



BANDS ON TOUR



Vous incarnez un groupe de musique en tournée dans les brasseries belges. En plus de pouvoir **Déguster une bière** dans une brasserie, vous pouvez y **Donner un concert**. Chaque concert vous ramènera des Fans. Finissez la course avec le plus de Fans pour remporter des PV supplémentaires !

MATÉRIEL

12 cartes Groupe et 6 cartes d'instruction (2 cartes Roue des styles, 2 cartes Style des brasseries et 2 cartes Résumé)

MISE EN PLACE

- 1 Placez 3 cartes d'instruction de chaque côté du plateau de jeu : Roue des styles, Style des brasseries et Résumé.
- 2 Mélangez les cartes Groupe et distribuez-en 2 à chaque joueur.
- 3 Chaque joueur en sélectionne une et défausse l'autre. Dès que tous les joueurs ont choisi leur groupe, chacun annonce son groupe et son style aux autres joueurs.
- 4 Placez un jeton Brasserie visitée de votre couleur (appelé jeton Fans) sur la case 0 de la **piste de Score** : il représentera le nombre de Fans ramenés en cours de partie.

DÉROULEMENT DU JEU

Les règles de base restent d'application.

Lorsque vous arrivez sur une brasserie où il est possible de **Déguster une bière**, vous avez également le choix d'y **Donner un concert**.

L'action **Donner un concert** requiert 2 UT. Si vous choisissez de **Donner un concert**, vous pouvez également effectuer l'action **Déguster une bière**. Ces 2 actions se font **simultanément** (sans UT supplémentaire).

Lorsque vous effectuez l'action **Donner un concert**, comparez, sur la carte Roue des styles, votre style avec celui de la brasserie dans laquelle vous vous trouvez.

S'il s'agit du même style, lancez 3 dés | S'il s'agit du style opposé, lancez 1 dé | Si vos styles ne sont ni identiques, ni opposés, lancez 2 dés.

Vous obtenez un nombre de Fans équivalent au résultat de vos dés.

Avancez votre cube Fans sur la **piste de Score** : Face Stop raté : 2 Fans ;
Face TBBR : 4 Fans ;
Face Bus en retard : 6 Fans.

Remarque :

Lorsque la brasserie propose l'action **Déguster une bière**, vous pouvez choisir :

1. de **Déguster une bière** pour 1 UT ;
2. de **Donner un concert ET Déguster une bière** pour 2 UT ;
3. de **Donner un concert SANS Déguster de bière** pour 2 UT ;
4. de ne réaliser aucune action.

FIN DE PARTIE

Les règles de fin de partie sont identiques à celles du jeu de base.

DÉCOMPTE FINAL

Procédez au décompte final. Les PV suivants sont ensuite comptabilisés : chaque joueur ayant attiré le plus grand nombre de Fans remporte 20 PV, le deuxième 10 PV et le troisième 5 PV. Pour une partie à 4 joueurs, le joueur ayant attiré le moins de Fans ne marque pas de PV.

Remarques : Lors d'une partie à 2 joueurs, le joueur ayant attiré le plus de Fans marque 10 PV et celui ayant attiré le moins de Fans n'en marque pas ; Un joueur n'ayant donné aucun concert ne remporte pas de PV.

En plus de cette récompense, chaque joueur divise son nombre de Fans par 2 et remporte l'équivalent en PV supplémentaires.

LE VAINQUEUR

Les règles concernant le vainqueur sont identiques à celles du jeu de base.



PIXEL BAG



Vous êtes un artiste moderne et vous réalisez de jolis dessins avec les cubes Bière transportée de votre sac à dos pour gagner des PV à la fin de la partie.

MATÉRIEL

24 cartes Pixel Bag

MISE EN PLACE

- 1 Mélangez les cartes Pixel Bag et donnez-en 2 à chaque joueur.
- 2 Celui-ci les conserve face cachée.

DÉROULEMENT DU JEU

Les règles de base restent d'application, à l'exception de :

Lors de l'action **Acheter**, recevez 4 cubes Bière transportée au lieu de 3.

Vous pouvez, **à tout moment**, réorganiser les cubes dans votre sac à dos : votre but étant de réaliser les dessins de vos cartes Pixel Bag avec les couleurs indiquées. Dès que vous formez le dessin de l'une de vos cartes Pixel Bag, défaussez les cubes Bière transportée représentant le dessin et posez la carte face cachée sur la pile des cartes Objectif de votre plateau Joueur. Piochez ensuite une nouvelle carte Pixel Bag. Les cubes Bière transportée excédentaires restent dans votre sac à dos.

1 Lorsque vous **Dégustez une bière transportée** (lors de l'action **Se déplacer en transports en commun**, de l'action **Trinquer** ou de l'action **Camper**), remplacez le cube représentant la bière défaussée par un cube de votre couleur. Ceux-ci sont des jokers et peuvent remplacer n'importe quelle couleur pour la réalisation d'un dessin.

2 Lorsque vous choisissez de supprimer une carte Objectif accessible (en franchissant le jeton Bouteille remplie / cassée), en plus de défausser une carte Objectif accessible, vous pouvez également défausser une carte Pixel Bag de votre main et en piocher une nouvelle.

FIN DE PARTIE

Les règles de fin de partie sont identiques à celles du jeu de base.

DÉCOMPTE FINAL

Procédez au décompte final.

Les PV des cartes Pixel Bag réalisées sont comptabilisés en même temps que les cartes Objectif.

LE VAINQUEUR

Les règles concernant le vainqueur sont identiques à celles du jeu de base.



TEAM



Le mode Team se joue uniquement à 4 joueurs.

Vous vous alliez à un autre joueur afin de réaliser des objectifs communs pour augmenter votre score final.

MATÉRIEL

- 1 carte Team TB
- 1 carte Team BR
- 12 cartes Objectif Team TB
- 12 cartes Objectif Team BR

MISE EN PLACE

Formez 2 équipes de 2 joueurs.

- ☞ Chaque joueur prend place de manière à ce que ses deux voisins directs (gauche et droite) soient ses adversaires.
- ☞ Placez les cartes d'identification TB et BR à côté du plateau de jeu.
- ☞ Dans chaque équipe, déterminez qui sont le joueur A et le joueur B, et placez un cube de leur couleur à côté de leur lettre respective.
- ☞ Mélangez les 2 paquets Objectif Team séparément de manière à former 2 pioches.
- ☞ Placez les pioches des cartes Objectif Team à côté des cartes Team TB et Team BR respectives. Révélez ensuite la première carte de chaque pioche.

