

COWMIC
BOUTRIAUX

AMMO
DASTARAC



- Spelregels -





Welkom in The Belgian Beers Race! Neem deel aan een dolle driedaagse race langs Belgische brouwerijen. Bezoek er zoveel mogelijk, koop hun bieren en proef ze (met mate!) tijdens de wedstrijd. Optimaliseer je reisroute door het land: verplaats je via autostop, neem het openbaar vervoer of ga met de fiets. Ontmoet andere spelers en drink samen een biertje, maar overdrijf niet want een kater is nooit ver weg.

Klaar voor de start? Het is tijd om je reisroute te kiezen en de race van de Belgische bieren aan te vatten. Maar vergeet niet dat je aan het einde van de wedstrijd op de Grote Markt van Brussel wordt verwacht, want daar zal de winnaar feestelijk gehuldigd worden!

Het spel wordt gespeeld over 3 dagen (rondes). Aan het begin van elke dag beschik je over een beperkt aantal tijdseenheden (TE). Elke actie (**Zich verplaatsen**, **Kopen**, **Proeven** enz.) kan overwinningspunten (OP) opleveren, maar kost ook een bepaald aantal tijdseenheden.

Aan het einde van elke dag vindt er een telling plaats. Zet je TE optimaal in om de interessantste acties uit te voeren en zoveel mogelijk opdrachten te vervullen.

Keer aan het einde van het spel terug naar de Grote Markt van Brussel voor de eindtelling. Wie de meeste overwinningspunten heeft verzameld, wint het spel.

SPELMATERIAAL



Spelregelboekjes



Spelbord



Spelersborden



Dobbelstenen



Dobbelsteenfiches
(2 kanten: +1/+2 dobbelstenen)



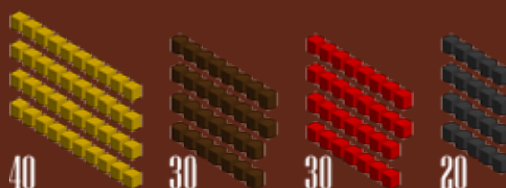
Bierviltjes



Flesfiches
(2 kanten: vol/gebroken)



Brouwerijboekje



Bierblokjes (120)



Kroonkurkfiches



Kaasjes



Spelduuroverzicht



Eindfiche
(einde van de dag/
einde van het spel)



(eerste bezoeker) Bierflesjes (40)



Opdrachtkaarten (72)
32 van niveau 1 / 25 van niveau 2 / 15 van niveau 3



Bezoekfiches



Spelersblokjes



Schijfjes



1 Meeple / 1 Bierglas /
1 Bierflesje



Het spelbord stelt de kaart van België voor met daarop 40 brouwerijen en het weggennetwerk om die te bereiken. Het gedeelte onderaan links van het spelbord toont de stad Brussel en de zes Brusselse brouwerijen die uitgekozen werden voor dit spel.

De tijds-kost (uitgedrukt in tijdseenheden = TE) voor elk type verplaatsing wordt op elke route op het spelbord weergegeven. De brouwerijen verschillen van kleur naargelang het bier dat je daar kan kopen of drinken: geel voor blonde bieren, bruin voor donkere / amberkleurige / fruitige bieren, rood voor de Trappist® en zwart voor de stouts.

In The Belgian Beers Race (TBBR) leveren bepaalde brouwerijen een bonus op. Het gaat om:

3 brouwerijen voor sterke spelers



3 brouwerijen die de door de auteur gekozen bieren brouwen: de brouwerij van zijn geboortestreek (Goliath), de brouwerij van zijn woonplaats (Lanterne) en de brouwerij van zijn voorkeur (Orval).

4 brouwerijen in de vier windstreken



5 Belgische brouwerijen waar Trappist® gebrouwen wordt

SPELVOORBEREIDING



1 Leg het spelbord in het midden van de tafel.

2 Trek Bierviltjes en leg die (overeenkomstig de getrokken zijde) op de cijfers van de overeenkomstige brouwerijen : bij 2 spelers → 5 fiches, bij 3 spelers → 15 fiches, bij 4 spelers → 25 fiches (op sommige brouwerijen kunnen meerdere Bierviltjes liggen).

3 Leg een Bierflesje van de juiste kleur op elke brouwerij op het spelbord (bovenop de eventuele Onderzetterfiches).

Schud de 3 stapels Opdrachtkarten afzonderlijk en leg ze nabij het spelbord als drie gesloten trekstapels. Trek dan 4

4 Opdrachtkarten van niveau 1 en leg ze open, rechts van de Bottelmachine. Trek vervolgens 3 Opdrachtkarten van niveau 1 en leg ze open, links van de Bottelmachine. Leg nu de rest van de stapel Opdrachtkarten van niveau 1 open, links van die 3 kaarten. De Opdrachtkarten van niveau 2 komen aan het begin van de tweede dag in het spel.

5 Trek zoveel Opdrachtkarten van niveau 3 als er spelers zijn en leg die op het spelbord. Leg de andere Opdrachtkarten van niveau 3 terug in de doos, deze kaarten worden tijdens dit spel niet gebruikt.

- 6 Leg de Eindfiche (maankant) op veld 24 van het **Tijdspoor**.
- 7 Leg de Flesfiches op de overeenkomstige plaatsen op het **Tijdspoor** met de kant 'volle fles' naar boven.
- 8 Leg het Spelduuroverzicht met de kant 24 / 32 / 24 naar boven.
- 9 Leg de Bierblokjes, de 3 dobbelstenen, de dobbelsteenfiches en de Kroonkurkfiches 50 OP naast het spelbord.
- 10 Bepaal de startspeler. Dat is de persoon die als laatste een bier geproefd heeft. Bij een ex-aequo begint de speler die als laatste een Orval gedronken heeft (of bepaal de startspeler op een manier van jouw keuze).



