



CONFRONTATIE

De vriendschappelijke race is voorbij! Jij bent hier om te winnen en je aarzelt niet om je tegenstanders daarbij een loer te draaien. Je grijpt dan ook elke kans om de anderen te slim af te zijn...

De spelvariant Confrontatie was oorspronkelijk ontworpen voor 2 spelers, maar je kan deze variant ook perfect met 3 of 4 spelen voor nog meer plezier.



SPELMATERIAAL

28 Confrontatiekaarten



SPELVOORBEREIDING

Leg alles klaar voor de spelversie die je wenst te spelen (basisspel of verkort) en eventuele uitbreidingen. Schud daarna de 28 Confrontatiekaarten.

14 kaarten hebben een positief effect op de actieve speler, terwijl de andere 14 kaarten een negatief effect hebben op een tegenstander.

Je kan de kaarten op twee manieren verdelen onder de spelers: willekeurig of via een doorschuifstelsel.

Willekeurig

Geef in het basisspel elke speler gedekt 8 / 7 / 6 kaarten (bij 2 / 3 / 4 spelers).

Geef in het verkorte spel elke speler gedekt 4 kaarten.

Leg de overige kaarten terug in de doos zonder dat iemand ze kan bekijken.

Doorschuifstelsel

Geef elke speler gedekt een aantal kaarten afhankelijk van het aantal spelers (8 / 7 / 6 kaarten per speler bij 2 / 3 / 4 spelers in het basisspel, 4 kaarten per speler in het verkorte spel).

Leg de overige kaarten terug in de doos zonder dat iemand ze kan bekijken.

Elke speler kiest 1 kaart en legt deze gedekt voor zich neer. Vervolgens geeft hij de rest van de kaarten door aan de speler links van hem.

Elke speler kiest dan 2 kaarten en legt deze gedekt voor zich neer. Vervolgens geeft hij de rest van de kaarten aan de speler links van hem.

Zijn er nog 3 of meer kaarten over, dan legt elke speler er 2 voor zich neer en geeft de rest van de kaarten door aan de speler links van hem.

Krijgt een speler zijn laatste kaart, dan legt hij die meteen voor zich neer.

Elke speler heeft nu hetzelfde aantal kaarten (is dit niet het geval, begin dan helemaal opnieuw).

SPELVERLOOP

De basisregels zijn van toepassing, met twee uitzonderingen:

1 de verplichte **Toostactie** wordt vervangen door de verplichte **Ruilactie** (het **Toostspoor** wordt dus vervangen door het **Ruilspoor**);

2 de gratis actie **Een kaart spelen** uit de spelvariant Confrontatie komt erbij.

RUILEN (VERPLICHTE ACTIE)

Kom je aan in een brouwerij waar minstens één tegenstander aanwezig is, dan moet je **onmiddellijk** met hem **Ruilen**. Zijn er meerdere tegenstanders aanwezig in dezelfde brouwerij, dan deelt de speler die in de brouwerij aankomt mee met wie hij wil ruilen.

Deze actie kost geen TE.

Elke speler die de **Ruilactie** uitvoert, zet zijn Spelersblokje 1 veld vooruit op het **Ruilspoor**.

De speler die aankomt in de brouwerij **moet** 1 tot 3 Bierblokjes met zijn tegenstander **Ruilen** tegen hetzelfde aantal. De tegenstander kan de ruil niet weigeren. De aankomende speler kiest het aantal en het type Bierblokjes, evenals het soort bier dat hij van de tegenstander wil ontvangen.

De ruil beperkt zich tot maximaal 3 bieren en is gelimiteerd tot het aantal Bierblokjes van beide spelers.

De geruilde Bierblokjes kunnen van verschillende types zijn.

Om te **Ruilen**, moet elke betrokken speler ten minste één biertje in zijn rugzak hebben. Is dat niet het geval, dan kan de actie **Ruilen** niet uitgevoerd worden.

EEN KAART SPELEN

Je kan op elk moment **een kaart** uit je hand **spelen**. Dit kan een positief effect hebben op je eigen spel of een negatief effect op het spel van een tegenstander. Je kan echter alleen een kaart spelen wanneer die onmiddellijk een zekere invloed heeft op een gebeurtenis.

Voorbeeld: wil je een kaart spelen om ervoor te zorgen dat een tegenstander langer onderweg is, dan moet je dat doen op het moment dat je tegenstander de actie Zich verplaatsen doet.

