez-y un jeton de votre couleur : cela symbolisera que vous l'avez visitée. En fin de partie, plus vous aurez visité de brasseries, plus vous gagnez de points (voir les décomptes de Fin de journée et Final).

- Si la brasserie que vous visitez comporte une lettre sur un fond bleu, cela signifie que la brasserie possède un bonus :

A = les 3 bières de l'auteur (celle d'où il vient : la Goliath, celle d'où il vit : la Lanterne et sa préférée : l'Orval) ;

E = les 3 bières de l'éditeur ;

PC = les 4 points cardinaux ;

Si vous venez de poser un jeton sur cette brasserie, vous augmentez votre niveau du bonus présent de 1. Pour ce faire, augmentez d'une case le cube de l'échelle correspondante.

Les brasseries Trappist® sont également bonus (elles sont de couleur rouge), de la même manière que pour les autres bonus, lorsque vous posez un jeton sur cette brasserie, vous augmentez votre niveau du bonus Trappist® de 1 (certaines brasseries Trappist® ont un autre bonus, vous montez alors sur les 2 pistes correspondantes lorsque vous posez votre cube).

Attention : en fin de journée, il est impératif de pouvoir terminer son déplacement. Si vous n'avez pas assez de temps pour l'exécuter, vous ne pouvez pas faire celui-ci. Il est impossible de passer la nuit entre 2 brasseries : vous pouvez donc, suite à un déplacement, vous arrêter au maximum sur la case de l'échelle de temps correspondant à l'heure de fin de la journée.

Actions possibles dans une brasserie

Les actions possibles dans les diverses brasseries du jeu reflètent les possibilités réelles de celles-ci. Vous pourrez donc déguster de la bière si la brasserie possède une taproom (salle de dégustation) et acheter si elle possède un shop (magasin). Le fromage est disponible uniquement s'il y est vendu. Les actions disponibles sont symbolisées sur le plateau autour du numéro de la brasserie, celles-ci sont rappelées dans la carte des bières.

Les brasseries sont de différentes couleurs en fonction de la bière proposée à la vente ou à la dégustation : jaunes pour les blondes, marron pour les brunes/ambrées/fruitées, rouges pour les Trappist®, noires pour les stouts.

Déguster (1 UT)

Vous pouvez déguster une bière dans la taproom de la brasserie.

- Avancez votre disque d'une case sur l'échelle de temps (1 UT).
- Avancez votre verre d'un emplacement sur la piste des bières dégustées.
- Avancez le pion Joueur de votre éthylomètre d'un cran (voir Éthylomètre).

Remarques :

- Le chiffre situé à droite du verre sur la piste des bières dégustées indique le nombre de points gagnés lors de chaque décompte journalier.
- La bière bue est du type de bière choisie pour la brasserie, c'est important pour les cartes Objectifs (voir Objectifs).
- La piste des bières dégustées s'arrête à 40 points maximum, il n'est pas possible de dépasser cette valeur.

Acheter (1 UT)

Vous pouvez acheter un pack de 3 bières.

- Avancez votre disque d'une case sur l'échelle de temps (1 UT).
- Prenez 3 jetons Bière transportée du type de la brasserie et placez-les dans votre sac à dos.
- Si le symbole fromage est présent sur la brasserie visitée, vous achetez un morceau de fromage (l'achat de fromage ne vous coûte pas d'UT supplémentaire). Vous augmentez alors votre pion Fromage de 1 case sur la lanrière de votre sac à dos.

Conséquences des actions dans une brasserie

L'Éthylomètre

L'éthylomètre est le baromètre de votre consommation. Par défaut, vous démarrez en bas de l'éthylomètre au début de la première journée. Chaque fois que vous dégustez une bière, vous montez votre pion Joueur d'une case vers le haut sur votre éthylomètre.

Plus vous buvez, plus votre état d'ébriété augmente et plus il devient compliqué de se déplacer.