DÉROULEMENT DU JEU

Les règles de base restent d'application, à l'exception de :

- ☞ Les 2 paquets de cartes Objectif Team sont composés des mêmes cartes, seul leur ordre diffère.
- ☞ Dans le mode Team, les joueurs d'une même équipe réalisent **ensemble** les cartes Objectif Team du paquet de leur équipe.

Il existe 3 types de cartes (4 cartes de chaque type) :

- ☞ A / B : l'objectif peut être réalisé par le joueur A **ou** le joueur B ;
- ☞ A + B : l'objectif doit être réalisé par les 2 joueurs **ensemble** (ensemble, ils doivent réaliser la demande totale de l'objectif) ;
- ☞ A \leftrightarrow B : il s'agit d'un objectif spécifique qui doit être réalisé **par le joueur indiqué** (A ou B).

Dès que la condition de la carte est réalisée, les joueurs la conservent sur le côté pour le décompte final. Une nouvelle carte Objectif Team est ensuite révélée.

Il n'est pas possible d'ignorer une carte Objectif Team, sauf si vous choisissez de supprimer l'une des 4 cartes Objectif accessibles lorsque vous franchissez le jeton Bouteille remplie / cassée. Dans ce cas, en plus de défausser une carte Objectif accessible, vous pouvez également placer une carte Objectif Team de votre équipe ou de celle de vos adversaires en-dessous de la pioche correspondante et en révéler une nouvelle.

Remarque : Si vous croisez votre équipier dans une brasserie, vous devez effectuer avec lui l'action Trinquer (si possible). Vous pouvez également inverser vos rôles A et B (inverser les cubes sur votre carte Objectif Team). Ceci peut être utile pour faire réaliser un objectif par votre équipier à votre place ou inversement.

FIN DE PARTIE

Les règles de fin de partie sont identiques à celles du jeu de base.

DÉCOMPTE FINAL

Pour déterminer le score de l'équipe, procédez au décompte final de chacun des 2 joueurs et conservez le score le plus faible des deux joueurs. Additionnez-y les PV attribués pour le nombre de cartes Objectif Team réalisées, selon ce tableau.

Nombre de cartes Objectif Team réalisées	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
PV	1	2	3	5	7	10	13	16	20	24	30	40

LE VAINQUEUR

La victoire revient à l'équipe ayant le plus haut score en fin de partie. En cas d'égalité, l'équipe ayant réalisé le plus d'objectifs Team remporte la partie.

En cas de nouvelle égalité, le joueur étant arrivé le premier sur la Grand-Place de Bruxelles (sans pénalité de retard) fait gagner son équipe.

Si personne n'a rejoint la Grand-Place de Bruxelles, le joueur étant arrivé le premier sur la dernière case de la piste de Temps départage l'égalité et fait gagner son équipe.

SOLO / ZYTHOLOGUE



Ce mode de jeu est un mode solo.

Le but du jeu est de vous mesurer au grand Zythologue et d'obtenir un maximum de points de victoire (PV) en fin de partie. Pour prendre sa place, vous devez atteindre un minimum de 250 PV afin de remporter la partie.

La version solo se joue, comme dans la version classique, en 3 journées de course.

MATÉRIEL

Un pion Joueur blanc représente le Zythologue (joueur fictif).

Une carte Objectif Solo :

- ▶ Avoir plus de bouteilles Premier visiteur que le Zythologue à la fin de chaque journée = 5 PV
- ▶ **Trinquer avec le Zythologue** : 5 / 10 / 15 / 20 PV par 1 / 2 / 3 / 4 actions **Trinquer**.

MISE EN PLACE

La mise en place est similaire à la version de base. Elle se différencie toutefois par les points suivants :

- ▶ Les jetons Sous-bock ne se placent pas sur les brasseries, ils restent dans le sac.
- ▶ Tirez un jeton Sous-bock au hasard (sur la face tirée au sort) et posez le Zythologue sur cette brasserie.
- ▶ Tirez un second jeton Sous-bock pour connaître la brasserie de destination du Zythologue. Placez-le à proximité de la brasserie de destination. S'il s'agit de la même brasserie, tirez-en un autre.
- ▶ Ecartez la carte Objectif de niveau 3 « Arriver le premier sur la Grand-Place de Bruxelles » ; elle est inutile pour le mode solo.
- ▶ Séparez les cartes Objectif de niveau 3 en deux paquets. Le premier paquet est constitué de 9 cartes « Brasseries à visiter » (V présent sur les cartes). Le second paquet est constitué des 5 cartes restantes. Piochez 1 carte dans chacun de ces paquets.
- ▶ Prenez la carte Objectif spécifique au mode solo.
- ▶ Placez ces 3 cartes Objectif sur le plateau de jeu à l'endroit prévu pour les cartes Objectif de niveau 3. Les deux premières sur les emplacements 1 et 2, la carte spécifique au mode solo sur l'emplacement 3.

Remarque : Le Zythologue commence la partie en prenant le jeton Sous-bock de départ ainsi que la bouteille Premier visiteur de sa brasserie de départ.

DÉROULEMENT DU JEU

1. DÉPLACER LE ZYTHOLOGUE

Le Zythologue se déplace vers sa brasserie de destination **après** chacun de vos déplacements. Il s'arrête en chemin dans chaque brasserie par laquelle il passe (brasserie intermédiaire). Après chaque arrêt du Zythologue dans une brasserie intermédiaire, c'est à votre tour de jouer. Après avoir réussi votre déplacement vers votre brasserie de destination et si l'action **Trinquer avec le Zythologue** n'a pas lieu (voir plus bas), déplacez le Zythologue vers sa brasserie de destination. Pour ce faire, déterminez d'abord le déplacement le plus court (en nombre de brasseries intermédiaires). Si deux chemins sont à égale distance (en nombre de brasseries), le Zythologue prend la route avec le plus petit nombre d'UT indiqué pour le déplacement en stop. S'il y a égalité, il prend la route avec le plus petit nombre d'UT indiqué pour le déplacement en transports en commun. S'il y a toujours égalité, il prend la route avec le plus petit nombre d'UT indiqué pour le déplacement à vélo. Si l'égalité persiste, choisissez vous-même la route empruntée par le Zythologue.

Si le Zythologue passe par Bruxelles, il effectue son déplacement via la Grand-Place de Bruxelles. Si sa brasserie de destination se situe à Bruxelles, il se déplace directement vers celle-ci (sans passer par la Grand-Place).

Arriver dans une brasserie

Lorsque vous arrivez dans une brasserie, prenez la bouteille Premier visiteur (le cas échéant) et conservez-la jusqu'à la fin de la partie.

Si le Zythologue atteint une brasserie qui contient une bouteille Premier visiteur, il la prend et la conserve jusqu'à la fin de la partie.