De gespeelde kaarten worden naast het spelbord op een gemeenschappelijke aflegstapel gelegd. Elke speler kan enkel de kaarten spelen die hij in zijn hand heeft: het is dus belangrijk ze op het best mogelijke moment te spelen.

Opgelet: als een speler tijdens een verplaatsing vertraging oploopt wegens een gespeelde kaart, dan wordt eerst die vertraging afgehandeld. Het kan dan ook gebeuren dat een speler zich niet meer kan verplaatsen door tijdgebrek. In dit geval wordt de verplaatsing niet gemaakt en zet de speler zijn schijfje op het Tijdspeer evenveel velden vooruit als de vertraging.

Als op een kaart een bepaald aantal acties staat aangegeven, plaats dan voor elke actie een Bezoekfiche van jouw kleur op de kaart en leg een fiche af telkens je een actie uitvoert.

Als op een kaart een bepaald aantal TE staat aangegeven, plaats dan een Bezoekfiche van jouw kleur het overeenkomstige aantal velden na jouw schijfje op het **Tijdspeer**. Leg vervolgens de kaart af zodra je die fiche passeert.

EINDE VAN HET SPEL

De regels voor het einde van het spel zijn dezelfde als die van het basisspel.

EINDTELLING

Bij de eindtelling scoort elke speler 1 OP voor elke niet-gespeelde Confrontatiekaart.

Een speler die de **Ruilactie** niet uitgevoerd heeft, verliest 5 OP (in de Confrontatiemode wordt het **Toostspoor** vervangen door het **Ruilspoor**).

DE WINNAAR

De regels om de winnaar van het spel te bepalen zijn dezelfde als die van het basisspel.



GEBEURTENISSEN

Elke dag wordt uniek met een voor- of nadeel voor alle spelers. Het is aan jou om er het beste te maken!



SPELMATERIAAL

24 Gebeurteniskaarten



SPELVOORBEREIDING

Schud de Gebeurteniskaarten.

Trek 1 Gebeurteniskaart voor elke dag van de race. Leg de kaarten open een voor een in volgorde naast het spelbord.

SPELVERLOOP

De basisregels zijn van toepassing.

Elke Gebeurteniskaart is van toepassing op één dag van de race, in volgorde van de trekking.

Als je met de spelvariant Personages speelt, dan mag je de Gebeurteniskaarten bekijken voordat je jouw personage kiest.

Het effect van de kaart van de huidige dag is van toepassing **op alle spelers**.

Een gebeurteniskaart kan je een bepaald voordeel opleveren of het spel moeilijker maken.

Aan het einde van de dag leg je de huidige Gebeurteniskaart af.

EINDE VAN HET SPEL

De regels voor het einde van het spel zijn dezelfde als die van het basisspel.

EINDTELLING

Voer de eindtelling uit.

DE WINNAAR

De regels om de winnaar van het spel te bepalen zijn dezelfde als die van het basisspel.



PERSONAGES

Tijdens de race kruij je in de huid van een personage dat bepaalde sterktes maar ook bepaalde zwaktes heeft...



SPELMATERIAAL

18 Personagekaarten



SPELVOORBEREIDING

Elke speler krijgt 2 Personagekaarten.

Hij kiest er een en legt de andere af.

Zodra alle spelers hun personage hebben gekozen, leest iedereen om beurt hardop zijn sterktes en zwaktes voor.

SPELVERLOOP

De basisregels zijn van toepassing.

Jouw personage heeft bepaalde kenmerken die gedurende het hele spel van toepassing zijn.

Als je het spel met de variant Gebeurtenissen speelt, dan mag je de Gebeurteniskaarten bekijken voordat je jouw personage kiest.

PERSONAGES

Elk personage levert 2 bonussen op zoals aangegeven bovenaan de kaart.

Linkerkant: meerderheid. Heeft de speler die deze kaart bezit aan het einde van het spel een **absolute meerderheid** van wat er op de kaart staat aangegeven, dan scoort hij 5 OP.

Opmerking:

Bij een gedeelde meerderheid scoort de speler die deze kaart bezit geen punten.

Rechterkant: persoonlijk doel. Als de speler aan het einde van het spel de vermelde brouwerijen bezocht heeft, dan scoort hij het aantal aangegeven OP.

EINDE VAN HET SPEL

De regels voor het einde van het spel zijn dezelfde als die van het basisspel.

EINDTELLING

Bepaal de eindscores volgens de regels van het basisspel. Voeg daar de punten van de gekozen personages aan toe.

DE WINNAAR

De regels om de winnaar van het spel te bepalen zijn dezelfde als die van het basisspel.