II Elke speler :

A krijgt een Spelersbord, een kaasje en het materiaal van zijn kleur (blauw, paars, roze of groen): 35 Bezoekfiches / 5 Spelersblokjes / 1 Bierglas / 1 Bierflesje / 1 Meeple / 2 schijfjes ;

legt de 35 Bezoekfiches in de onmiddellijke omgeving van zijn Spelersbord ;

legt op zijn Spelersbord :

C het Bierglas onderaan het **Degustatiespoor** (onder veld 0) ;

D het Kaasje onderaan het **Kaasspoor** van zijn rugzak ;

E een Spelersblokje onderaan elk Bonusspoor [Sterke spelers (Meeple) / Auteur (hart) / Windstreken (windroos) / Trappisten® (Trappist®)] alsook onderaan het **Toostspoor** (5 Spelersblokjes in totaal) ;

F het Bierflesje op het laagste niveau (veld 0) in de **Alcoholmeter** ;

legt op het spelbord :

G een schijfje op het eerste veld van het **Tijdspoor**, te beginnen met de laatste speler en vervolgens tegen de wijzers van de klok (zodat het schijfje van de startspeler bovenaan komt te liggen) ;

H een schijfje op veld 0 van het **Puntenspoor** ;

I de Meeple op de Grote Markt van Brussel.

Alternatieve startopstellingen (kort spel of uitbreiding(en)) kan je vinden aan het einde van deze spelregels of in een afzonderlijk spelregelboekje.

VERLOOP VAN HET SPEL

The Belgian Beers Race wordt gespeeld over een periode van drie dagen :

- ▮ vrijdag van 12u tot 24u → 24 TE ;
- ▮ zaterdag van 8u tot 24u → 32 TE ;
- ▮ zondag van 8u tot 20u → 24 TE.



1 TE (tijdseenheid) = ½ uur = 1 vakje op het **Tijdspoor**.



Elke dag kan je verschillende acties doen, maar die kosten wel tijd (TE) en hangen af van de plaats van de speler.



De startspeler voert een actie uit en plaatst zijn schijfje vooruit op het **Tijdspoor** overeenkomstig de tijdkost van zijn actie in TE.



Blauw kan nog voor minimaal 5 TE spelen alvorens de beurt af te maken.

Vervolgens is de speler aan de beurt die laatste staat op het **Tijdspoor**. Indien meerdere spelers op hetzelfde veld staan, verplaatst de speler wiens schijfje **bovenaan** ligt **zich als eerste en** voert een of meerdere acties uit totdat hij het **verst gevorderde schijfje** op het Tijdspoor passeerde (met een of meerdere velden indien de actie meerdere TE kost). Hij geldt als de actieve speler vanaf het moment dat hij begint te spelen, en zijn beurt eindigt niet voordat hij de actie heeft voltooid die ervoor zorgde dat hij het verste schijfje op het **Tijdspoor** passeerde.

De spelers spelen om beurten totdat alle schijfjes van de spelers op het **laatste** veld van het **Tijdspoor** liggen voor de dag in kwestie.



Aan het einde van de eerste en tweede dag vindt er een dagelijkse puntentelling plaats en wordt alles klaargezet voor de volgende dag.

MOGELIJKE ACTIES

1 ZICH VERPLAATSEN (X TE)

Je kan je enkel verplaatsen tussen 2 brouwerijen die via een route met elkaar verbonden zijn. Elke verplaatsing heeft een bepaalde tijdkost (op de routes weergegeven in TE) maar ook voor- en nadelen. Je verplaatsingen worden ook beïnvloed door het niveau van je **Alcoholmeter** (zie **Een biertje proeven**).



Opgepast: het is belangrijk dat je jouw verplaatsing aan het einde van de dag kan beëindigen. Heb je niet genoeg TE om de verplaatsing uit te voeren, dan kan je je niet verplaatsen.

Een verplaatsing bestaat uit verschillende stappen : A Een vervoersmiddel kiezen ;

B Aankomen in een brouwerij.

A EEN VERVOERSMIDDEL KIEZEN

Je hebt de keuze tussen 3 verschillende vervoersmiddelen: autostop, openbaar vervoer en de fiets. Geef aan welk vervoersmiddel je gekozen hebt en waar je naar toe gaat, voer de overeenkomstige actie uit en pas de effecten toe.

DE FIETS – HET BETROUWBAARSTE VERVOERSMIDDEL

Plaats je Meeple op de brouwerij van bestemming en zet je schijfje op het **Tijdspoor** evenveel velden vooruit als de opgegeven tijdkost op de route in TE voor een verplaatsing per fiets.



Opmerkingen :

- Per 4 TE die je tegelijk aan een verplaatsing per fiets spendeert (enkel bij de actie Zich verplaatsen), mag je jouw Bierflesje bij de Alcoholmeter met 1 niveau verlagen (je kan nooit onder het laagste niveau gaan).
- Wanneer je dit symbool passeert op je Alcoholmeter, mag je je niet meer verplaatsen per fiets (zie Een biertje proeven - Alcoholmeter).



HET OPENBAAR VERVOER – HET COMPROMIS

Gooi een dobbelsteen :



Autostop mislukt of TBBR : zet je schijfje op het **Tijdspoor** evenveel velden vooruit als de opgegeven tijdkost op de route in TE voor een verplaatsing met het openbaar vervoer.



Vertraging met het openbaar vervoer : je loopt vertraging op met het openbaar vervoer. Verhoog de aangegeven tijdkost voor een verplaatsing met het openbaar vervoer met 2 TE straf tijd.



Om zich te verplaatsen van brouwerij 6 naar brouwerij 11 kan Roze kiezen uit drie opties: autostop (2 TE), openbaar vervoer (4 TE) of de fiets (6 TE).

Ongeacht het resultaat van de dobbelsteenworp mag je jouw Meeple op de brouwerij van bestemming zetten.

Opmerkingen :

- Als je door straf tijd 2 extra TE moet besteden en niet genoeg TE hebt om je verplaatsing aan het einde van de dag te beëindigen, dan zet je jouw schijfje op het laatste veld van het **Tijdspoor** maar verplaats je jouw Meeple niet.
- Wanneer je dit symbool op je Alcoholmeter passeert, wordt het aantal TE voor een verplaatsing met het openbaar vervoer verdubbeld (maar niet de straf tijd in geval van vertraging) (zie Een biertje proeven - Alcoholmeter).
- Als je bier in je rugzak vervoert, mag je één biertje proeven per 2 TE die je in dit openbaar vervoersmiddel spendeert (inclusief vertraging). In dit geval verwijder je een Bierblokje uit je rugzak en voer je de actie Bier proeven uit (zie Een biertje proeven).