Quand le Zythologue arrive à sa brasserie de destination, prenez le jeton Sous-bock présent sur le plateau et ajoutez-le à la réserve des bouteilles Premier visiteur du Zythologue (qu'il ait pris une bouteille Premier visiteur ou non). Ensuite, piochez un nouveau jeton Sous-bock et placez-le à proximité de la brasserie correspondante pour définir la nouvelle brasserie de destination du Zythologue. S'il est déjà dans cette brasserie, tirez un autre jeton Sous-bock.

Si le Zythologue arrive dans la brasserie où vous vous trouvez, vous devez effectuer l'action **Trinquer avec le Zythologue** (voir 2. **Trinquer avec le Zythologue**).

2. TRINQUER AVEC LE ZYTHOLOGUE (1 UT) (OBLIGATOIRE)

Lorsque vous arrivez dans une brasserie, si c'est la première fois que vous passez par celle-ci, placez-y un de vos jetons Brasserie visitée. Avancez votre cube Joueur de 1 niveau sur les éventuelles **pistes Bonus** correspondantes. Si cette brasserie est déjà occupée par le Zythologue, vous devez **immédiatement et avant toute autre action**, **Trinquer** avec lui. Il vous offrira toujours une bière du même type que la brasserie dans laquelle vous vous situez. Après avoir effectué l'action **Trinquer avec le Zythologue**, si vous remplissez les conditions d'une

carte Objectif accessible, prenez-la et posez-la sur votre plateau. Ensuite, vous pouvez effectuer des actions et vous déplacer. Lorsque vous quittez la brasserie, le Zythologue prend le temps de discuter avec les gens de la brasserie, il n'effectue donc pas de déplacement.

3. LES CARTES OBJECTIF

L'Embouteilleuse est toujours constituée de 8 cartes.

Un objectif réalisé (uniquement parmi les cartes Objectif accessibles) est **immédiatement remplacé** (à l'inverse des règles de base). Il est possible de réaliser plusieurs cartes Objectif durant un même tour (il n'y a donc pas de limite maximale).

Lorsque vous franchissez un jeton Bouteille remplie / cassée, vous pouvez choisir de remplacer 1 ou 2 cartes Objectif parmi celles qui sont accessibles.

Le Zythologue ne peut pas réaliser d'objectif (excepté dans le mode Représentant brassicole - voir annexe).

TIN DE JOURNÉE

À la fin de chaque journée, appliquez vos éventuelles pénalités de réveil difficile, ajustez votre **Éthylomètre** et procédez à votre décompte journalier comme dans la version de base.

Etant donné que le Zythologue se déplace après vous, vous êtes toujours le premier joueur à débiter une nouvelle journée.

Dernière journée : dès que le Zythologue a atteint sa première brasserie de destination de la dernière journée, il rentre vers Bruxelles en empruntant le chemin le plus court (voir 1. **Déplacer le Zythologue**). Dès qu'il arrive à Bruxelles, si la partie est encore en cours, il se déplace d'abord sur la brasserie B1 et se déplace ensuite de brasserie en brasserie : B1 → B2, B2 → B3...

Le Zythologue continue de se déplacer dans Bruxelles jusqu'à la fin de la partie. Il n'est pas obligatoire que celui-ci soit de retour sur la Grand-Place à la fin de la partie.

TIN DE PARTIE

Les règles de fin de partie sont identiques à celles du jeu de base.

ANNEXE

Mode représentant brassicole : Mode campagne / conditions de victoire

Remarque : Pour gagner la partie, vous devez réussir la condition de victoire choisie en début de partie dans la liste suivante :

1 Ne pas effectuer l'action **Trinquer avec le Zythologue**.

Remarque : Si le Zythologue récupère le jeton Sous-bock de sa brasserie de destination, le joueur perd 5 PV. Si, à l'inverse, le joueur récupère le jeton Sous-bock de la brasserie de destination, il gagne 5 PV.

Il n'est pas possible de descendre en dessous de 0 PV sur la piste de Score.

2 Faire le tour de la Belgique en visitant toutes les brasseries situées à la frontière.

À savoir : 1 - 2 - 5 - 10 - 17 - 21 - 31 - 34 - 33 - 30 - 28 - 15 - 14 - 8 - 7 - 4

3 Posséder un nombre identique ou supérieur de bouteilles Premier visiteur **de chaque type** au Zythologue (posséder un nombre identique ou supérieur de bouteilles jaunes ET brunes ET noires ET rouges).

Remarque : Les jetons Sous-bock ne sont pas comptabilisés.

4 Vous ne posez pas de jeton Brasserie visitée si une brasserie a déjà été visitée par le Zythologue. Pour gagner la partie, vous devez avoir visité plus de brasseries que le Zythologue.

5 Terminer la partie avec son sac à dos rempli de cubes Bière transportée **ET** avoir son pion Fromage sur la dernière case de la **piste Fromage**.

Mise en place spéciale : Retirer les cartes Objectif « Sac à dos ».

6 Visiter toutes les brasseries Trappistes® et ne posséder que des cubes Bière transportée rouges dans votre sac à dos en fin de partie.

7 Avoir plus de PV sur les cartes Objectif (cartes Objectif de niveau 1 et 2) que le Zythologue.

Remarque : A chaque déplacement du Zythologue, celui-ci récupère la carte Objectif la plus à droite de l'Embouteilleuse.

8 Finir la partie avec le maximum de PV sur la **piste Bières dégustées**.

9 Visiter toutes les brasseries possédant un ou plusieurs bonus.

10 Ne pas terminer la partie sur la Grand-Place de Bruxelles.

11 Visiter toutes les brasseries blondes.

12 Ne trinquer avec le Zythologue que dans les brasseries Stout ou Trappistes®.

13 Ne se déplacer qu'en autostop.

14 Ne déguster que des bières blondes.

15 Ne pas se déplacer à vélo.

SCORE DE FIN DE PARTIE SOLO

MOINS DE 200 PV Le grand Zythologue est plus fort que toi.

DE 200 À 225 PV C'est un bon début, tu gagnes le titre d'« amateur ».

DE 226 À 250 PV Tu es connaisseur ! Tu pourrais prendre la place du grand Zythologue.

PLUS DE 250 PV Les bières n'ont plus de secret pour toi, tu ES le grand Zythologue.



BANDS ON TOUR



Je bent met je muziekbands aan het toeren langs de Belgische brouwerijen. Kom je in een brouwerij waar je **bier** kunt **proeven**, kan je daar nu ook **Een concert geven**. Elk concert levert je fans op. Heb je aan het einde van het spel de meeste fans, dan verdien je extra OP!