- Dès qu'il ne vous reste que 3 emplacements au-dessus de votre pion Joueur (quand vous atteignez le 5ème niveau), vous ne pouvez plus utiliser le vélo pour vous déplacer.

- Dès qu'il ne vous reste qu'un seul emplacement au-dessus de votre pion Joueur (quand vous atteignez le symbole x2), les temps de transports en commun et les pénalités de Stop sous doublés.

- Dès qu'il ne vous reste plus d'emplacement au-dessus de votre pion Joueur (quand vous atteignez le 8ème niveau), vous tombez endormi et votre journée s'arrête immédiatement.

De plus, le niveau de l'éthylomètre en fin de journée détermine la pénalité de « réveil difficile » que vous aurez pour votre début de course du lendemain.

Niveau 0 à 4 - pas de pénalité.

Niveau 5 et 6 - vous partez 1 UT plus tard que les autres.

Niveau 7 - vous partez 2 UT plus tard que les autres.

Niveau 8 - vous partez 4 UT plus tard que les autres.

Remarques :

- Manger 1 fromage vous permet de faire diminuer votre niveau d'éthylomètre de 1 (voir manger du fromage).

- Rouler en vélo durant 4 UT consécutives vous permet de faire diminuer votre niveau d'éthylomètre (voir vélo).

- Une bonne nuit de sommeil fera également diminuer votre niveau d'éthylomètre de 4 niveaux (voir La fin d'une journée – Récupération).

Le sac à dos

Il est votre espace de stockage pour vos bières transportées. Il possède 24 emplacements vides en début de partie. Lorsque vous achetez des bières, vous prenez 3 jetons de la couleur correspondant à la bière proposée par la brasserie (couleur dans le cercle) et les placez dans votre sac à dos.

Remarques :

- Le nombre d'emplacements disponibles dans votre sac est facilement identifiable, ainsi que le type de bières transportées ; ce qui est important pour la réalisation des cartes Objectif.

- Si vous dégustez une bière transportée (voir transport en commun ou camper) ou l'utilisez pour une autre action (stop ou trinquer), vous enlevez le jeton du type souhaité de votre sac à dos.

- Quand votre sac à dos est plein (plus d'emplacement vide), vous ne pouvez pas jeter de bière transportée (SACRILÈGE). Vous ne pourrez donc en racheter qu'après avoir fait de la place dans votre sac à dos.

- S'il vous reste moins de 3 emplacements vides, vous complétez simplement les espaces vides (sans en prendre 3).

- Si vous n'avez plus assez de place pour acheter de la bière et qu'il est possible d'obtenir du fromage, vous pouvez tout de même, pour 1 UT, augmenter votre fromage d'un emplacement sans prendre de bière.

Manger du fromage

Les morceaux de fromage accumulés dans la lanière de votre sac à dos vous rapporteront des PV en fin de partie.

Vous pouvez cependant consommer un morceau de fromage à tout moment de la partie. En contrepartie vous pourrez diminuer votre pion Joueur d'un niveau sur l'éthylomètre par morceau mangé.

Le fromage salvateur : si à un moment donné, vous dégustez la bière de trop qui fait que vous allez tomber endormi (lorsque vous atteignez le dernier niveau dans votre éthylomètre), vous pouvez consommer un morceau de fromage de votre sac à dos (si vous en possédez un) : vous ne montez pas sur l'échelle de l'éthylomètre et vous descendez d'un cran sur le niveau Fromage.

Camper

En fin de journée, vous pouvez décider de passer en mode camping.

Il vous est alors possible de convertir des bières transportées de votre sac à dos en bières dégustées, et ce à raison de 1 UT par conversion.

Par conversion, vous supprimez une Bière transportée, vous augmentez de 1 UT sur l'échelle de temps, de 1 sur la piste des bières dégustées et de 1 niveau sur l'éthylomètre.

Attention, quand un joueur passe en mode camping, il effectue le nombre de conversions qu'il désire dans les limites du temps disponible. Il n'est pas obligé de convertir l'ensemble du temps qu'il lui reste, mais il utilise le temps restant de sa journée (peu importe s'il dépasse le disque le plus avancé sur l'échelle de temps pendant les conversions) et il place son disque sur la dernière case de l'échelle de temps (même s'il n'a pas utilisé tout le temps disponible pour convertir).