DE AUTOSTOP – DE MEEST RISKANTE OPTIE

Gooi een dobbelsteen :

 TBRR of vertraging met het openbaar vervoer: je kan met iemand meeliften. Zet je schijfje op het **Tijdspoor** evenveel velden vooruit als de opgegeven tijds-kost op de route in TE voor een verplaatsing per autostop. Verplaats vervolgens je Meeple naar de brouwerij van bestemming.



 Autostop mislukt: je blijft er ter plaatse staan en verliest 2 TE (straf tijd). Zet je schijfje twee velden vooruit op het **Tijdspoor**. Heb je nog TE over, kan je nog een keer proberen een autostop te doen.



Als je tijdens je volgende actie opnieuw probeert te liften naar dezelfde brouwerij, dan mag je een **extra dobbelsteen** gooien. Een keer TBRR of vertraging met het openbaar vervoer gooien volstaat. Indien je opnieuw geen lift kan versieren, dan mag je bij je derde poging nog een extra dobbelsteen werpen (drie in totaal). Dit is ook het maximum aantal dobbelstenen dat je bij een poging mag gooien. Je mag zoveel keer proberen als je wil, maar elke mislukte poging kost je 2 TE straf tijd op het Tijdspoor.

Indien je beurt erop zit en je in je volgende beurt **dezelfde verplaatsing per autostop** wil proberen, neem dan een dobbelsteenfiche om je eraan te herinneren dat je in de volgende beurt recht hebt op 1 of 2 extra dobbelstenen.



*De dobbelsteenfiche herinnert je eraan dat je in je volgende beurt 1 of 2 extra dobbelstenen mag gooien wanneer je een lift probeert te krijgen (voor **dezelfde verplaatsing per autostop**)*

Opmerkingen :

- Je kan sneller een lift versieren wanneer je een chauffeur enkele biertjes uit je rugzak aanbiedt. In plaats van met een dobbelsteen te gooien, verwijder je 2 Bierblokjes uit je rugzak per TE van de verplaatsing: het resultaat is dan altijd positief. Het is toegelaten om bij een eerste poging met de dobbelsteen te gooien en bij een tweede poging bier af te geven (als de eerste poging mislukt, verlies je daarvoor wel nog altijd 2 TE straf tijd).
- Aan het einde van de dag worden alle dobbelsteenfiches afgelegd.
- Wanneer je dit symbool op je Alcoholmeter passeert, verdubbelt de straf tijd (je verliest dus 4 TE in plaats van 2 TE) maar niet de duur van de verplaatsing (zie Een biertje proeven - Alcoholmeter).
- Als je aan het einde van de dag tevergeefs probeert te liften (Autostop mislukt) en de 2 TE straf tijd niet kunt toepassen, dan zet je jouw schijfje op het laatste veld van het Tijdspoor maar verplaats je jouw Meeple niet. Je dag zit er dan op.
- Indien de aangegeven tijds-kost voor een verplaatsing per autostop 0 TE is, moet je de dobbelsteen gooien. Dobbel je 'TBRR' of 'vertraging met het openbaar vervoer', dan mag je je voor 0 TE verplaatsen naar de brouwerij van bestemming. Is het resultaat 'autostop mislukt', dan blijf je ter plaatse staan en ga je 2 velden vooruit op het Tijdspoor. Je kan in dit geval geen Bierblokje afgeven om niet te moeten gooien.



⌘ AANKOMEN IN EEN BROUWERIJ

Ligt er op de brouwerij een Bierflesje, dan neem je dat flesje en bewaar je dat tot aan het einde van het spel. Ligt er geen Bierflesje maar wel een of meerdere Bierviltjes, dan neem je een Bierviltje en bewaar je dat tot het einde van het spel. Bezoek je deze brouwerij voor de eerste keer, leg er dan een van je Bezoekfiches.



Sommige brouwerijen geven hun bezoekers een bonus: brouwerijen voor sterke spelers (Meeple) – brouwerijen geselecteerd door de auteur (hart) – windstreken (windroos) – Belgische Trappisten® (Trappist®).



meeple



hart



windroos



trappisten®

Symbolen van de brouwerijen die een bonus opleveren

Wanneer je een Bezoekfiche op een van deze brouwerijen legt, krijg je onmiddellijk de desbetreffende bonus: zet je Spelersblokje 1 veld vooruit op het overeenkomstige **Bonusspoor**. Bepaalde brouwerijen brouwen Trappist® en leveren een extra bonus op: zet je Spelersblokje 1 veld vooruit op de 2 overeenkomstige **Bonussporen**.

Opmerking:

- Indien je langs een brouwerij komt die je al bezocht hebt en er nog een Bierviltje ligt, dan mag je die nemen en bewaren tot aan het einde van het spel. Je mag geen nieuwe Bezoekfiche op de brouwerij leggen en je krijgt ook geen bonussen. Bijgevolg ga je niet vooruit op de overeenkomstige Bonussporen.



Alle verplaatsingen in Brussel kosten 1 TE (autostop, openbaar vervoer, fiets).

* ZICH VERPLAATSEN IN 'BRUSSEL

De Brusselse brouwerijen zijn met elkaar verbonden. Elke verplaatsing in Brussel kost 1 TE, ongeacht het gebruikte vervoersmiddel.

Je kan vanaf eender welke plek in Brussel (Grote Markt of een van de 6 brouwerijen) naar een van de brouwerijen reizen die rechtstreeks met de hoofdstad verbonden zijn door de tijds-kost voor de verplaatsing tussen Brussel en de brouwerij van jouw keuze toe te passen.

Als je naar Brussel reist, kan je vanaf een brouwerij die rechtstreeks met Brussel verbonden is eender welke plek in de hoofdstad bereiken (Grote Markt of een van de 6 brouwerijen) door de tijds-kost voor de verplaatsing van de brouwerij naar Brussel toe te passen.