SPELMATERIAAL

12 Bandkaarten en 6 Instructiekaarten (2x Bierstijlenrad, 2x Brouwerijstijlen, 2x Speloverzicht)

SPELVOORBEREIDING

- 1 Leg 3 instructiekaarten aan elke kant van het spelbord: Bierstijlenrad, Brouwerijstijlen en Speloverzicht.
- 2 Schud de Bandkaarten en geef er 2 aan elke speler.
- 3 Elke speler kiest er een en legt de andere af. Zodra iedereen een band gekozen heeft, maakt elke speler deze bekend samen met de bierstijl die erbij hoort.
- 4 Leg een Bezoekfiche van je kleur (Fanfiche) op veld 0 van het Puntenspoor. Deze fiche geeft het aantal Fans weer die je in de loop van het spel verzameld hebt.

SPELVERLOOP

De basisregels blijven van toepassing.

Wanneer je aankomt in een brouwerij waar je **bier kan proeven**, heb je de keuze om er **Een concert te geven**.

De actie **Een concert geven** kost 2 TE. Kies je ervoor om **Een concert te geven**, dan kan je ook de actie **Bier proeven** uitvoeren. Deze 2 acties worden **gelijktijdig** uitgevoerd (zonder extra TE).

Wanneer je de actie **Een concert geven** uitvoert, vergelijk dan jouw bierstijl zoals aangegeven op het Bierstijlenrad met de bierstijl van de brouwerij waar je je bevindt.

Gaat het om dezelfde stijl, gooi dan 3 dobbelstenen | Gaat het echter om de tegenovergestelde stijl, gooi dan 1 dobbelsteen | Zijn de bierstijlen noch identiek, noch tegenovergesteld, gooi dan 2 dobbelstenen.

Je krijgt vervolgens een aantal Fans gelijk aan het resultaat van je dobbelstenen.

Zet je schijfje vooruit op Autostop mislukt: 2 Fans;
het **Puntenspoor**: TBBR: 4 Fans;
Vertraging met het openbaar vervoer: 6 Fans.

Opmerking:

Wanneer je in de brouwerij **bier kan proeven**, kan je kiezen uit onderstaande opties:

1. Een biertje proeven voor 1 TE;
2. Een concert geven EN een biertje proeven voor 2 TE;
3. Een concert geven ZONDER een biertje te proeven voor 2 TE;
4. Geen enkele actie uitvoeren.

EINDE VAN HET SPEL

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

EINDTELLING

Voer de eindtelling uit.

Het aantal OP wordt als volgt toegekend: elke speler die de meeste Fans heeft verzameld scoort 20 OP, de tweede 10 OP en de derde 5 OP. In een spel met 4 spelers scoort de speler met de minste Fans geen OP.

Opmerkingen: In een spel met 2 spelers scoort de speler met de meeste Fans 10 OP. De andere speler krijgt geen punten voor zijn Fans; Een speler die geen enkel concert heeft gegeven, krijgt geen OP voor Fans.

Bijkomend deelt elke speler zijn aantal Fans door 2 en scoort zo het equivalent in extra OP.

DE WINNAAR

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



PIXEL BAG



Je bent een moderne kunstenaar en je maakt prachtige tekeningen met de Bierblokjes die je in je rugzak draagt om aan het einde van het spel extra OP te scoren.

SPELMATERIAAL

24 Pixel Bag-kaarten

SPELVOORBEREIDING

- 1 Schud de Pixel Bag-kaarten en geef er 2 aan elke speler.
- 2 Leg de kaarten gedekt voor je op tafel.

SPELVERLOOP

De basisregels zijn van toepassing, met onderstaande uitzonderingen:

Tijdens de actie **Bier kopen** krijg je 4 Bierblokjes in plaats van 3.

Je kan **op elk moment** de Bierblokjes in je rugzak herschikken om de tekeningen van je Pixel Bag-kaarten te maken met de aangegeven kleuren.

Zodra je de tekening op een van je Pixel Bag-kaarten afgewerkt hebt, mag je de gebruikte Bierblokjes afleggen en de Pixel Bag-kaart gedekt op de stapel met Opdrachtkaarten op je spelersbord leggen. Trek daarna een nieuwe Pixel Bag-kaart. De overige Bierblokjes blijven in je rugzak zitten.

- 1 Wanneer je een Bierblokje uit je rugzak **proeft** (tijdens een verplaatsing met het openbaar vervoer, het uitbrengen van een toast of wanneer je gaat kamperen), mag je het afgelegde Bierblokje vervangen door een blokje van je eigen kleur. Dit zijn jokers die je voor elke kleur kan gebruiken bij het maken van je tekening.

- 2 Als je ervoor kiest om een uitvoerbare Opdrachtkaart te vernietigen (wanneer je de Flesfiche passeert), dan mag je naast het afleggen van een Opdrachtkaart ook een Pixel Bag-kaart afleggen en een nieuwe trekken.

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 OP van de Pixel Bag-kaarten worden samen met de OP van de Opdrachtkaarten gescoord.

DE WINNAAR

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



TEAM



De spelvariant Teams is enkel geschikt voor 4 spelers.

Je werkt met een andere speler samen om gemeenschappelijke opdrachten te vervullen en zo jullie eindscore te verhogen.

SPELMATERIAAL

- 1 Identificatiekaart voor Team TB
- 1 Identificatiekaart voor Team BR
- 12 Opdrachtkaarten voor Team TB
- 12 Opdrachtkaarten voor Team BR

SPELVOORBEREIDING

Vorm 2 teams van 2 spelers.

- Neem plaats rond de tafel zodanig dat je burens (links en rechts) je tegenstanders zijn.
- Leg de Identificatiekaarten voor beide teams naast het spelbord.
- Bepaal in elk team een A-speler en een B-speler, en leg een blokje in de juiste kleur naast de respectievelijke letter.
- Schud de Opdrachtkaarten voor beide teams afzonderlijk zodat je 2 trekstapels hebt.
- Leg de trekstapels met Opdrachtkaarten voor Teams naast de overeenkomstige Identificatiekaart van elk team en draai dan de bovenste kaart van elke trekstapel om.

VERLOOP VAN HET SPEL

De basisregels zijn van toepassing, met onderstaande aanpassingen :

- de 2 stapels Opdrachtkaarten voor teams bevatten dezelfde kaarten, maar de volgorde van de kaarten is anders.
- in de spelvariant Teams moeten spelers van hetzelfde team **samen** de Opdrachtkaarten van hun team uitvoeren.

Er zijn 3 soorten kaarten (telkens 4 kaarten van elke soort) :

- A / B: Speler A **of** Speler B moet aan de voorwaarden voldoen ;
- A + B: beide spelers moeten **samen** aan de voorwaarden voldoen ;
- A ← of → B : **de aangegeven speler** (A of B) moet aan de voorwaarden voldoen.

