



## AFFRONTEMENT

*Finie, la course conviviale ! Vous êtes là pour gagner et vous n'hésitez pas à porter des coups bas à vos adversaires et à exploiter la moindre occasion qui s'affrue à vous...*

Créé à la base pour pimenter le jeu à 2 joueurs, le mode Affrontement se joue également très bien à 3 ou 4 joueurs, pour encore plus de plaisir.



### MATÉRIEL

28 cartes Affrontement



### MISE EN PLACE

Après avoir réalisé la mise en place de la version souhaitée (standard ou courte) et celle des éventuelles extensions, mélangez les 28 cartes du mode Affrontement.

14 cartes ont un effet positif sur la course du joueur, tandis que les 14 autres ont un effet négatif sur la course d'un adversaire.

*Différentes possibilités de distribution : Aléatoire ou Draft*

#### Aléatoire

*En partie standard, distribuez 8 / 7 / 6 cartes à chaque joueur (pour 2 / 3 / 4 joueurs), face cachée.*

*En partie courte, distribuez 4 cartes à chaque joueur, face cachée.*

*Les cartes restantes sont placées dans la boîte sans que personne n'en prenne connaissance.*

#### Draft

*Distribuez le nombre de cartes à chaque joueur en fonction du nombre de joueurs (8 / 7 / 6 cartes pour 2 / 3 / 4 joueurs en partie standard, 4 cartes par joueur en partie courte).*

*Les cartes restantes sont placées dans la boîte sans que personne n'en prenne connaissance.*

*Chaque joueur choisit 1 carte et la place face cachée devant lui. Il passe le reste des cartes au joueur situé à sa gauche.*

*Chaque joueur choisit 2 cartes qu'il place devant lui face cachée et passe le reste de ses cartes au joueur situé à sa gauche.*

*S'il reste 3 cartes ou plus, il en place 2 devant lui et passe le reste des cartes au joueur à sa gauche.*

*La dernière carte qu'un joueur reçoit est placée devant lui.*

*Chaque joueur termine cette opération avec le même nombre de cartes (en cas d'erreur, recommencez entièrement l'opération).*

### DÉROULEMENT DU JEU

Les règles de base restent d'application à 2 exceptions près :

↳ l'action obligatoire **Trinquer** est remplacée par l'action obligatoire **Échanger** (la piste **Trinquer** est donc remplacée par la piste **Échanger**);

↳ apparition de l'action gratuite **Jouer une carte** dans le mode Affrontement.

#### ÉCHANGER (ACTION OBLIGATOIRE)

Directement après avoir effectué l'action **Se déplacer**, si la brasserie dans laquelle vous vous trouvez est occupée par au moins un adversaire, vous **devez immédiatement Échanger** avec lui. Si plus d'un adversaire est présent dans la même brasserie, le joueur arrivant annonce lequel il décide d'affronter.

Cette action ne requiert pas d'UT.

Chaque joueur effectuant l'action **Échanger** avance son cube de 1 niveau sur la **piste Échanger**.

Le joueur arrivant sur la brasserie **doit Échanger** avec son adversaire de 1 à 3 cubes Bière transportée contre le même nombre. L'adversaire ne peut pas refuser l'échange. C'est le joueur arrivant dans la brasserie qui choisit la quantité et le type de bières qu'il donne à son adversaire, ainsi que le type de bières qu'il reçoit de la part de celui-ci.

La quantité de bières échangées est de maximum 3 et est limitée au nombre de cubes Bière transportée par les deux joueurs.

Les cubes échangés peuvent être de types différents.

Pour **Échanger** avec un adversaire, chaque joueur concerné doit avoir au moins une bière dans son sac à dos. Si ce n'est pas le cas, l'action **Échanger** ne peut pas avoir lieu.

#### JOUER UNE CARTE

A tout moment, un joueur peut **Jouer une carte** de sa main. Celle-ci peut avoir un effet positif sur son propre jeu ou un effet négatif sur le jeu d'un adversaire qu'il affronte. Le moment où le joueur joue une carte doit coïncider avec un évènement que la carte affecte.