2 KOPEN (1TE)



Als je een brouwerij bezoekt met het symbool Kopen, dan kan je daar 3 biertjes kopen. Werkwijze:

- 1 zet je schijfje 1 veld vooruit op het **Tijds-poor** (1 TE) ;
- 2 neem 3 Bierblokjes van het type van de brouwerij en steek die in je rugzak. Is je rugzak vol, kan je geen bier kopen. Heb je onvoldoende plaats in je rugzak voor 3 biertjes, vul dan gewoon de resterende velden ;
- 3 staat het Kaassymbool op de bezochte brouwerij, kan je **tegelijkertijd** ook **één (en slechts één)** kaasje kopen: zet je kaasje 1 veld vooruit op het **Kaass-poor** (kaas kopen kost geen bijkomende TE) ;
- 4 heeft je kaasje het laatste veld van het **Kaass-poor** bereikt, leg er dan een Bezoekfiche naast. Elke bijkomende fiche is aan het einde van het spel 5 OP waard ;
- 5 heb je onvoldoende plaats in je rugzak om bier te kopen en heb je de mogelijkheid om kaas te kopen, mag je altijd je kaasje voor 1 TE 1 veld naar boven zetten op het **Kaass-poor** zonder bier te kopen.



Symbool
'bier kopen'



Symbool
'bier en kaas
kopen'

3 EEN BIERTJE PROEVEN (1TE)



Staat er op de brouwerij die je bezoekt het symbool **Proeven**, dan mag je een biertje proeven dat ze hier produceren. **Werkwijze:**

- A zet je schijfje 1 veld vooruit op het **Tijds-poor** (1 TE) ;
- B zet je Bierglas 1 veld vooruit op het **Degustaties-poor** (merk op dat je 2 OP scoort per veld dat je op dit spoor vooruitgaat) ;
- C zet je Bierflesje 1 veld vooruit op de **Alcoholmeter**.



Symbool
'bier proeven'



ALCOHOLMETER

- A** Wanneer je dit symbool op de **Alcoholmeter** passeert, mag je je niet meer per fiets verplaatsen.
- B** Wanneer je dit symbool op de Alcoholmeter passeert, moet je:
 - bij een verplaatsing met het **Openbaar vervoer** je verplaatsingstijd verdubbelen (de eventuele straf tijd blijft identiek, namelijk 2 TE);
 - bij een verplaatsing per **Autostop** je eventuele straf tijd verdubbelen tot 4 TE (de tijdskost om je te verplaatsen per autostop blijft identiek).
- C** Wanneer je dit symbool op je **Alcoholmeter** passeert, dan **val je in slaap** en zit je dag er meteen op.
- D** In de loop van het spel kan je op elk moment ook stukjes kaas eten als je kaas hebt gekocht. Per stukje kaas dat je eet, gaat je kaasje 1 veld achteruit op het **Kaasspoor** en gaat je Bierflesje 1 veld achteruit op de **Alcoholmeter**. Deze actie kost geen TE.
- E** Per 4 TE die je **tegelijk** aan een verplaatsing per fiets spendeert (enkel bij de actie **Zich verplaatsen**), **mag** je jouw Bierflesje op de **Alcoholmeter** met 1 niveau verlagen (je kan nooit onder het laagste niveau gaan).



Unieke actie :

Alle beschikbare acties die je in een brouwerij uitvoert, zijn uniek: je kan elke actie maar één keer uitvoeren tussen twee verplaatsingen. Wil je de beschikbare acties van een brouwerij nog eens uitvoeren, dan moet je je eerst naar een andere brouwerij verplaatsen en dan terugkeren.

Uitzondering: wanneer je een nieuwe dag in een brouwerij begint, mag je indien gewenst de daar beschikbare acties opnieuw uitvoeren ook al heb je die acties al gedaan toen je daar aankwam.

Tips om te onthouden welke acties je al hebt uitgevoerd :

- Bier kopen: leg de Bierblokjes bovenaan in je rugzak om je eraan te herinneren dat je al bier hebt gekocht bij deze brouwerij ;
- Bier proeven: leg je Meeple plat om je eraan te herinneren dat je al een biertje hebt geproefd in deze brouwerij ;
- Vergeet niet om de Bierblokjes naar onderen te verplaatsen in je rugzak en je Meeple terug recht te zetten wanneer je de brouwerij verlaat.

Opmerking :

In slaap vallen betekent dat je jouw schijfje op het laatste veld van het Tijdsspoor plaatst en geen acties meer kunt uitvoeren.

Opmerking :

Op het Degustatiespoor kan je niet verder gaan dan veld 38. Bereik je dit laatste veld, dan scoor je 40 OP (zie Dagelijkse puntentelling).



4 TOOSTEN (1 TE) (VERPLICHT)



Als je een **verplaatsingsactie** doet en daarbij in een brouwerij belandt waar ook minstens één andere speler aanwezig is, dan **moet je onmiddellijk** samen een **toost uitbrengen**. Elke speler mag kiezen welk bier hij aan de andere speler aanbiedt. Om met een andere speler te **Toosten**, moet elke speler in kwestie minstens 1 Bierblokje in zijn rugzak hebben. Is dat niet het geval, dan vindt de **Toostactie** niet plaats (dit verhindert de **verplaatsing** niet).

Met één speler toosten :

Beide spelers bieden elkaar een biertje uit hun rugzak aan en proeven het aangeboden biertje onmiddellijk.

De 2 spelers voeren daarbij de volgende acties uit :

- A** een Bierblokje dat overeenkomt met het biertje dat ze aan de andere speler aanbieden uit hun rugzak verwijderen;
- B** hun schijfje 1 veld vooruitzetten op het **Tijdsspoor** (1 TE) ;
- C** hun Bierflesje 1 veld vooruitzetten op de **Alcoholmeter** ;
- D** hun Bierglas 1 veld vooruitzetten op het **Degustatiespoor** ;
- E** hun Spelersblokje 1 veld vooruitzetten op het **Toostspoor**.



Met meerdere spelers toosten :

Indien er meerdere spelers aanwezig zijn in dezelfde brouwerij, dan moet de speler die daar aankomt met ieder van hen **Toosten**. Deze **toostacties** gebeuren **simultaan** en kosten 1 TE per speler die zich daar bevindt.