Remarques :

- Il est impossible de passer en mode camping le dernier jour de course.
- Il n'est jamais permis de faire du camping sur la Grand-Place de Bruxelles.

Remarques sur les actions disponibles

Action unique

Toutes les actions que vous effectuez dans une brasserie sont uniques : vous ne pouvez les effectuer qu'une seule fois. Si vous voulez refaire les actions de cette brasserie, vous devez d'abord vous déplacer vers une brasserie voisine, puis revenir à celle-ci. Si vous ne vous souvenez plus si l'action a déjà été effectuée, c'est que vous avez trop bu. Par conséquent, dans le doute, vous ne pouvez pas effectuer l'action.

Déplacements à Bruxelles

Tous les déplacements à Bruxelles ont une valeur de 1 UT, quel que soit le mode de transport.

Vous quittez Bruxelles de n'importe quel point de la capitale (Grand-Place ou l'une des 6 brasseries) vers une des brasseries reliées à Bruxelles, en appliquant le temps du transport reliant Bruxelles à votre brasserie de destination.

De même, vous entrez dans Bruxelles sur n'importe quel point de la capitale (Grand-Place ou l'une des 6 brasseries) à partir de n'importe quelle brasserie reliée à Bruxelles, en appliquant le temps de transport reliant la brasserie à Bruxelles.

N'oubliez pas que vous devrez impérativement être de retour sur la Grand-Place de Bruxelles pour la fin de la course, sinon vous risquez de grosses pénalités (voir Fin de la partie). Vous pourrez donc vous rendre immédiatement sur celle-ci si votre temps est compté ou visiter les brasseries bruxelloises si vous êtes à l'aise niveau timing.

L'action obligatoire dans une brasserie : Trinquer

Lorsque vous arrivez dans une brasserie occupée par un (ou des) autre(s) joueur(s), vous êtes obligé de trinquer avec lui (eux). Hé oui, cette course se veut avant tout festive et conviviale, vous sympathisez donc avec les autres concurrents.

La seule condition est que les joueurs concernés aient au minimum une bière dans leur sac à dos respectif. Si ce n'est pas le cas, l'action ne peut avoir lieu.

Si un seul adversaire est présent dans la brasserie et que les 2 joueurs ont une bière transportée, l'action Trinquer a lieu entre ces 2 joueurs :

- Cette action est équivalente à l'action Déguster.
- Chaque joueur choisit une bière transportée dans son sac à dos, l'offre à l'autre joueur qui la consomme immédiatement et la défause.
- Les 2 joueurs :
 - o avancent leur disque de 1 UT sur l'échelle de temps,
 - o montent leur pion Joueur de 1 niveau sur l'éthylomètre,
 - o augmentent la piste Bière dégustée de 1,
 - o montent de 1 niveau sur l'échelle Santé !.

Remarque :

Le type de bière offerte est important pour la réalisation des cartes Objectifs. Il vous est possible de négocier avec l'autre joueur, de manière amicale ou stratégique.

Si 2 ou 3 adversaires sont présents dans une brasserie, le joueur arrivant est obligé de trinquer avec tous les joueurs.

Les 2 actions Trinquer se font simultanément, cela prendra donc 1 UT à chacun des 3 joueurs concernés.

Le joueur arrivant :

- doit offrir une bière à chacun des 2 ou 3 joueurs déjà présents, qu'ils convertissent en bière dégustée ;
- reçoit 2 ou 3 bières transportées des joueurs présents (1 bière par joueur), qu'il transforme en bières bues ;
- augmente de 2 ou 3 niveaux sur l'échelle Santé ! ;
- augmente de 2 ou 3 niveaux sur l'éthylomètre ;
- augmente de 2 ou 3 sur la piste des bières dégustées.