Zodra een Opdrachtkaart is uitgevoerd, leg je deze aan de kant voor de eindtelling. Een nieuwe Opdrachtkaart voor Team wordt daarna opengelegd.

Het is niet mogelijk om een Opdrachtkaart voor Team te negeren, tenzij je een Flesfiche passeert en ervoor kiest een van de uitvoerbare Opdrachtkaarten af te leggen. Naast het afleggen van een uitvoerbare Opdrachtkaart mag je ook de huidige Opdrachtkaart van jouw team of van het andere team onderaan de overeenkomstige trekstapel leggen en een nieuwe Opdrachtkaart voor Team openleggen.

Opmerking: Als je jouw teamgenoot in een brouwerij ontmoet, moet je met hem de Toestactie uitvoeren (indien mogelijk). Je kan op dat moment ook de rollen A en B omkeren (verwissel de blokjes op de Opdrachtkaart voor Team). Dit kan nuttig zijn om je teamgenoot een opdracht te laten uitvoeren of omgekeerd.

EINDE VAN HET SPEL

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

EINDTELLING

Om de score van elk team te bepalen, reken je eerst de individuele score van beide spelers in elk team uit. Neem daarvan de laagste score en tel deze samen met de OP van de vervulde Opdrachtkaarten voor Teams, volgens deze tabel.

Aantal vervulde Opdrachtkaarten voor Teams	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
OP	1	2	3	5	7	10	13	16	20	24	30	40

DE WINNAARS

Het team dat aan het einde van het spel het meeste punten behaald heeft, wint het spel. Bij gelijke stand wint het team dat de meeste Opdrachtkaarten voor Teams vervuld heeft.

Is er nog steeds een gelijke stand, dan behaalt de speler die als eerste (zonder straf tijd) op de Grote Markt is aangekomen de overwinning voor zijn of haar team.

Is er geen enkele speler op tijd op de Grote Markt van Brussel aangekomen, dan wint het team met de speler die als eerste het laatste veld van het **Tijdsloop** bereikte.



SOLO / ZYTHOLOOG



Deze spelvariant is een variant voor één speler.

Het doel van het spel is jezelf te meten met de grote Zytholoog en zoveel mogelijk overwinningpunten (OP) te verzamelen aan het einde van het spel. Om zijn plaats in te nemen en het spel te winnen, moet je minstens 250 OP behalen.

Het solospel wordt net zoals het basisspel over 3 dagen gespeeld.

SPELMATERIAAL

Een witte Spelerspion stelt de Zytholoog voor (fictieve speler).

Een Opdrachtkaart voor het solospel :

- Heb je aan het einde van elke dag meer (eerste bezoeker) Bierflesjes verzameld dan de Zytholoog, dan krijg je 5 OP;
- Toost je met de Zytholoog**, dan krijg je 5 / 10 / 15 / 20 OP voor 1 / 2 / 3 / 4 **Toostacties**.

SPELVOORBEREIDING

Leg alles klaar zoals voor het basisspel. Voer daarbij wel volgende veranderingen door :

- De Bierviltjes worden niet op de brouwerijen geplaatst, maar blijven in de zak.
- Trek blind een Bierviltje, leg het zonder kijken op de tafel en zet de Zytholoog op de overeenkomstige brouwerij.
- Trek een tweede Bierviltje om te bepalen waar de Zytholoog naar toe gaat. Leg het in de buurt van de brouwerij van bestemming. Is het dezelfde brouwerij, trek dan een ander Bierviltje.
- Leg de Opdrachtkaart van niveau 3 "Als eerste aankomen op de Grote Markt van Brussel" terug in de doos; deze opdracht is zinloos in het solospel.
- Verdeel de Opdrachtkaarten van niveau 3 in twee stapels: een eerste stapel met 9 kaarten "Te bezoeken brouwerijen" (te herkennen aan het symbool 'V') en een tweede stapel met de 5 overgebleven kaarten. Trek dan 1 kaart van elk van deze stapels.
- Neem de Opdrachtkaart voor het solospel.
- Leg deze 3 Opdrachtkaarten op het spelbord op de plaats die voorzien is voor de Opdrachtkaarten van niveau 3. De eerste twee op velden 1 en 2, de specifieke kaart voor het solospel op veld 3.

Opmerking : De Zytholoog neemt aan het begin van het spel onmiddellijk het Bierviltje alsook het Bierflesje van de brouwerij vanwaar hij vertrekt.

SPELVERLOOP

1. DE ZYTHOLOOG VERPLAATSEN

De Zytholoog verplaatst zich naar zijn brouwerij van bestemming **na** elk van je verplaatsingen. Hij stopt onderweg in elke brouwerij die hij passeert (tussenbrouwerij). Na elke stop van de Zytholoog in een tussenbrouwerij is het jouw beurt om te spelen. Nadat je met succes een brouwerij bereikt hebt en daar eventueel **een Toostactie met de Zytholoog** gedaan hebt (zie hieronder), verplaatst je de Zytholoog verder in de richting van zijn brouwerij van bestemming. Bepaal hiervoor eerst de kortst mogelijke verplaatsing (in aantal tussenbrouwerijen). Zijn er twee routes die even lang zijn (in aantal brouwerijen), dan neemt de Zytholoog de route met het kleinste aantal TE zoals aangegeven voor de verplaatsing per autostop. Is er geen verschil, dan neemt hij de route met het minste aantal TE zoals aangegeven voor de verplaatsing met het openbaar vervoer. Is er nog altijd geen verschil, dan kiest hij de route met het laagste aantal TE zoals aangegeven voor de verplaatsing per fiets. Is er dan nog geen verschil, mag je de route van de Zytholoog vrij kiezen.

Als de Zytholoog via Brussel reist, verplaatst hij zich via de Grote Markt van Brussel. Als zijn brouwerij van bestemming zich in Brussel bevindt, gaat hij er rechtstreeks naar toe (zonder de Grote Markt te passeren).

Aankomen in een brouwerij

Ligt er op de brouwerij nog een Bierflesje, dan neem je dat Bierflesje en bewaar je dat tot het einde van het spel.

Bereikt de Zytholoog een brouwerij waar nog een Bierflesje ligt, dan neemt hij dat Bierflesje en bewaart hij dat tot het einde van het spel.

Wanneer de Zytholoog zijn brouwerij van bestemming bereikt, neem dan het Bierviltje op het spelbord en voeg het toe aan de voorraad Bierflesjes van de Zytholoog (ongeacht of hij een Bierflesje heeft verzameld of niet). Trek vervolgens een nieuw Bierviltje en leg het in de buurt van de overeenkomstige brouwerij om de nieuwe brouwerij van bestemming van de Zytholoog te bepalen. Bevindt hij zich al in die brouwerij, trek dan een nieuw Bierviltje.