De speler die in de brouwerij aankomt :

- 👉 verwijderd de Bierblokjes die overeenkomen met de biertjes die hij aan de betrokken spelers aanbiedt uit zijn rugzak ;
- 👉 zet zijn schijfje 1 veld vooruit op het **Tijdspoor** (1TE) ;
- 👉 zet zijn Bierflesje X velden vooruit op de **Alcoholmeter** (waarbij X het aantal andere spelers is met wie hij toost) ;
- 👉 zet zijn Bierglas X velden vooruit op het **Degustatiespoor** (waarbij X het aantal andere spelers is met wie hij toost) ;
- 👉 zet zijn Spelersblokjes X velden vooruit op het **Toostspoor** (waarbij X het aantal andere spelers is met wie hij toost).

De andere betrokken spelers :

- 👉 verwijderen het Bierblokjes dat ze aanbieden aan de speler die in de brouwerij aankomt uit hun rugzak ;
- 👉 zetten hun schijfje 1 veld vooruit op het **Tijdspoor** (1TE) ;
- 👉 zetten hun Bierflesje 1 veld vooruit op de **Alcoholmeter** ;
- 👉 zetten hun Bierglas 1 veld vooruit op het **Degustatiespoor** ;
- 👉 zetten hun Spelersblokjes 1 veld vooruit op het **Toostspoor**.

Opmerkingen :

- Indien de speler die in de brouwerij aankomt niet genoeg Bierblokjes heeft om met alle betrokken spelers te toosten, dan vindt de **Toostactie** niet plaats.
- Indien een van de reeds aanwezige spelers geen Bierblokjes in zijn rugzak heeft, dan toost de speler die in de brouwerij aankomt niet met deze speler maar wel met de anderen.
- Indien de speler die in de brouwerij aankomt zijn consumptielimiet bereikt (zie **Een biertje proeven - Alcoholmeter**) tijdens een **Toostactie**, kan hij maar zoveel biertjes drinken als de **Alcoholmeter** toestaat en gaat hij ook maar zoveel velden vooruit op het **Degustatiespoor** en op het **Toostspoor**. De speler die in de brouwerij aankomt, kan kiezen welke van de door de andere spelers aangeboden biertjes hij wil proeven. De andere spelers voeren integraal de actie uit en verwijderen dus elk 1 Bierblokjes uit hun rugzak.
- Kaas kan je redden: als je tijdens de Toostactie op het punt staat in slaap te vallen (zie **Een biertje proeven - Alcoholmeter**), kan je een stukje kaas uit je rugzak opeten: je gaat niet vooruit op de **Alcoholmeter** en je zet je kaasje 1 veld achteruit op het **Kaasspoor**. Deze actie kost geen TE.
- Indien je Spelersblokjes op het **Toostspoor** het laatste veld al bereikt heeft, leg er dan een Bezoekfiche naast. Elke bijkomende fiche die je hier legt, is 4 OP waard aan het einde van het spel.



Algemene opmerkingen :

Je kan niet **Toosten** met een andere speler :

- 👉 die zijn dag al beëindigd heeft (en dus op het laatste veld van het **Tijdsspoor** staat);
- 👉 die zich op de Grote Markt van Brussel bevindt ;
- 👉 die geen Bierblokjes in zijn rugzak heeft.

Indien meerdere spelers in dezelfde brouwerij wakker worden, voeren ze de Toostactie niet met elkaar uit.

Enkel de actieve speler kan een opdracht vervullen volgens op een Toostactie.

5 KAMPEREN (1 TE)

Aan het einde van de dag kan je indien gewenst ervoor kiezen om in kampeermodus over te gaan. In dat geval kan je geen enkele andere actie meer uitvoeren (**Zich verplaatsen, Kopen, Een biertje proeven, Toosten**) en geen enkele opdracht meer vervullen (behalve de opdracht Kamperen). Leg je Meeple plat om je eraan te herinneren dat je in kampeermodus overgegaan bent.

Als je aan het kamperen bent, kan je bier uit je rugzak opdrinken om vooruit te gaan op het **Degustatiespoor**. Dat kost je **1 TE per biertje**.

Dit verloopt telkens als volgt :

- verwijder 1 Bierblokje uit je rugzak ;
- zet je schijfje 1 veld vooruit op het **Tijdspoor** (1 TE) ;
- zet je Bierflesje 1 veld vooruit op de **Alcoholmeter** en zet je Bierglas 1 veld vooruit op het **Degustatiespoor**.



Opgelet: wanneer een speler gaat kamperen, mag hij zoveel bier uit zijn rugzak opdrinken als hij maar wil voor zover hij daar voldoende tijd voor heeft. Hij is niet verplicht al zijn resterende tijdseenheden (TE) hiervoor te gebruiken, maar zijn dag zit er vervolgens wel op (ongeacht of hij het schijfje dat zich het verst op het **Tijdspoor** bevindt hiermee inhaalt) en hij plaatst zijn schijfje op het laatste veld van het **Tijdspoor** (zelfs indien hij niet alle beschikbare tijd gebruikt heeft om bier te proeven).

Opmerkingen :

- Het is niet toegelaten om in de laatste spelbeurt van het spel te gaan kamperen.
- Het is nooit toegelaten om te kamperen op de Grote Markt van Brussel.
- Wanneer je eenmaal aan het kamperen bent, word je niet langer als aanwezig in de brouwerij beschouwd. Dat betekent dus dat je niet mag **Toosten** met een speler die op jouw locatie aankomt.

DE OPDRACHTKAARTEN

Er zijn 3 types Opdrachtkaarten :

-  Bliksem : de actieve speler moet in zijn beurt een bepaalde actie uitvoeren om de kaart te mogen nemen: **Zich verplaatsen, Proeven, Kopen**... Deze acties kunnen betrekking hebben op een bepaalde plaats, een bepaald type bier of een andere actie;
-  Ster : een speler moet aan bepaalde voorwaarden voldoen om de kaart te mogen nemen: bezocht hebben; getoost hebben, in bezit hebben... ;
-  Vlag : een speler moet aan het einde van het spel aan bepaalde voorwaarden voldoen om punten te scoren.