Les joueurs présents :

- augmentent de 1 niveau sur l'échelle Santé ! ;
- augmentent de 1 niveau sur l'éthylomètre ;
- augmentent de 1 niveau sur la piste des bières dégustées.

Remarques :

- Si le joueur qui initie l'action Trinquer n'a pas assez de jetons dans son sac à dos pour trinquer avec tout le monde, l'action n'a pas lieu.
- Dans le cas où un des joueurs déjà présents n'a pas de bière dans son sac à dos, le joueur arrivant ne trinque qu'avec ceux pouvant effectuer l'action.
- Si le joueur actif arrive à sa limite de consommation (voir point Éthylomètre) durant l'action trinquer, il ne peut déguster que le nombre de bières l'amenant à ce niveau d'éthylomètre et augmenter en fonction l'échelle Santé ! et le verre sur la piste des bières dégustées. Les joueurs passifs effectuent intégralement l'action. La règle du fromage salvateur reste d'application pour tous les joueurs (voir point Manger du fromage).

Remarques générales :

- Il n'est pas possible de trinquer avec un adversaire :
 - ayant terminé sa journée ;
 - qui est sur la Grand-Place de Bruxelles ;
 - qui n'a pas de bière dans son sac à dos.
- Si plusieurs joueurs se réveillent dans une même brasserie, ils ne réalisent plus l'action Trinquer.
- Si plusieurs joueurs réalisent le même objectif (voir Réalisation des objectifs) suite à l'action de trinquer, c'est le joueur actif qui prend la carte Objectif. Si ce sont des joueurs inactifs qui le réalisent, ils se partagent les points (points de la carte divisés par deux arrondis au supérieur), les points sont scorés immédiatement et la carte défaussée.

Les objectifs

L'Embouteilleuse

Elle est constituée de 8 cartes :

- 4 à droite du séparateur d'objectifs Embouteilleuse qui sont accessibles et qui représentent les bouteilles remplies et fermées.
- 4 à gauche du séparateur d'objectifs Embouteilleuse qui sont consultables, mais non réalisables et qui représentent les bouteilles vides qui vont être remplies et fermées.

Réalisation des objectifs

Le joueur qui, lors de son tour, remplit les conditions d'une carte Objectif active, la prend et la range face cachée sur son plateau individuel. Il est possible de réaliser plusieurs cartes Objectif durant le même tour (le maximum étant de 4).

Remplacement des cartes Objectifs

Dès que son tour est terminé, le joueur actif fait glisser les cartes Objectif visibles à gauche de l'Embouteilleuse pour remplacer les objectifs réalisés lors de son tour. De nouvelles cartes Objectif sont replacées de la pioche sur la partie gauche visible de l'Embouteilleuse. Il y a toujours 8 cartes Objectif au début du tour d'un joueur (4 accessibles, 4 consultables).

Suppression des cartes Objectifs

Sur l'échelle de temps se trouve des jetons Bouteille cassée.

Quand un joueur passe un de ces jetons, il a le choix de retirer ce jeton et de supprimer l'une des 4 cartes Objectif accessibles. Si le jeton n'est plus présent, rien ne se passe.

Dans tous les cas, la carte Objectif supprimée sera remplacée qu'à la fin du tour du joueur actif (voir Remplacement des cartes Objectif).

Ajout des cartes Objectif de niveau 2

Lors de la première journée de course, les cartes Objectif sont de niveau 1. Lors de la deuxième journée, les cartes inaccessibles, la pioche de cartes Objectif de niveau 1 et les cartes Objectif de niveau 2 sont mélangées pour constituer la nouvelle pioche (face visible en 8^{ème} position la plus à gauche de l'Embouteilleuse) et 4 nouvelles cartes inaccessibles sont révélées.

Objectifs de fin de partie :

Des cartes Objectif de niveau 3 (nombre de cartes Objectif = nombre de joueurs) sont visibles dès le début de la partie. Celles-ci sont prises en compte lors du décompte de fin de partie. Tous les joueurs remplissant les conditions d'une carte Objectif marquent les PV de celle-ci et peuvent en réaliser plusieurs.