Als de Zytholoog aankomt in de brouwerij waar jij je ook bevindt, moet je de **Toostactie met de Zytholoog** uitvoeren (zie '2. Toosten met de Zytholoog').

2. TOOSTEN MET DE ZYTHOLOOG (1 TE) (VERPLICHT)

Als je voor het eerst een brouwerij bezoekt, leg er dan een van je Bezoekfiches. Ga dan een veld vooruit op de eventuele overeenkomstige **Bonussporen**. Bevindt de Zytholoog zich in de brouwerij, moet je **onmiddellijk** met hem **Toosten voordat je eender welke andere actie uitvoert**. Hij biedt je altijd een biertje aan dat overeenkomt met het type van de brouwerij waarin jullie zich bevinden. Voldoe je na het **toosten met de Zytholoog** aan de voorwaarden van een van de beschikbare Opdrachtkaarten, dan mag je die nemen en op je spelersbord

leggen. Vervolgens mag je verschillende acties uitvoeren en een nieuwe verplaatsing doen. Als je de brouwerij verlaat, neemt de Zytholoog de tijd om met de mensen in de brouwerij te praten, hij verplaatst zich dus niet.

3. DE OPDRACHTKAARTEN

De Bottelmachine bestaat altijd uit 8 kaarten.

In tegenstelling tot de basisregels komt er een nieuwe Opdrachtkaart in het spel **zodra** een van de uitvoerbare opdrachten wordt uitgevoerd. Het is mogelijk om meerdere Opdrachtkaarten in één ronde uit te voeren (er is dus geen limiet).

Wanneer je een Flesfiche passeert, kun je kiezen om 1 of 2 uitvoerbare Opdrachtkaarten te vervangen.

De Zytholoog mag geen opdrachten uitvoeren (tenzij je de variant 'De brouwerijvertegenwoordiger' speelt - zie bijlage).

EINDE VAN DE DAG

Aan het einde van elke dag ken je de eventuele straf tijd toe, pas je de **Alcoholmeter** aan en ga je over tot de dagelijkse puntentelling zoals in het basisspel.

Omdat de Zytholoog zich na jou verplaatst, ben je altijd de speler die de nieuwe dag begint.

Laatste dag: zodra de Zytholoog tijdens de laatste dag zijn eerste brouwerij van bestemming heeft bereikt, begeeft hij zich via de kortste route naar Brussel (zie '1. De Zytholoog verplaatsen'). Bereikt hij de hoofdstad voordat het spel afgelopen is, dan verplaatst hij zich eerst naar brouwerij B1 en dan van brouwerij naar brouwerij: B1 → B2, B2 → B3...

De Zytholoog blijft zich door Brussel verplaatsen totdat het spel erop zit. Hij moet zich aan het einde van het spel niet op de Grote Markt van Brussel bevinden.

EINDE VAN HET SPEL

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

BIJLAGE

Variante 'de brouwerijvertegenwoordiger' : Campagnemodus / overwinningsvoorwaarden

Opmerking : Om het spel te winnen, moet je je houden aan een overwinningsvoorwaarde die je aan het begin van het spel uit onderstaande lijst kiest :

1 Niet met de Zytholoog toosten.

Opmerking : Als de Zytholoog het Bierviltje van zijn brouwerij van bestemming verzamelt, verlies je 5 OP. Als jij het Bierviltje van de brouwerij van bestemming van de Zytholoog ophaalt, dan win je 5 OP.
Je kan nooit onder 0 punten gaan op het Puntenspoor.

2 Een rondreis door België maken door alle brouwerijen langs de grens te bezoeken.

Het gaat hierbij om volgende brouwerijen : 1 - 2 - 5 - 10 - 17 - 21 - 31 - 34 - 33 - 30 - 28 - 15 - 14 - 8 - 7 - 4

3 Minstens evenveel Bierflesjes van elke type verzamelen als de Zytholoog (blond EN bruin EN stout EN Trappist®).

Opmerking : De Bierviltjes worden niet meegeteld.

4 Geen Bezoekfiche leggen op een brouwerij die al door de Zytholoog bezocht is. Om te winnen, moet je ook meer brouwerijen hebben bezocht dan de Zytholoog.

5 Het spel beëindigen met je rugzak vol Bierblokjes EN op het hoogste veld van het **Kaasspoor** staan.

Bijzondere spelvoorbereiding : Leg de Opdrachtkaarten "Rugzak" terug in de doos.

6 Alle trappistenbrouwerijen® bezoeken en aan het einde van het spel enkel rode Bierblokjes in je rugzak hebben.

7 Met de Opdrachtkaarten van niveau 1 en 2 meer OP verzamelen dan de Zytholoog.

Opmerking : Telkens wanneer de Zytholoog zich verplaatst, neemt hij de Opdrachtkaart die zich helemaal rechts op de Bottelmachine bevindt.

8 Aan het einde van het spel op het hoogste veld van het **Degustatiespoor** staan.

9 Alle brouwerijen met een of meerdere bonussen bezoeken.

10 Het spel niet beëindigen op de Grote Markt van Brussel.

11 Alle brouwerijen bezoeken waar blond bier gebrouwen wordt.

12 Enkel met de Zytholoog toosten in brouwerijen waar stout of Trappist® gebrouwen wordt.

13 Zich enkel per autostop verplaatsen.

14 Enkel blonde bieren proeven.

15 Zich enkel met de fiets verplaatsen.

EINDRESULTAAT VAN HET SOLOSPEL

MINDER DAN 200 OP De grote Zytholoog is sterker dan jij.

VAN 200 TOT 225 OP Een goed begin, je krijgt de titel van "amateur".

VAN 226 TOT 250 OP Je bent een echte kenner! Je zou de plaats kunnen innemen van de grote Zytholoog.

MEER DAN 250 OP Bier heeft geen enkel geheim meer voor jou, jij BENT de grote Zytholoog.



BANDS ON TOUR



You play as a music band on tour in the Belgian breweries. In addition to being able to **Taste a beer** in a brewery, you can **Give a concert** there. Each concert will get you some Fans. Finish the race with as many Fans as possible to win additional VPs!

CONTENTS

12 Band Cards and 6 Instruction Cards (2x Cards Wheel of Style, 2x Cards Brewery Style, 2x Summary Cards)

SETUP

- 1 Place 3 Instruction Cards on each side of the game board -- Wheel of Style, Brewery Style and Summary.
- 1 Shuffle the Band Cards and deal 2 cards to each player.
- 1 Each player selects one of them and discards the other one. As soon as all the players have chosen their band, each one announces his band and his style to the other players.
- 1 Place a Visited Brewery Token of your color (called Fans Token) on space 0 of the **Scoring Track**. It will represent the number of Fans brought back during the game.