De Bottelmachine bestaat uit 8 kaarten :

-  4 kaarten rechts van de Bottelmachine die zichtbaar zijn en onmiddellijk uitgevoerd kunnen worden ;
-  4 kaarten links van de Bottelmachine (waarvan één bovenop de trekstapel Opdrachtkaarten) die zichtbaar zijn maar niet onmiddellijk uitgevoerd kunnen worden.

Wanneer een speler tijdens zijn beurt aan de voorwaarden van een Opdrachtkaart voldoet, dan mag hij die nemen en gedekt op zijn Spelersbord leggen. In een en dezelfde beurt kan je tot 4 Opdrachtkaarten vervullen.

Nieuwe Opdrachtkaarten trekken :

Wanneer de beurt van een speler erop zit, schuift hij de zichtbare Opdrachtkaarten op de Bottelmachine helemaal door naar rechts om de tijdens zijn beurt uitgevoerde Opdrachtkaarten te vervangen. Vervolgens worden er nieuwe Opdrachtkaarten links van de Bottelmachine gelegd. Aan het begin van een spelbeurt liggen er altijd 8 Opdrachtkaarten open (4 daarvan kunnen onmiddellijk uitgevoerd worden en 4 kunnen niet meteen uitgevoerd worden).

Opdrachtkaarten verwijderen :

Op het **Tijdspoor** liggen er Flesfiches.

Wanneer een speler een van deze fiches **passeert** ('passeren' betekent zich verplaatsen van veld 8 naar 9, van veld 16 naar 17 of van veld 24 naar 25), dan kan die ervoor kiezen om die fiche op de kant 'volle fles' te laten liggen of die om te draaien en op de kant 'gebroken fles' te leggen om een van de 4 uitvoerbare Opdrachtkaarten te verwijderen. Wanneer een fiche op de kant 'gebroken fles' ligt, kan die pas aan het einde van de dag terug op de kant 'volle fles' gelegd worden.

De verwijderde Opdrachtk kaart wordt altijd pas aan het einde van de beurt van de actieve speler vervangen.

In een spel met 2 spelers mag elke speler die een Flesfiche passeert één van de 4 uitvoerbare Opdrachtkarten verwijderen (ongeacht of de andere speler de fiche al op de kant 'gebroken fles' gelegd heeft of niet).

TEINDE VAN DE 1^E EN 2^E DAG

Aan het einde van de eerste en tweede dag, d.w.z. wanneer alle spelers op het laatste veld van het **Tijdspoor** zijn aangekomen, bepaal je de startvolgorde voor de volgende dag, pas je eventuele straf tijd toe voor spelers die moeilijk wakker worden, pas je de **Alcoholmeter** aan en ga je over tot de dagelijkse puntentelling. Enkel de geboekte vooruitgang op het **Degustatiespoor** en de verzamelde Bierflesjes en Bierviltjes leveren punten op tijdens de dagelijkse puntentelling.

Startvolgorde voor de volgende dag :

Bepaal de startvolgorde voor de volgende dag door de stapel schijfjes op het laatste veld van het **Tijdspoor** om te draaien en zo op het eerste veld van het **Tijdspoor** te leggen zodat de speler die als eerste was aangekomen (onderaan de stapel) bovenaan komt te liggen bij de start van de volgende dag.



Straftijd voor spelers die moeilijk wakker worden :

Het peil van de **Alcoholmeter** aan het einde van de dag bepaalt hoeveel straf tijd de spelers de volgende dag verliezen doordat ze moeilijk wakker worden. De straf tijd staat aangegeven in het vakje dat zich net boven jouw Bierflesje op de **Alcoholmeter** bevindt :

- Veld 8** je begint 4 TE later dan alle andere spelers: zet je schijfje 4 velden vooruit op het **Tijdspoor** ;
- Veld 7** je begint 2 TE later dan alle andere spelers; zet je schijfje 2 velden vooruit op het **Tijdspoor** ;
- Veld 5 - 6** je begint 1 TE later dan alle andere spelers: zet je schijfje 1 veld vooruit op het **Tijdspoor** ;
- Veld 0 - 4** geen straf tijd.

Indien meerdere spelers dezelfde straf tijd krijgen, blijft de onderlinge spelvolgorde behouden.

Aanpassen van de Alcoholmeter :

Elke speler zet zijn Bierflesje 4 velden terug op de **Alcoholmeter**. Het is niet mogelijk je Bierflesje verder terug te zetten dan het startveld.



Dagelijkse puntentelling :

Elke speler scoort punten zoals hieronder aangegeven en zet zijn schijfje vooruit op het **Puntenspoor** in functie van de winnende OP :



Groen krijgt 4 TE straf tijd.

Hij begint de volgende dag op het vierde veld van het **Tijdspoor**



DEGUSTATIESPOOR

Je scoort evenveel OP als het getal dat je boven jouw Bierglas op het **Degustatiespoor** ziet. Je krijgt 2 OP voor elk biertje dat je sinds het begin van het spel geproefd hebt. Jouw Bierglas blijft na elke dagelijkse puntentelling op dezelfde positie staan; reeds geproefde bieren tellen ook mee voor de volgende puntentellingen.



'BIERFLESJES EN 'BIERVILTJES

Je scoort evenveel OP als het aantal Bierflesjes en Bierviltjes die je bezit (1 OP voor elk Bierflesje en 1 OP voor elk Bierviltje). Alle spelers houden hun Bierflesjes en Bierviltjes bij tot aan het einde van het spel. Bij de volgende puntentellingen leveren ze opnieuw punten op.

Opdrachtkaarten van niveau 2 toevoegen :

Aan het einde van de eerste dag, en voor de start van de tweede dag, schud je alle resterende Opdrachtkaarten van niveau 1 (met uitzondering van de 4 kaarten die uitgevoerd kunnen worden) samen met alle Opdrachtkaarten van niveau 2 om een nieuwe trekstapel te vormen (uiterst links van de Bottelmachine). Leg vervolgens 4 nieuwe kaarten open.



De Flesfiches en Eindfiche klaarleggen :

Leg aan het begin van een nieuwe dag de Flesfiches weer op de kant 'volle fles' op hun plaats op het **Tijdspoor**.