3 types de cartes Objectif :

- Orange : elles comportent une action à réaliser pour prendre la carte : visiter, boire, acheter,... Ces actions peuvent être spécifiques à un lieu ou à un type de bière.
- Bleues : elles comportent des conditions à remplir pour prendre la carte : avoir visité, posséder,...
- Vertes : elles indiquent des conditions à remplir lorsque vous terminez la course sur la Grand-Place de Bruxelles.

La fin d'une journée

À la fin de chaque jour, *une fois* que tous les joueurs sont arrivés sur la dernière case de l'échelle de temps, on organise l'ordre de départ de la prochaine journée, on applique les pénalités de réveil difficile, on ajuste l'éthylomètre et on procède au décompte journalier. Seul le décompte journalier a lieu lors de la fin de la journée de course.

Ordre de départ de la journée suivante :

On détermine l'ordre de départ de la journée suivante en prenant la pile de disques des joueurs située sur la dernière case de la piste de temps, en la retournant et en la plaçant sur la première case de l'échelle de temps de manière à ce que le premier joueur arrivé (en bas de la pile) se retrouve en haut de la pile.

Application des pénalités réveil difficile :

On déplace ensuite les disques des joueurs en fonction des éventuels malus à cause du « Réveil difficile » (voir Éthylomètre).

En cas d'égalité au niveau des malus, l'ordre de la pile de départ est conservé.

Ajustement de l'Éthylomètre :

Tous les joueurs diminuent leur pion Joueur de 4 niveaux sur l'éthylomètre (qu'importe la durée de la journée, il n'y a toujours que 8 heures de sommeil qui permettent de récupérer). Il est impossible de descendre sous le niveau zéro.

Le décompte de fin de journée :

Chaque joueur avance son disque sur la piste de score en fonction :

1 : du nombre de bouteilles Premier visiteur et jetons Sous-bock qu'il possède (à raison de 1 par bouteille et par pion Sous-bock). Les joueurs conservent leurs bouteilles et jetons Sous-bock jusqu'à la fin de la partie. Ceux-ci compteront pour les décomptes journaliers suivants.

2 : de la position du verre sur la piste des bières dégustées (d'un nombre de cases égales au nombre indiqué à droite de celui-ci = équivalent à 2 points par bière dégustée depuis le début de la partie). Le verre reste sur la même position après le décompte de fin de journée. Ces bières bues compteront pour les décomptes journaliers suivants.

Début de journée

Les bières transportées restent dans les sacs à dos.

Les joueurs conservent ce qu'ils ont acquis jusque-là (cartes, position du Fromage, progression sur les bières dégustées, bouteilles ou jetons Sous-bock acquis).

Chacun repart de la position d'arrivée de la veille.

Quand vous vous réveillez dans une brasserie en début de journée, si un jeton Sous-bock est toujours présent sur celle-ci, vous le prenez. De même, si vous démarrez une nouvelle journée, vous pouvez éventuellement y refaire les actions que vous aviez réalisées la veille lors de votre arrivée.

Fin de partie

Lorsque la dernière journée est terminée et que le décompte journalier a été fait, on vérifie que tout le monde est de retour sur la Grand-Place de Bruxelles, on applique les pénalités aux retardataires, on procède au décompte de fin de journée et on passe le décompte final.

Arriver sur la Grand-Place :

Chaque joueur doit impérativement être de retour sur la Grand-Place de Bruxelles dans le timing imparti de la course. Si ce n'est pas le cas, on calcule le nombre de déplacements nécessaires pour qu'il rentre sur la Grand-Place de Bruxelles et on lui retire 15 points par déplacement nécessaire. Un joueur se trouvant à Bruxelles, mais pas sur la Grand-Place sera à 1 déplacement nécessaire, il perdra donc 15 points.

Un joueur se situant en périphérie de Bruxelles et sera à un déplacement nécessaire, perdra donc également 15 points.