*Exemple : jouer une carte allongeant le déplacement d'un adversaire doit se faire au moment où celui-ci effectue une action Se déplacer.*

Les cartes jouées sont placées sur une défausse commune, à côté du plateau de jeu. Chaque joueur ne peut jouer que les cartes présentes dans sa main : les jouer au meilleur moment est donc important !

*Attention, si une carte jouée entraîne un retard dans un déplacement, le retard prévaut. Il se peut donc que le déplacement ne soit pas possible faute de temps restant au joueur : dans ce cas, le déplacement n'a pas lieu et le joueur avance son disque sur la **piste de Temps** uniquement du nombre d'UT correspondant au retard.*

Si une carte stipule un nombre spécifique d'actions, placez des jetons Brasserie visitée de votre couleur sur la carte pour symboliser le nombre d'actions restant et défaussez un jeton lors de chaque action effectuée.

Si une carte stipule un nombre d'UT spécifiques, placez un jeton Brasserie visitée de votre couleur sur la **piste de Temps** après votre disque d'autant d'UT que spécifié. La carte est défaussée dès que vous dépassez ce jeton.

### FIN DE PARTIE

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

### DÉCOMPTE FINAL

Lors du décompte final, les cartes Affrontement non jouées de chaque joueur lui rapportent 1 PV chacune. Un joueur n'ayant pas réalisé l'action **Échanger** subira une pénalité de 5 PV (la piste **Trinquer** étant remplacée par la piste **Échanger** dans le mode Affrontement).

### LE VAINQUEUR

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



## ÉVÈNEMENTS

Chaque journée devient unique avec un avantage ou un désavantage pour l'ensemble des joueurs. A vous de tirer le meilleur de chaque situation !



### MATÉRIEL

24 cartes Évènement



### MISE EN PLACE

Mélangez les cartes Évènement.

Tirez une carte Évènement par journée de course et disposez-les au fur et à mesure, **face visible**, dans l'ordre des journées de course, à côté du plateau de jeu.

### DÉROULEMENT DU JEU

Les règles de base restent d'application.

Chaque carte Évènement s'applique à une journée de course, dans l'ordre du tirage.

Si vous jouez avec l'extension Personnages, vous pouvez prendre connaissance des cartes Évènement avant de choisir votre personnage.

L'effet de la carte de la journée en cours s'applique **à tous les joueurs**.

Il s'agit soit d'un effet positif qui avantage votre progression, soit d'un effet négatif qui complique celle-ci.

En fin de journée, la carte Évènement de la journée en cours est défaussée.

### TIN DE PARTIE

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

### DÉCOMPTE FINAL

Procédez au décompte final.

### LE VAINQUEUR

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



## PERSONNAGES

Vous participez à la course en incarnant un personnage qui vous apportera sa force mais aussi sa faiblesse...



### MATÉRIEL

18 cartes Personnage



### MISE EN PLACE

Chaque joueur reçoit 2 cartes Personnage.  
Il en choisit une et défausse l'autre.

Dès que tous les joueurs ont choisi leur personnage, chacun lit son pouvoir aux autres joueurs.

### DÉROULEMENT DU JEU

Les règles de base restent d'application.

Le personnage que vous incarnez durant la course possède des caractéristiques qui s'appliquent tout le long de celle-ci.

Si vous jouez avec l'extension Évènement, vous pouvez prendre connaissance des cartes Évènement avant de choisir votre personnage.

### PERSONNAGES

Chaque personnage dispose de 2 bonus en haut de sa carte.

À gauche : la majorité. Si le joueur qui possède cette carte est celui qui a la **stricte majorité** de ce qui y est indiqué à la fin de la partie, il gagne alors 5 PV.

#### Remarque :

*Si le joueur qui possède cette carte est à égalité avec un autre joueur pour cette condition, il ne gagne pas ces PV.*

À droite : l'objectif personnel. Si le joueur remplit les conditions de visites indiquées à la fin de la partie, il reçoit les PV mentionnés.

### TIN 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 personnages sont ajoutés.

### LE VAINQUEUR

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