Leg de Eindfiche op de juiste plaats in lijn met de duur van de nieuwe dag :

 leg aan het begin van de tweede dag de Eindfiche (maankant) op veld 32 van het **Tijdspoor** ;

 leg aan het begin van de derde dag dan de Eindfiche (vlagkant) op veld 24 van het **Tijdspoor**.

BEGIN VAN DE DAG

Alle Bierblokjes blijven in de rugzak van de spelers zitten.

De spelers blijven op alle sporen op dezelfde positie staan (**Degustatiespoor**, **Bonussporen**, **Kaasspoor**, **Toostspoor**) en behouden alles wat ze al verzameld hebben (Bierflesjes, Bierviltjes, Bierblokjes en Opdrachtkaarten).

De dobbelsteenfiches worden afgelegd.

Elke speler vertrekt vanaf zijn huidige positie (de plaats waar hij zich aan het einde van de vorige dag bevond).

Indien je wakker wordt in een brouwerij waar er een Bierviltje ligt, mag je het nemen en bewaren tot aan het einde van het spel. Als meerdere spelers wakker worden in dezelfde brouwerij, nemen ze in de startvolgorde van de nieuwe dag elk een Bierviltje voor zover er nog één beschikbaar is in de brouwerij. Je mag er geen Bezoekfiche leggen en je krijgt geen bonus.

Je kan eventueel nog eens de acties uitvoeren die je gedaan hebt toen je de vorige dag hier aankwam. Je kan de **Toostactie** wel niet uitvoeren aan het begin van een nieuwe dag aangezien je al in de brouwerij zit.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na de laatste dag wanneer alle spelers op het laatste veld van het **Tijdspoor** aangekomen zijn. Controleer of alle spelers zich op de Grote Markt van Brussel bevinden, geef strafpunten aan spelers die te laat zijn en ga over tot de eindtelling.

Op de Grote Markt aankomen en strafpunten toekennen aan spelers die te laat op de Grote Markt zijn :

Elke speler **moet** aan het einde van het spel op de Grote Markt van Brussel staan in de toegewezen tijd. Wie daar niet in slaagt, krijgt 15 strafpunten per verplaatsing die nodig is om alsnog de Grote Markt van Brussel te bereiken. Begin hierbij met de speler die als eerste het laatste veld van het Tijdspoor bereikt heeft.

Indien een speler zich in Brussel bevindt maar niet op de Grote Markt, dan is die speler 1 verplaatsing van de Grote Markt verwijderd en verliest die speler 15 OP.

Indien een speler zich op 2 verplaatsingen van de Grote Markt bevindt, krijgt die 30 OP enz. Een speler kan niettemin nooit minder dan 0 punten hebben.

- Indien een speler in slaap valt voordat hij op de Grote Markt van Brussel aankomt, kijk dan hoeveel verplaatsingen die speler nog nodig heeft om de Grote Markt te bereiken en tel daar nog één bij. Trek vervolgens 15 OP af voor elke verplaatsing.
- Indien een speler geen lift krijgt tijdens zijn laatste verplaatsing en onvoldoende TE heeft om een andere verplaatsing te proberen, verliest hij 15 OP per verplaatsing die hij nog nodig heeft om de Grote Markt te bereiken.
- Indien de speler het openbaar vervoer neemt, vertraging oploopt en onvoldoende TE heeft om de 2 TE straf tijd voor verplaatsing toe te passen, trek dan eerst de 2 TE straf tijd af. De speler verplaatst zich niet. Heeft hij niet genoeg TE om een andere verplaatsing te proberen, dan verliest hij 15 OP per verplaatsing die hij nodig heeft om de Grote Markt te bereiken.

- ☯ Je kan niet kamperen op de laatste dag van de race.
- ☯ Je kan nooit kamperen op de Grote Markt van Brussel.

Elke speler scoort punten zoals hieronder aangegeven en zet zijn schijfje bijgevolg vooruit op het **Puntenspoor** :



Je scoort evenveel OP als het getal dat je boven jouw Bierglas op het **Degustatiespoor** ziet. Je krijgt 2 OP voor elk biertje dat je sinds het begin van het spel geproefd hebt.



Je scoort evenveel OP als het aantal Bierflesjes en Bierviltjes die je bezit (1 OP voor elk Bierflesje en 1 OP voor elk Bierviltje).



Voor elk **Bonusspoor** (Sterke speler / Auteur / Windstreken / Trappist®) scoor je evenveel OP als het getal dat je boven jouw Spelersblokje ziet.



Je scoort 1 OP per Bierblokje in je rugzak.



KAASSPOOR

Je scoort evenveel OP als het getal dat je boven jouw Kaas pion ziet. Voor elk bijkomend Bezoekfiche naast het **Kaasspoor** scoor je 5 OP.



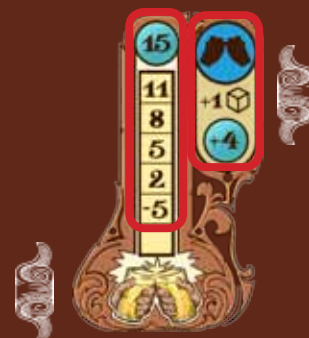
OPDRACHTKAARTEN

Je scoort OP zoals aangegeven op de Opdrachtkaarten van niveau 1 en 2 die je verzameld hebt en zoals aangegeven op elke Opdrachtkaart van niveau 3 die je vervuld hebt (elke speler die aan de vereisten van een van de Opdrachtkaart van niveau 3 voldoet, scoort OP voor die kaart).



BEZOCHTE BROUWERIJEN

Je scoort OP afhankelijk van hoeveel brouwerijen je bezocht hebt. Heb je 10 / 15 / 20 / 25 / 30 brouwerijen bezocht, dan scoor je respectievelijk 10 / 15 / 22 / 30 / 40 OP. Heb je meer dan 30 brouwerijen bezocht, dan scoor je 3 OP per bijkomende brouwerij. Lig het aantal bezochte brouwerijen tussen twee waarden van het **Puntenspoor**, scoor je OP voor de lagere waarde.