S'il se situe à 2 déplacements, il perdra 30 points. Et ainsi de suite.

Remarques :

- Si un joueur tombe endormi avant d'arriver sur la Grand-Place, on calcule le nombre de déplacements qui auraient été nécessaires à son retour et on ajoute 1 déplacement de pénalité. On retire autant de fois 15 points que le nombre de déplacements nécessaires.
- Si un joueur n'est pas pris en stop sur son dernier déplacement et qu'il n'a plus assez d'UT pour tenter un autre déplacement, il perdra 15 points par déplacement nécessaire à son retour.
- Si un joueur prend un retard en transports en commun et qu'il n'a pas assez d'UT pour faire les 2 UT de retard en plus du temps de déplacement, on applique d'abord les 2 UT de pénalité et il ne se déplace pas. S'il n'a pas assez d'UT pour tenter un autre déplacement, il perdra 15 points par déplacement nécessaire à son retour.

Rappel :

- Il est impossible de passer en mode camping le dernier jour de course.
- Il n'est jamais permis de faire du camping sur la Grand-Place de Bruxelles.

Le décompte final :

Celui-ci a lieu une fois que le dernier décompte journalier a été effectué.

Chaque joueur comptabilise les PV et avance son disque sur la piste de score pour les catégories suivantes :

Sac à dos : 1 point par bière transportée (présentes dans le sac à dos).

Fromage : les points indiqués sur l'emplacement au-dessus du pion Fromage.

Santé : les points indiqués sur l'emplacement au-dessus du pion de l'échelle Santé !.

Bonus : les points indiqués sur l'emplacement au-dessus de chacun des cubes des échelles bonus (A, E, P & T).

Objectifs : le total des points indiqués sur les cartes Objectif récupérées, ainsi que les points indiqués sur les cartes Objectif de niveau 3 dont les conditions sont remplies par le joueur.

Brasseries visitées : le joueur score des points en fonction du nombre de brasseries visitées.

Pour 10/15/20/25/30 il score respectivement 10/15/22/30/40 PV. Toute brasserie visitée en plus des 30 premières rapporte chacune 3 points. Si le joueur a visité un nombre de brasseries situé entre 2 valeurs de l'échelle de points, il score les points du palier inférieur.

Exemple : le joueur Marc a visité 33 brasseries, il score 49 points. Le joueur Cédric a visité 12 brasseries, il score 10 points.

Le vainqueur

Le vainqueur est le joueur ayant le plus haut score en fin de partie.

En cas d'égalité, c'est l'ordre d'arrivée sur la Grand-Place (sans pénalité de retard) qui départage l'égalité.

Si l'égalité persiste, la victoire est partagée. SANTE !

Les différents modes de jeu

Partie courte

La mise en place est identique à la version normale à 2 exceptions près :

- on ne révèle pas de carte Objectif de niveau 3 ;
- au lieu de placer un de vos pions Joueur sur la Grand-Place de Bruxelles, chaque joueur choisit sa position de départ. Ce choix s'effectue dans l'ordre du tour en commençant par le premier joueur. Toutes les brasseries sont éligibles comme point de départ à l'exception des brasseries ayant un bonus et des brasseries déjà occupées par un autre joueur. Le joueur place un pion de sa couleur sur la brasserie (elle est considérée comme visitée) et prend la bouteille Premier visiteur.

La durée est réduite à 2 jours de course de 24 UT chacune (le vendredi et le dimanche de la version longue). Il n'y aura donc que 2 décomptes journaliers.

La journée 2 (32 UT) est ignorée lors d'une partie courte.

On ne mélange pas les cartes Objectif de niveau 2 en début de seconde journée. Celles-ci ne sont mises en jeu que si la pioche d'objectifs de niveau 1 est épuisée.

Il faut compter 20 min par joueur dans cette version.

Les extensions

Les autres modules sont considérés comme des extensions.

Vous retrouverez les mises en place et règles spécifiques soit dans les livrets spécifiques, soit sur les cartes accompagnant les extensions.