GAMEPLAY

The basic rules still apply.

When you arrive at a brewery where it is possible to **Taste a beer**, you also have the choice to **Give a concert** there.

The action **Give a concert** requires 2 TUs. If you choose to **Give a concert**, you can also perform the **Taste Action**. These 2 actions are done **simultaneously** (without any additional TU).

When you perform the action **Give a concert**, compare, on the Wheel of Style, your style with the style of the brewery you are allotted.

If it is the same style, roll 3 dice | If it is the opposite style, roll 1 die | If your styles are neither the same nor opposite, roll 2 dice.

You get a number of Fans equivalent to the result of your dice.

Move your Fans cube 1 space forward on the **Scoring Track**:
Failed Hitchhiking face: 2 Fans;
TBBR face: 4 Fans;
Late Bus face: 6 Fans.

Note:

When the brewery contains the Taste a Beer action, you can choose:

1. to **Taste a beer** for 1 TU;
2. to **Give a concert AND Taste a beer** for 2 TUs;
3. to **Give a concert WITHOUT Tasting a beer** for 2 TUs;
4. **not to perform any action.**

END OF THE GAME

The end of the game rules are identical to those of the basic game.

FINAL SCORING

Proceed to the final scoring.

The following VPs are then added:

each player who attracts the most Fans wins 20 VPs, the second 10 VPs and the third 5 VPs. For a 4-player game, the player who has attracted the fewest Fans does not score any VPs.

Notes: In a 2-player game, the player who has attracted the most Fans wins 10 VPs and the one that attracted the least number of Fans does not score any VPs;

A player who didn't give a concert does not win any VPs.

In addition to this reward, each player divides their number of Fans by 2 and wins the equivalent VPs.

THE WINNER

The rules concerning the winner are identical to those of the basic game.



PIXEL BAG



You are a modern artist and you make beautiful drawings with the Transported Beer Cubes in your backpack in order to earn VPs at the end of the game.

CONTENTS

24 Pixel Bag Cards

SETUP

- 1 Shuffle the Pixel Bag cards and give 2 to each player.
- 1 The player keeps them face down.

GAMEPLAY

The basic rules still apply, with the exception of:

During the **Buy Action**, receive 4 Transported Beer Cubes instead of 3.

You can rearrange the cubes in your backpack **at any time**.

Your aim is to make the designs of your Pixel Bag Cards with the indicated colors.

As soon as you form the image of one of your Pixel Bag Cards, discard the Transported Beer Cubes representing the image and place the card face down on the stack of Objective Cards on your Player Board. Then draw a new Pixel Bag Card. Excess Transported Beer Cubes remain in your backpack.

- 1 When **Tasting a transported beer** (during the **Move Action by public transport**, the **Toast Action**, or the **Camping Action**), replace the cube representing the discarded beer by a cube of your color. These are jokers and can replace any color in order to complete the image.
- 1 When you **choose** to discard an accessible Objective Card (by crossing the Filled/ Broken Bottle Token), you can also discard a Pixel Bag Card from your hand and pick a new one.

END OF THE GAME

The end of the game rules are identical to those of the basic game.

FINAL SCORING

Proceed to the final scoring.

The VPs of the Pixel Bag Cards are added to the Objective Cards.

THE WINNER

The rules concerning the winner are identical to those of the basic game.

TEAM

Team mode is only played with 4 players.

You ally with another player in order to fulfil common objectives to increase your final score.

CONTENTS

- 1 Team TB Card
- 1 Team BR Card
- 12 Team TB Objective Cards
- 12 Team BR Objective Cards

SETUP

Form 2 teams of 2 players.

- Each player takes place so that their two direct neighbors (left and right) are opponents.
- Place the TB and BR identification cards next to the game board.
- In each team, determine who is player A and player B, and place a cube of their color next to their respective letter.
- Shuffle the 2 Team Objective decks separately to form 2 decks.
- Place the decks of the Team Objective Cards next to the Team TB and Team BR Cards respectively. Then reveal the first card of each deck.

GAMEPLAY

The basic rules still apply, with the following exceptions:

- The 2 Team Objective Card decks are made up of the same cards, only their order differs.
- In Team mode, players from the same team achieve **together** the Team Objective Cards from the deck of their team.

There are 3 types of cards (4 cards of each type):

- A / B: the objective can be fulfilled by player A **or** player B;
- A + B: the objective must be fulfilled by both players **together** (together they must complete the objective);
- A ←ou→ B: this is a specific objective which must be fulfilled by the **indicated player** (A ou B).

As soon as the condition of the card is fulfilled, the players keep it aside for the final scoring. A new Team Objective Card is then revealed.

It is not possible to ignore an Objective Team Card unless you choose to delete one of the 4 accessible Objective cards when you pass the Filled / Broken Bottle Token. In this case, in addition to discarding an accessible Objective card, you can also place a Team Objective Card from your team or from your opponents' below the corresponding deck and reveal a new one.

Note: If you meet your teammate in a brewery, you must perform the Toasting Action (if possible). You can also reverse your A and B roles (reverse the cubes on your Objective Team Card). This can be useful to have your teammate achieve a goal for you.

END OF THE GAME

The end of the game rules are identical to those of the basic game.

FINAL SCORING

To determine the team's score, proceed to the final scoring of each of the 2 players and keep the lowest score of the two players. Add up the VPs awarded for the number of achieved Team Objective Cards, according to the table.

Number of achieved Team Objective Cards	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
VPs	1	2	3	5	7	10	13	16	20	24	30	40

THE WINNER

Victory goes to the team with the highest score at the end of the game. In the event of a tie, the team who achieved the most Team Objective Cards wins the game.

In the event of a new tie, the player having arrived first on the Grand Place of Brussels (without delay penalty) makes his team win.

If no one has joined the Grand Place of Brussels, the player being arrived first on the last space of the **Time Track** breaks the tie and makes his team win.



SOLO / ZYTHOLOGIST



This game mode is a single-player mode.

The aim of the game is to measure yourself against the great Zythologist and to obtain the most victory points (VPs) at the end of the game. To become the master Zythologist, you must beat their score and reach a minimum of 250 VPs.

The single-player version is played, as in the classical version, in three-day race.

CONTENTS

A white Meeple represents the Zythologist.

A Single-Player Objective card:



To have more First Visitor Bottles than the Zythologist at the end of each day = 5 VPs

To **Toast with the Zythologist**: 5 / 10 / 15 / 20 VPs per 1 / 2 / 3 / 4 **Toast Actions**.

SETUP

The setup is similar to the basic version, with the following changes:



Do not place Coaster Tokens on breweries, they stay in the bag.