TOOSTSPOOR

Je scoort evenveel OP als het getal dat je boven jouw Spelersblokje op het **Toostspoor** ziet. Voor elke bijkomende Bezoekfiche die naast het **Toostspoor** ligt, scoor je 4 OP.

Voorbeeld :

- 1 Degustatiespoor: 26 OP
- 2 Bierflesjes en Bierviltjes: 16 OP
- 3 Bonussporen: 21 OP
- 4 Rugzak: 6 OP voor de Bierblokjes
- 5 Kaasspoor: 6 OP
- 6 Bezochte brouwerijen: Roze heeft 23 verschillende brouwerijen bezocht en scoort hiervoor 22 OP
- 7 Opdrachtkaarten van niveau 1 & 2 : X OP (zie Opdrachtkaarten)
- 8 Opdrachtkaarten van niveau 3: 10 OP
- 9 Toostspoor: 11 OP



DE WINNAAR

De winnaar is de speler die aan het einde van het spel de meeste punten behaald heeft.

Bij gelijke stand wint de speler die als eerste (zonder straf tijd) op de Grote Markt van Brussel is aangekomen.

Als niemand de Grote Markt van Brussel heeft bereikt, wint de speler die als eerste op het laatste veld van het Tijdspeel arriveerde alsnog het gelijkspel.

SPELVARIANTEN

KORT SPEL

De voorbereiding van het korte spel is identiek met twee uitzonderingen :

-  Leg geen Opdrachtkarten van niveau 3 open ;
-  In plaats van op de Grote Markt van Brussel te starten, mag elke speler vrij kiezen waar hij op het spelbord het spel begint. De keuze wordt in beurtvolgorde gemaakt, te beginnen met de startspeler.

Je mag het spel wel niet beginnen op een brouwerij die een bonus oplevert of op een brouwerij waar al een andere speler staat. Neem het Bierflesje en leg een Bezoekfiche op je startlocatie.

Leg het Spelduuroverzicht op de kant '24/24'.

Het spel wordt gespeeld over 2 dagen van 24 TE. Er is dan ook maar één dagelijkse puntentelling (aan het einde van de eerste dag).

Aan het einde van de eerste dag leg je de Eindfiche (vlagkant) op veld 24 van het Tijdspeel.

Schud de Opdrachtkarten van niveau 2 niet met de Opdrachtkarten van niveau 1 aan het begin van de tweede dag. De Opdrachtkarten van niveau 2 komen pas in het spel wanneer die van niveau 1 op zijn.

UITBREIDINGEN

De andere modules worden als uitbreidingen beschouwd. De spelvoorbereiding en de regels van de uitbreidingen vind je in de specifieke spelregels of op de kaarten die bij de uitbreidingen horen.

De uitbreidingen kunnen allemaal samen worden gespeeld, met één uitzondering: de uitbreiding Solospel kan niet gecombineerd worden met de uitbreiding Confrontatie.

-  Tijdens deze race kruip je nooit achter het stuur van een gemotoriseerd voertuig. Drinken of rijden, je moet kiezen. Rijd nooit als je onder invloed bent: je brengt je eigen leven en dat van anderen in gevaar.

-  Overmatig alcoholgebruik is gevaarlijk voor de gezondheid. Drink met mate. Drink geen alcohol als je nog geen 18 bent omwille van de gezondheidsrisico's. Houd je aan de regels inzake het gebruik van alcohol die gelden in België (of ergens anders!). Deze regels steunen op wetenschappelijke studies. Jongeren, jullie hebben de rest van jullie leven nog om alcohol te proeven, en jullie zullen er nog meer van genieten wanneer jullie gezond zijn en de juiste leeftijd hebben.

-  Bier met liefde gebrouwen, drink je met verstand.

-  Het spel is realistisch opgezet en probeert een waarheidsgetrouw beeld van de brouwerijen te schetsen (locaties, verplaatsingen en mogelijke acties). Wel zijn er enkele aanpassingen gedaan om het spelplezier te verhogen.

Voorbeelden
van Opdrachtkaarten



Bier kopen



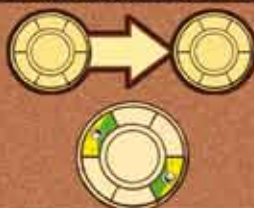
Bier proeven



Verplaatsing naar
brouwerij 1 of 30



Verplaatsing naar een
brouwerij met het "bier
en kaas kopen"-symbool



Een toast uitbrengen



Kamperen



Verplaatsing per fiets
voor meer dan 4 TE



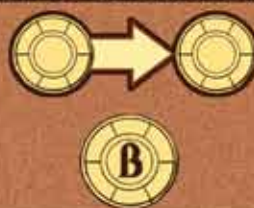
Loop vertraging op na
een verplaatsing met
het openbaar vervoer



Onmogelijk zich
te verplaatsen
na een liftpoging



Verplaatsing naar
een Brusselse brouwerij



Minstens op niveau 3
van het Toostspoor
staan



Minstens 5 gele
Bierflesjes bezitten



Minstens 6/4/3
Bierviltjes bezitten
(voor 4/3/2 spelers)



Minstens 4 gele
Bierblokjes in
je rugzak dragen



Met je Bierflesje op
deze plaats van
je Alcoholmeter staan



Minstens 4 trappisten
brouwerijen bezocht hebben



Het spel eindigen met
een lege rugzak



Aan het einde van het spel
een Bezoekfiche op
brouwerijen 15 en 17 hebben



Als eerste aankomen op
de Grote Markt van Brussel



Het noorden van België
bezocht hebben: er ligt
een Bezoekfiche op
brouwerijen 5, 10, 12,
17 en 21



Auteur : Michaël Boutriaux (Gowmic)
Illustrator : Amaury Dastarac (Ammo)
Grafische vormgeving : Joseph La Marca
Ontwikkeling : BYR Games
Solo variant : Anthony Toffolo, Mr Zombie
Correctoren : Carole Baquet, Valérie C., Sven De Rom,
Etienne Espreman, Séverine Hemberg, Raf Labie,
Charlotte VD, Stéphane Bassiaux
Vertalers : Sarah Pierson, Patrick Boyen,
Rosemary Cooreman, Bart Hillewaert, Antoine Prono