Randomly draw a Coaster Token and put the Zythologist on this brewery.



Draw a second Coaster Token to find out the destination brewery of the Zythologist. Place it close to the destination brewery. In the unlikely event that it is the same as the starting brewery, draw another one.



Discard the Level 3 Objective Card "Arrive first to the Grand Place of Brussels"; it is not used in the single-player mode.



Separate the Level 3 Objective Cards into two decks. The first deck consists of 9 "to be visited breweries" Cards (V present on the cards). The second deck consists of the 5 remaining cards. Draw 1 card in each of these decks.



Take the Objective Card specific to single-player mode.



Place these 3 Objective Cards on the game board at the location indicated for the Level 3 Objective Cards. The first two on slots 1 and 2, the card specific to single-player mode on slot 3.

Note:

The Zythologist starts the game by taking the Coaster Token of departure as well as the First Visitor Bottle from his departure brewery.

GAMEPLAY

1. MOVING THE ZYTHOLOGIST

The Zythologist moves to its destination brewery **after** each of your moves, and will stop at every intermediate brewery where he passed en route to the destination brewery. After each stop, it's your turn to play. After having successfully moved to your destination brewery, and if the **Toast Action** does not take place (see below), move the Zythologist to its destination brewery. To do so, follow these steps:

1. Determine the shortest move (in number of intermediate breweries).
2. If two paths are at equal distance (in number of breweries), the Zythologist takes the path with the lowest number of TUs indicated for hitchhiking.
3. If there is a tie, the Zythologist takes the path with the smallest number of TUs indicated for the public transport.
4. If there is still a tie, the Zythologist takes the path with the smallest number of TUs indicated for bicycle.
5. If they are still equal, choose the path taken by the Zythologist.

If the Zythologist passes through Brussels, he moves via the Grand Place of Brussels. If the destination brewery is located in Brussels, he moves directly to it (without going through the Grand Place).

Arriving in a brewery

When you arrive at a brewery, take the First Visitor Bottle (if applicable) and keep it until the end of the game.

If the Zythologist reaches a brewery which contains a First Visitor Bottle, he takes it and keeps it until the end of the game.

When the Zythologist arrives at his destination brewery, take the Coaster Token available on the game board and add it to the reserve of the First Visitor Bottles of the Zythologist (whether he took a First Visitor Bottle or not). Then, draw a new Coaster Token and place it close to the corresponding brewery in order to define the new destination brewery of the Zythologist. In the unlikely event that it is the same, draw another Coaster Token.

If the Zythologist arrives at the brewery where you are, you must perform the **Toast Action** with the Zythologist (see 2. **Toast with the Zythologist**).

2. TOAST WITH THE ZYTHOLOGIST (1 TU) (MANDATORY)

When you arrive at a brewery, if this is the first time that you visit this brewery, place one of your Visited Brewery Tokens. Advance your cube 1 space on the eventual corresponding **Bonus Tracks**. If this brewery is already occupied by the Zythologist, you must **immediately and before any other action**, perform a **Toast action**. The Zythologist will always offer you a beer of the same type as the brewery you are in. After having performed the **Toast Action with the Zythologist**, if you complete an accessible Objective Card, take it and put it on your Player

Board. Then perform any other actions you choose and move on. When you leave the brewery, the Zythologist takes the time to chat with the people in the brewery, and does not move.

3. THE OBJECTIVE CARDS

The Bottling Machine always consists of 8 cards.

A fulfilled objective (only among the accessible Objective Cards) is **immediately replaced** (contrary to the basic rules). It is possible to fulfil several Objective Cards during the same turn (there is therefore no maximum limit).

When you cross a Filled/Broken Bottle Token, you can choose to replace 1 or 2 Objective Cards among those accessible.

The Zythologist can't achieve any objective (except in the Brewery Representative mode - see appendix).

END OF DAY

At the end of each day, apply the difficult awakening penalties (if any), adjust your Breathalyzer and proceed to the daily scoring, as in the basic version.

Since the Zythologist moves after you, you are always the first player to start a new day.

Last day: As soon as the Zythologist has reached the first destination brewery, they return to Brussels by taking the shortest path (see 1. **Moving the Zythologist**). As soon as the Zythologist arrives in Brussels, if the game is still running, he first moves to the B1 brewery and then moves from brewery to brewery: B1 → B2, B2 → B3, etc.

The Zythologist continues to move around Brussels until the end of the game. He does not need to be back on the Grand Place of Brussels at the end of the game.

END OF THE GAME

The end of the game rules are identical to those of the basic game.

APPENDIX

Brewery representative mode: Campaign mode / victory conditions

Note: To win the game, you must pass the victory condition chosen at the beginning of the game in the following list :

1 Do not perform the Toast Action with the Zythologist.

Note: If the Zythologist retrieves the Coaster Token from his destination brewery, the player loses 5 VPs. If, on the other hand, the player gets the Coaster Token of the destination brewery, he wins 5 VPs. It is not possible to go below 0 VP on the Scoring Track.

2 Taking a tour of Belgium by visiting all the breweries located in at the border,

specifically: 1 - 2 - 5 - 10 - 17 - 21 - 31 - 34 - 33 - 30 - 28 - 15 - 14 - 8 - 7 - 4

3 Possessing the same or greater number of First Visitor Bottles **of each type** than the Zythologist (having an identical or greater number of yellow AND brown AND black AND red bottles).

Note: Coaster Tokens are not counted.

4 You do not put any Visited Brewery Token if a brewery has already been visited by the Zythologist. To win the game, you must have visited more breweries than the Zythologist.

5 End the game with a full backpack of Transported Beer Cubes **AND** have your Cheese Pawn on the last space of the **Cheese Track**.

Special set-up: Remove the Objective Cards "Backpack".

6 Visit all Trappist® breweries and have only red Transported Beer Cubes in your backpack at the end of the game.

7 Have more VPs on the Objective Cards (Level 1 and 2 Objective Cards) than the Zythologist.

Note: Each time the Zythologist moves, he recovers the most right-hand side Objective Card from the Bottling Machine.

8 End the game with the maximum VPs on the **Tasted Beers Track**.

9 Visit all breweries with one or more bonuses.

10 Do not finish the game on the Grand Place of Brussels.

11 Visit all blond breweries.

12 Toast with the Zythologist only in the Stout or Trappist® breweries.

13 Move only by hitchhiking.

14 Only taste blond beers.

15 Do not move by bicycle.

END SCORE SOLO MODE

< 200 VTS The great Zythologist is stronger than you.

200 - 225 VTS It's a good start, you win the title of "amateur".

226 - 250 VTS You are a connoisseur! You could take the place of the great Zythologist.

> 250 VTS Beers have no more secrets for you, you ARE the great Zythologist.